



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
“ALFONSO VELEZ PLIEGO”

Posgrado en Ciencias Del Lenguaje

EL CUERPO TECNIFICADO EN TRES PELÍCULAS DE
DAVID CRONENBERG

Tesis presentada por el Mtro. Oscar Omar Kuri Vidal

Para obtener el título de:

DOCTOR EN CIENCIAS DEL LENGUAJE

DIRECTOR: Dr. Jaime Villarreal Rodríguez

noviembre, 2021

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCIÓN..... | 5 |
| CAPÍTULO I..... | 18 |
| ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CINE FANTÁSTICO | 18 |
| 1.1. Contexto: apuntes sobre lo fantástico literario | 19 |
| 1.1.1. Cuatro relatos literarios: cuerpo, tecnología y transgresión..... | 23 |
| <i>Frankenstein</i> | 23 |
| <i>The Invisible Man</i> | 25 |
| <i>The Machine Stops</i> | 26 |
| <i>Die Verwandlung</i> | 29 |
| 1.1.2. La configuración de la ciudad moderna y el nuevo <i>sensorium</i> | 32 |
| <i>El shock</i> | 36 |
| 1.2. Los inicios del cine fantástico | 40 |
| <i>El miedo como preámbulo</i> | 46 |
| 1.2.1. Génesis de la filmografía del terror: algunos pasajes relevantes..... | 47 |
| <i>El celuloide que todo lo cambió</i> | 48 |
| <i>Der mude Tod</i> | 51 |
| <i>Nosferatu</i> | 53 |
| <i>Drácula</i> | 56 |
| <i>Frankenstein</i> | 58 |
| <i>Dr. Jekyll and Mr. Hyde</i> | 62 |
| <i>Preliminar del terror moderno</i> | 65 |
| 1.2.2. El terror moderno..... | 68 |
| <i>Night of the Living Dead</i> | 69 |
| 1.2.3. Otras reelaboraciones del cine de terror moderno..... | 73 |
| <i>Repulsion</i> | 75 |
| <i>El giro y el efecto del ‘nuevo terror’</i> | 76 |
| <i>It’s Alive</i> | 78 |
| <i>The Brood</i> | 78 |
| <i>Carrie / The Shining</i> | 80 |
| <i>Possession</i> | 81 |
| 1.3. Horror y ciencia ficción contemporáneos | 84 |

| | |
|--|-----|
| 1.3.1. La “nueva carne” | 92 |
| 1.3.2. Delimitación del corpus | 95 |
| 1.3.3. Presentación del corpus fílmico | 98 |
| <i>Videodrome</i> (1983)..... | 99 |
| <i>The Fly</i> (1986)..... | 99 |
| <i>eXistenZ</i> (1999)..... | 100 |
| CAPÍTULO II..... | 102 |
| CUERPO Y TECNIFICACIÓN..... | 102 |
| 2.1. El cuerpo social: Marx, Foucault y Bourdieu | 103 |
| 2.1.1. Marx: cuerpo y alienación..... | 103 |
| 2.1.2. Foucault: cuerpo y disciplinamiento | 117 |
| 2.1.3. Bourdieu: cuerpo y <i>habitus</i> | 127 |
| 2.2. El cuerpo en las sociedades contemporáneas | 137 |
| 2.2.1. El Modo Cinemático de Producción | 138 |
| 2.2.2. Cuerpo y <i>simulacro</i> | 143 |
| 2.2.3. El cuerpo en la videocultura | 158 |
| 2.2.4. Cibercultura..... | 166 |
| 2.3. Del erotismo..... | 170 |
| 2.3.1. El eros electrónico | 172 |
| 2.3.2. Cuerpo y Realidad Virtual..... | 177 |
| CAPÍTULO III..... | 184 |
| ANÁLISIS DEL CORPUS DE ESTUDIO..... | 184 |
| Acotación medular para el análisis..... | 185 |
| 3.1. <i>Videodrome</i> : el cuerpo mediatizado..... | 185 |
| 3.1.1. Variables de análisis..... | 187 |
| 3.1.2. Descripción de secuencias..... | 188 |
| Contexto..... | 188 |
| Secuencia 1: Max y Nicki se conocen [Duración: del minuto 8:33 al minuto 17:23]..... | 189 |
| Secuencia 2: Las primeras revelaciones [Duración: del minuto 33:08 al minuto 37:33]..... | 191 |
| Secuencia 3: Alucinación y simulacro [Duración: del minuto 47:48 al minuto 53:09]..... | 193 |
| Secuencia 4: La intervención corporal [Duración: del minuto 60:56 al minuto 64:42]..... | 194 |
| Secuencia 5: La nueva carne [Duración: del minuto 78:53 al minuto 86:38]..... | 195 |
| 3.1.3. Análisis..... | 196 |

| | |
|---|-----|
| Modo Cinemático de Producción | 196 |
| Imágenes cibernéticas..... | 199 |
| Imágenes erótico-fractales | 202 |
| Metaficción intermedial..... | 206 |
| 3.1.4. Interpretación..... | 209 |
| 3.2. <i>The Fly</i> : el cuerpo tecnomonstruoso..... | 215 |
| 3.2.1. Variables de análisis..... | 218 |
| Tabla de variables analítico-descriptivas | 219 |
| 3.2.2. Descripción de secuencias..... | 219 |
| Contexto..... | 219 |
| Secuencia 1: Los orígenes de Brundlefly [Duración: del minuto 33:33 al minuto 36:29]..... | 220 |
| Secuencia 2: Máquina y testimonio [Duración: del minuto 57:19 al minuto 61:27] | 222 |
| Secuencia 3: El inicio de la “enfermedad” [Duración: del minuto 62:28 al minuto 66:03]..... | 223 |
| Secuencia 4: El “museo” de Brundlefly [Duración: del minuto 73:42 al minuto 77:53] | 223 |
| Secuencia 5: La nueva carne [Duración: del minuto 86:53 al minuto 93:07]..... | 224 |
| 3.2.3. Análisis..... | 226 |
| Modo Cinemático de Producción | 226 |
| Imágenes cibernéticas..... | 229 |
| Monstrificación..... | 232 |
| 3.2.4. Interpretación..... | 239 |
| 3.3. <i>eXistenZ</i> : el cuerpo virtualizado..... | 243 |
| 3.3.1. Variables de análisis..... | 246 |
| 3.3.2. Descripción de secuencias..... | 247 |
| Secuencia 1: El inicio del juego [Duración: del 00:00 al minuto 07:18] | 247 |
| Secuencia 2: La Fuga [Duración: del minuto 07:19 al minuto 11:47] | 249 |
| Secuencia 3: La ¿conexión o desconexión? [Duración: del minuto 11:49 al minuto 17:09] | 250 |
| Secuencia 4: ¿Aún es <i>eXistenZ</i> ? [Duración: del minuto 17:20 al minuto 30:25]..... | 252 |
| Secuencia 5: La nueva mirada [Duración: del minuto 30:27 al minuto 37:48]..... | 253 |
| Secuencia 6: ¿Seguimos en el juego? [Duración: del minuto 87:33 al minuto 93:51] | 255 |
| 3.3.3. Análisis..... | 258 |
| Modo Cinemático de Producción | 258 |
| Imágenes cibernéticas..... | 261 |
| Imágenes erótico-fractales | 263 |

| | |
|---|-----|
| Metaficción..... | 266 |
| Algunos apuntes sobre metalepsis en <i>eXistenZ</i> | 268 |
| 3.3.4. Interpretación..... | 270 |
| CONCLUSIONES..... | 280 |
| BIBLIOGRAFÍA GENERAL..... | 293 |
| Otras referencias consultadas y/o citadas | 298 |
| Filmografía citada de David Cronenberg | 299 |
| Filmografía general en orden cronológico | 300 |

INTRODUCCIÓN

Los estudios sobre el cuerpo y su proclive vinculación con las dinámicas de tecnificación se instauran como una realidad de la hipermodernidad, porque es un hecho que forma parte medular de la construcción y del análisis de los procesos subjetivación. Ello radica en la adopción de perspectivas teóricas que instan a cuestionar el dualismo cartesiano de cuerpo-mente. Dicho dualismo advierte a la esencia humana como un compuesto alma-cuerpo. Para el filósofo renacentista, el “alma” (lo que en tiempos modernos es referido como mente) es la responsable del discernimiento y el cuerpo está determinado por el entorno y las leyes físicas (Descartes 2002). Para este pensador, a partir de sus últimas meditaciones, las dos “substancias”, es decir, la mente y el cuerpo, terminan por unirse mediante el pensamiento y la existencia en el mundo o en la realidad objetiva (Descartes 2009). Para Lakoff y Johnson “con Descartes la filosofía abrió una brecha entre la mente y el mundo. El cuerpo al ser carne pertenece al mundo, y por ello no puede estar en contacto directo con la mente” (García-Acevedo 182-183). Esta idea ha sido ampliamente cuestionada en las nuevas sociedades de la información, propias de las eras digital y virtual. En este sentido, el estudio del cuerpo ha tomado interés no sólo desde las redes de significación filosóficas, sociológicas o médico-antropológicas, sino también desde la configuración de los discursos estéticos, tal como ocurre en el cine. La teorización acerca del cuerpo no se aleja, en lo absoluto, de los tratamientos conceptuales que atañen al examen de sus distintas narrativas y de cómo éstas contribuyen a la apropiación y la resignificación de discursos en el siglo XX y hasta nuestros días, a partir del Modo Cinemático de Producción¹. Los relatos de ciencia ficción y de horror que tienen como tema principal la tecnificación del cuerpo, mediante el desarrollo de historias fantásticas y/o distópicas, han contribuido a la discusión acerca de la denominada “muerte de dios”². Así, las historias de transgresión de lo corpóreo en el cine de David

¹Para efectos de simplificar el término, a lo largo de la investigación es referido como MCP, por sus siglas en español.

²La ciencia ficción va más allá de “naves espaciales, visiones del futuro, extraterrestres y artefactos de tecnología avanzada [...]. Desde las divisiones clásicas como las óperas espaciales y las distopías hasta llegar a los relatos temáticos de mutantes, extraterrestres y viajes en el tiempo, la ciencia ficción se ha distinguido por una hipertrofia en cantidad y formas que en la actualidad es difícil reconocer sus diferentes expresiones, a menudo autorreferenciales, como parte de un mismo cuerpo” (Rodríguez Hillón 175). En el caso de las películas de Cronenberg, la amalgama de tópicos de la ciencia ficción y el horror, impide encasillarlas en un solo género.

Cronenberg³, específicamente, se han vuelto una de las formas más heréticas de alterar la creencia en un ser omnipresente, además de poner en tela de juicio el orden social establecido, lo cual constituye una crítica a la modernidad y a sus avances en materia de progreso, no sólo material sino ético-moral.

Desde este marco contextual, la tesis doctoral que se presenta a continuación es producto de una investigación que nace de un interés epistemológico acerca del discurso cinematográfico de David Cronenberg, en donde el cuerpo y la tecnología son los tópicos esenciales. Una visión que ha derivado en una narrativa neofantástica que invita al espectador a ir más allá de la intervención corporal mostrada a través de sus historias, bajo distintas perspectivas sociales, comunicacionales, políticas y filosóficas relacionadas con la contemporaneidad. Asimismo, este trabajo se inscribe en la línea de los estudios culturales, a fin de construir un andamiaje conceptual específico sobre el cuerpo y su relación con la tecnificación. Se ha considerado como punto de partida una revisión histórica del cine fantástico, a partir de la evolución que han tenido las convenciones genéricas del horror y de la ciencia ficción, hasta la reflexión que permite la estética de la “nueva carne”. La originalidad de esta investigación, sobre todo, está en la propuesta de análisis para interpretar los tres filmes seleccionados para dicho fin, lo cual no quiere decir que ello aplique para todos los relatos cinematográficos en los que se plantea un discurso narrativo del cuerpo tecnificado. Cabe señalar que el aparato teórico que circula a lo largo de la investigación, principalmente, está formado por las reflexiones de autores como Karl Marx, Michel Foucault, Pierre Bourdieu, Walter Benjamin, Roman Gubern, Jean Baudrillard, Marie-Laure Ryan, Jonathan Beller, Jenni Wolmark, Elton Honores, José Miguel Cortés, entre otros.

Por lo tanto, el objetivo general de esta tesis doctoral se traduce como un estudio teórico metodológico acerca del discurso narrativo del cuerpo tecnificado en tres películas del director David Cronenberg: *Videodrome* (1983), *The Fly* (1986), y *eXistenZ* (1999). Su desarrollo se resume en: Capítulo I. Repaso histórico y/o referencial de los orígenes del cine de horror y de la ciencia ficción, hasta destacar el subgénero nueva carne; Capítulo II.

³Director de cine nacido en 1943 en Toronto, Canadá. A los veinte años, estudia Ciencias para luego matricularse un año más tarde en Lengua y Literatura. Se gradúa en 1967. Durante su época universitaria, filma en 16 milímetros *Transfer* y *From the Drain. Stereo*, su primer medimetro fue rodado en 35 milímetros en 1969, y posteriormente *Crimes of the Future*. También fue director de cortos publicitarios. En 1991 adapta al cine *Naked Lunch* (1959), novela de William Burroughs. Por la cinta *Crash* (1996), adaptación de la novela de G. Ballard, es laureado en el Festival Cannes de ese mismo año.

Revisión de conceptos relativos a la imagen, lo monstruoso, la virtualidad y la tecnificación mediática; y Capítulo III. Por medio de herramientas teórico-metodológicas se describen, analizan e interpretan secuencias previamente elegidas de las tres películas en cuestión que se ponen a prueba para dilucidar si, en efecto, existe un discurso narrativo del cuerpo tecnificado y cómo opera ese discurso. Al respecto, las preguntas que han servido como base para toda la investigación son: ¿Cuál es la relación entre el cuerpo y la tecnología en las secuencias de las películas que se analizan? ¿Cómo estudiar el discurso narrativo en el cuerpo tecnificado? ¿Qué tipo de problemática surge después de llevar cabo el análisis del objeto de estudio? Enseguida, se expone una síntesis de cada capítulo.

El Capítulo I, a manera de contexto general, inicia con unos apuntes muy concretos sobre lo fantástico literario, en el que se abordan cuatro relatos representativos donde la corporalidad y/o la tecnificación son los tópicos principales. Estos relatos son: *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley y *The Invisible Man* (1897) de H.G. Wells, y dos relatos de las primeras décadas del siglo XX: *The Machine Stops* (1909) de E.M. Forster y *Die Verwandlung* (1915) de Franz Kafka, los cuales emergen como architexto⁴ de las primeras películas de horror y de ciencia ficción. En este apartado, se estudia cómo lo fantástico deriva de un suceso extraño que irrumpe en algún momento de la historia. En el siguiente tema se hace un recuento teórico-histórico para desentrañar cómo se configuró la ciudad moderna y el nuevo *sensorium* con respecto de la invención del cinematógrafo. Se indaga a profundidad el cambio de una mirada obtusa por una mirada más reflexiva, pues se transgredió no sólo el espacio donde se miraban las cosas más cercanas o inmediatas, sino cómo se miraba el mundo en su totalidad. En este marco contextual, el cine contribuyó a que la ciudad moderna se transformara y tras ello recompuso la percepción urbana. La percepción sobre el espacio y el tiempo en la ciudad se vinculó con las sensaciones generadas por los primeros relatos en el cine que desde sus inicios abogó por la mostración del cuerpo y de sus imaginarios. En este sentido, se lleva a cabo una reflexión sobre el concepto de *shock*, de Walter Benjamin, para

⁴Louis Marin inscribe el término de architexto en *Pour une théorie du texte parabolique* (1974) para referirse al texto original de todo discurso, así como a su “origen” y medio de instauración y que para Genette es la relación de hipertextualidad. Si se parte de que un filme también es un texto, entonces una obra literaria, una estética o una narrativa pueden conformar su raíz discursiva. La architextualidad del texto se refiere a las categorías generales como el discurso, los modos de enunciación, o los géneros literarios del que depende o proviene cada texto. La architextualidad es una relación genérica en la que se emparentan textos en función de sus características comunes con otros géneros literarios, subgéneros y clases de textos (Genette 9-13).

examinar cómo la industrialización capitalista trajo consigo una crisis de la percepción humana. Por eso, *sensorium* y *shock* son conceptos pertinentes para esta investigación, al llevarlos al terreno del cuerpo en el cine fantástico en tanto nuevas formas de producción de experiencias. Al respecto, la discusión da el primer giro importante: el paso de lo fantástico canónico a lo neofantástico anclado en el horror y en la ciencia ficción desde la condición humana. De este modo, se analizan los mecanismos que han sufrido las convenciones del cine fantástico moderno para sincretizarse con otros géneros y subgéneros narrativos. La exploración histórica en este apartado forja un diálogo entre la tradición del cine fantástico y los discursos del cuerpo tecnificado, como sucede en las tres películas de David Cronenberg que forman el corpus de análisis de esta investigación. Para hacer observables estos primeros matices, se retoma la idea de la “tematología” de Luz Aurora Pimentel para estudiar cómo se ponen en funcionamiento algunos mecanismos narrativos de lo fantástico en el cine. Asimismo, se destaca el papel que ha tenido la repulsión, el horror, lo siniestro, el asco o la abyección, como elementos de hibridación de lo neofantástico, reelaborándose el paradigma de la estética. Una vez que se retoma la noción de miedo, en consecuencia, se hace un recorrido por la historia del cine fantástico para describir, explicar y contrastar algunas de sus películas más representativas. Con base en lo anterior, en el apartado “Génesis de la filmografía del terror: algunos pasajes relevantes”, se analiza cómo el cine de los primeros tiempos invitó al espectador a experimentar nuevas sensaciones, a partir de figuras de lo terrorífico. Algunas cintas que se ponen a discusión al respecto son *Der mude Tod (Las tres luces)*, *Nosferatu: eine Symphonie des Grauens*, *Drácula*, y *Frankenstein*. Estos aspectos se abordan partiendo de la tradición gótica, en donde el cuerpo humano se confronta con lo monstruoso, y la ciudad representada es el resultado de la decadencia del orden industrial. Además, se trata la idea de monstruosidad como un modo de rechazo a la naturaleza, pues en su devenir o transcurso de adaptación se obliga a “instruirse” de humanidad, tomando como ejemplo, tras las historias de lo fantástico gótico el filme *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, donde la lucha entre la mente y el cuerpo visibilizan aspectos “oscuros” del ser humano que opacan su racionalidad. Se subraya la influencia moderna que tuvo esta obra, previa a *Die Verwandlung* de Kafka, en las historias de terror en el cine. Posteriormente, esta investigación hace otra revisión histórica acerca del cine fantástico moderno: los límites entre las convenciones genéricas del terror y las del horror. Se lleva a la reflexión el giro

argumental de grandes dimensiones discursivas que ha tenido el cine fantástico, en donde el binomio tema-personaje o las convenciones genéricas canónicas, no se subordinan a los demás elementos narrativos de la historia. En este apartado se lleva a cabo una reflexión, a través de distintos matices, para observar la monstruosidad como una crítica social que pone al descubierto cómo la tecnología interviene el cuerpo humano. Tras ello, el siguiente tema que aborda esta tesis es “El terror moderno”, en el que se lleva a cabo una disertación sobre algunas películas en las que se forjó una relación simbiótica de vanguardia con tramas cercanas a la ciencia ficción. Para tal efecto, se retoma *Night of the Living Dead* de 1968, que se alejó de los arquetipos del monstruo sobrenatural, para fusionarse con el horror, pero desde lo humano, en donde paradójicamente los muertos vivientes también tienen que escapar de los supervivientes. Siendo precursora de estos matices genéricos, la investigación da lugar a otro apartado: “Otras reelaboraciones del cine de terror moderno”, en el que se desarrolla una evolución considerable de los temas-personaje, que anteriormente habían sido tabú, pues se empezó a mostrar la sexualidad y la violencia bajo otras perspectivas. En este sentido, el estudio cultural que ha hecho Roman Gubern al revisar autores como Charles Derry y Gérard Lenne, sirve de moderador para darle lugar a otro tema: “*El giro y el efecto del ‘nuevo terror’*”, en el que se estudia cómo el terror canónico comenzó a condensarse en algo más complejo: el horror. Para exponer este asunto, se toman en cuenta, entre otras cintas, *The Brood* (1979) de David Cronenberg y *Possession* (1981) de Andrzej Zulawski. En la primera, el tema-personaje no funciona tal como lo sugiere Pimentel, dado que en ningún momento las convenciones genéricas del terror tradicional prevalecen en la historia, acercándose a la ciencia ficción en un contexto verosímil de experimentación genética y al horror moderno por las creaturas que una mujer genera desde su mente. En la segunda, porque lo fantástico moderno se reactualizó por medio de los imaginarios sociales acerca de la demencia y de la infidelidad. A partir de *Possession*, el nuevo cine fantástico creó un panorama de exploración inusitado por recursos narrativos en el que el extrañamiento sólo es un medio para poner de manifiesto diversas problemáticas de carácter social, político o cultural. Bajo esta perspectiva, el horror y la ciencia ficción contemporáneos han brindado al espectador una muy distinta forma de contar historias. Los procesos de tecnificación en los inicios de la década de los ochenta desplazaron a las antiguas formas del progreso industrial por complejos paradigmas de comunicación e interacción basados en la virtualidad, los medios masivos

digitales y la cultura del entretenimiento, como productores de subjetividades. La corporalidad, en consecuencia, es el centro de acción. Así, en el penúltimo apartado del Capítulo I se aborda la nueva carne como un discurso narrativo en el que convergen elementos del horror y de la ciencia ficción a fin de resignificar el cuerpo grotesco, monstruoso o abyecto, en relación con la tecnología. Es decir, como una vanguardia posmoderna que fusiona el *gore* y el *cyberpunk*. En la era de la imagen y de las pantallas, la nueva carne es una expresión de lo neofantástico con temáticas propias de los fenómenos mediáticos y experimentos científicos hasta avances en materia de Realidad Virtual (RV)⁵, lo cual es llevado al límite para sincretizar lo orgánico con lo inorgánico. El Capítulo I termina con dos sucintos apartados a propósito del tema de esta investigación. Por un lado, se hace un deslinde de las películas de David Cronenberg que no son tomadas en cuenta para el análisis final; y, por otro lado, se realiza una sucinta descripción del corpus fílmico: *Videodrome* (1983), *The Fly* (1986) y *eXistenZ* (1999). Las tres películas presentadas proponen una configuración sensorial diferente a la percibida en la realidad objetiva, a partir de alucinaciones, abyecciones, mutaciones y entornos virtuales.

El Capítulo II inicia con un apartado en el que se desarrolla una disertación teórica en aras de estudiar la corporalidad bajo diversos procesos sociohistóricos, puesto que la ontología de la conciencia histórica y de la acción política se pueden explicar desde una perspectiva del cuerpo y su relación con los entornos de tecnificación. Este debate comienza con el tema “Marx: cuerpo y alienación” para contextualizar, a partir precisamente de la reflexión marxista, la idea acerca del cuerpo social enajenado y las implicaciones que tiene en los procesos socioculturales de la actualidad. La intención de dicho apartado es explicar la perspectiva del materialismo histórico, al concebir la corporalidad como una manifestación de las exigencias del sistema capitalista, pues el hombre no deja de ser un apéndice de la máquina, bajo la interacción que es producida por el trabajo. En este sentido, se analiza el

⁵Debido a la constante presencia del concepto teórico “Realidad Virtual”, se ha optado a lo largo de esta investigación en referirlo como RV cuando así sea necesario. El término “virtual” incluye contemplar tres sentidos, es decir, “un sentido óptico (lo virtual como ilusión), uno académico (lo virtual como potencialidad) y otro más informal, tecnológico (lo virtual relacionado con la informática). [...] el tecnológico, porque la RV está hecha de datos digitales generados por un ordenador; el óptico porque la dimensión inmersiva de la RV está basada en la percepción del mundo virtual como una realidad autónoma, algo en lo que influyen las propiedades ilusionísticas del medio; y el académico, porque como todo sistema interactivo, la RV ofrece al usuario una matriz de posibilidades actualizables” (Ryan 31). Como se verá más adelante en este trabajo, se retoma el término inmersión para analizar la película *eXistenZ*.

papel del escenario laboral patrón-obrero como modelo de alienación, ya que las normativas que disciplinan el espacio del obrero lo obligan a deshacerse de una cultura del ocio y de la libre enajenación. Tras la revisión del concepto de alienación de Marx, con respecto de la corporalidad, en el siguiente apartado “Foucault: cuerpo y disciplinamiento”, se da cuenta de nociones referentes a las relaciones de poder que se construyen por medio de la acción política y del conocimiento vinculadas con el cuerpo.

Es decir, relaciones de poder inherentes a la creación de subjetividades, lo cual comprende repercusiones biopolíticas. La biopolítica establece cómo las relaciones de poder penetran o invaden la subjetividad y la vida misma, pues el control y la dominación estructuran, aunque no determinan, la actuación de los cuerpos en los distintos campos de producción del conocimiento. En este sentido, la era de la comunicación digital y la informática han llevado el concepto de biopolítica a instancias antes inexploradas. Las dinámicas de vigilancia y de control (pues ambos aspectos nunca se desarrollan de la misma manera) sobre la corporalidad y las actividades humanas en general son de carácter biopolítico, por lo que la libertad como quintaesencia de la era moderna se refuerza por medio de estrategias o tecnologías de control sobre los individuos (Foucault 75-77). Esta visión rompe con el determinismo social marxista, al abordar al hombre moderno ya no como un sujeto o ente atado solamente a sus circunstancias de clase social, sino como un individuo involucrado en una inmensa gama de fenómenos políticos, culturales o de otra índole capaz de construir su propio discurso. El objetivo es examinar, a través de un enfoque distinto al marxismo tradicional, cómo la corporalidad puede ser entendida más allá del concepto de mecanización. Asimismo, se estudia cómo las relaciones de poder no están encauzadas a sólo el enajenamiento de los cuerpos tras una larga batalla por su alienación, pues el sistema de reproducción social, en su intento siempre por renovarse, establece nuevas búsquedas de sentido. De una sociedad economicista preocupada por someter la corporalidad a las relaciones de producción y la acumulación de capital, se transitó hacia una sociedad de consumo en la que el entorno y las relaciones de poder comprometen a los cuerpos a un sistema de integración de prácticas discursivas que cuestionan y resignifican la percepción misma. Este primer apartado finaliza con una discusión sobre el cuerpo social desde la conformación del concepto de *habitus*, para lo cual se retoma al sociólogo Pierre Bourdieu. Por lo tanto, se reflexiona acerca de cómo las ideas tanto de sujeto como de individuo no son

suficientes al momento de poder comprender los esquemas de percepción o de producción de sentido, es decir, cómo se descomponen las complejas estructuras sociales que provienen de la disposición de la corporalidad. De modo que el cuerpo es entendido como un hito en la experiencia, que se acciona en un agente social ante la necesidad de movilizarse en un campo de producción cultural y discursiva. Pese a las grandes aportaciones de Marx, Foucault y Bourdieu al tema de la corporalidad, la teoría social ha dejado de lado su observación y análisis en términos culturales, mediáticos y discursivos, como es el caso del cine. Hay que subrayar que la inclusión de dichos autores responde a una intención estrictamente contextual, además de significar en materia metodológica el deslinde de esta investigación. El principal objetivo ha sido acercarse a una pequeña parte de los estudios sobre el cuerpo en la modernidad. En contraposición, en el apartado “El cuerpo en las sociedades actuales” se aborda teóricamente sobre tópicos de mayor relevancia para el objeto de estudio de esta investigación: el cuerpo tecnificado. Para ello, se aborda, en primer lugar, el texto sobre el “Modo Cinemático de Producción” de Jonathan Beller. EL MCP funge además como una de las herramientas teórico-metodológicas utilizadas en el análisis de los filmes. A partir de este tema, se comienza el estudio de la tecnificación de los cuerpos por medio de la imagen cinemática: realizaciones cinematográficas, televisivas, videográficas, así como aquellas hechas por computadora e internet, consideradas como “fábricas desterritorializadas” (ya sean simuladas, mediatizadas, virtualizadas), donde los espectadores “trabajan” en los procesos de producción de subjetividades y en este contexto, el sueño o lo onírico es un proceso subjetivo. Ello tiene que ver con el hecho de que en el cine como en un “sueño⁶”, “(pero también en el teatro), las imágenes se suceden unas a otras en un «presente ubicuo y virtual»” (Langer en Ryan 63-64). Asimismo, se examina cómo la generación de sentido no es simplemente un asunto de transición histórica, pues el imaginario cinemático surge en tanto técnica del cine, y posteriormente, a partir de todas las mediaciones que lo reproducen. En otras palabras, se reflexiona cómo el MCP sostiene que la imagen cinematográfica es un paradigma actual en la reorganización de la sociedad. Lo que en este apartado se desarrolla sirve de base para entender cómo la tecnificación por medio de la imagen es la tecnificación de la percepción y, por consiguiente, de la producción de subjetividades. No puede

⁶Para adentrarse a esta idea del cine como un sueño virtual véase: Langer, Susanne K., *Feeling and Form: A Theory of Art*. Nueva York, Scribner's, 1953.

soslayarse, ya desde la introducción de esta investigación, cómo esta visión es transversal con los conceptos de “hiperrealidad” y de “simulacro” de Jean Baudrillard. Por tal motivo, en “Cuerpo y Simulacro”, siguiente apartado del “Capítulo II”, se estudia la cultura visual contemporánea como una nueva dialéctica u orden visual hipermoderno, marcado por la relación entre los cuerpos y la tecnología. En este sentido, el modelo cartesiano cuerpo-mente, como dualismo inseparable ante esta debacle, se ve cuestionado. Es decir, el tránsito de comprender la corporalidad social en la era industrial a una concepción del cuerpo social postindustrial ha sido el resultado del desarrollo de la informática e interfaces más complejas, hasta la implementación de la tecnología virtual e inteligencia artificial en la vida cotidiana. Este apartado tiene la intención, para fines de la interpretación del análisis, de proponer la idea de simulacro que se construye desde las pantallas del cine y la televisión, como un problema de ontología contemporánea porque alude a las capacidades de percepción de la realidad objetiva. En este apartado se profundiza además en el concepto de hiperrealidad: una realidad llevada al límite donde la única referencialidad es la imagen misma. Es decir, una suerte de *performance* mediante las pantallas de televisión y cinematográfica. El propósito de neutralizar la corporalidad, mediante la ambigüedad de las imágenes se conforma como una nueva cosmovisión cinemática de la cultura. La tecnificación del cuerpo a través de la imagen se traduce en nuevos modelos de intersubjetividad. Por lo que el simulacro de los cuerpos, transfigurados por la imagen, permite la posibilidad de quedar atrapado en la hiperrealidad, bajo sus referentes. Luego de estudiar el simulacro y la hiperrealidad, el tema que se aborda es la videocultura. Esta investigación se acerca a la idea de videocultura para estudiar los avatares de la revolución de la imagen y su naturaleza cinemática como productora de subjetividades a raíz de la relación entre el cuerpo y la tecnología, específicamente en el cine de horror y de ciencia ficción contemporáneos. La videocultura desmonta el mito del determinismo porque nadie desea y piensa lo mismo a través de las mismas pantallas, porque nadie combina de la misma forma las imágenes vistas, porque nadie fragmenta el momento de la imagen de igual modo, porque nadie puede percibir la cultura y el simulacro de la misma forma. De modo que: “Incluso el cuerpo, con su materialidad tan directamente probada, puede comprenderse sólo a través de los modelos mentales propuestos por la cultura. Propuesta obviamente selectiva, diferenciada según la posición que el actor ocupa en los sistemas sociales fundamentales” (Gallino 48). El objetivo

de este apartado es examinar cómo la videocultura se opone en su totalidad a la generalización y los estereotipos de la mirada. Abre interrogantes para reflexionar sobre quién observa a quién y cómo. Esta ambigüedad en todos los campos de producción cultural da lugar al fenómeno de la fragmentación o de la “fractalización” del cuerpo, entendiendo un fractal como un objeto con características geométricas irregulares, repetible en diversas escalas. Bajo este marco, la imagen fractal es otra de las herramientas dentro del análisis de los filmes. Tras este repaso, el tema del cuerpo en las sociedades actuales termina con una disertación acerca de la cibercultura⁷, sobre todo, desde el enfoque de Jenni Wolmark. En dicho apartado, se examinan los vínculos de las imágenes que provienen de la tecnología, centradas en la cibernética y lo multimedia, producto de nuevas interacciones que se desarrollan en un entorno de interfaces llamado ciberespacio: “el ciberespacio se utiliza para proporcionar un cuerpo virtual y un papel a todos los miembros del público. El papel impreso y la radio cuentan, el teatro y el cine muestran, el ciberespacio encarna...” (Walser en Ryan 365). En el ciberespacio, lo cibernético aflora como una fusión o interacción entre el cuerpo y la tecnología. La cibercultura ha incidido para que los distintos discursos del cuerpo se abran para ser interrogados, pues el concepto de ser humano se vuelve cada vez más ambiguo, tal y como sucede con las comunidades virtuales. De esta manera, se aborda la cibercultura como un paradigma social que pone en tela de juicio también el modelo cartesiano. A propósito de lo anterior, en los siguientes apartados se aborda la relación entre lo erótico y la era digital, así como el vínculo entre la RV y el cuerpo. El último apartado, antes de pasar al Capítulo III, es el concerniente al estudio de lo erótico o del erotismo con respecto a la cibercultura, por lo que se aborda un erotismo dominado por relaciones de poder tecnificadas. Para efectos del análisis, en esta investigación se abordan algunos tópicos concernientes al erotismo a partir del “eros electrónico” de Roman Gubern. Las tecnologías de la información y de comunicaciones implican un cambio rotundo en la dinámica de percepción de los placeres sexuales, a raíz de los avances obtenidos en materia de conexión y de generación de

⁷Ryan señala que “La cibercultura y la teoría posmoderna han popularizado la opinión de que no poseemos solamente un cuerpo físico, que nos ha sido dado, mortal, sujeto a cambios irreversibles y anclado en la «realidad real», sino que también tenemos cuerpos virtuales, o imágenes corporales, que visten, expanden, interpretan, esconden o reemplazan al cuerpo físico y que creamos, proyectamos, animamos y presentamos a los demás constantemente. [...]. Los cuerpos virtuales están implicados en numerosas experiencias humanas y mantienen varios tipos de relaciones con el cuerpo físico” (Ryan 365).

contenidos con respecto de la televisión y del cine, principalmente. En este tema, el debate se lleva a reflexiones en el sentido de si la época contemporánea es una era de hipererotización o de deserotización del cuerpo en favor de la seducción proferida por la RV. Así, la transgresión, la violencia y la perversión se vuelven recursos de “socialización” en las prácticas sexo-virtuales o cibersexo, lo cual deja de homogeneizar el objeto del deseo, por medio de una relación que se reinventa tantas veces como lo permita el contacto en el ciberespacio. El apartado final del Capítulo II, lleva por título “Cuerpo y Realidad virtual”, en el que se estudian los procesos de inmersión⁸ en este tipo de realidad. Asimismo, cómo lo electrónico o digital, al mismo tiempo “hiperrealista”, se ha adecuado a lo virtual, pues en el ciberespacio el cuerpo también se tecnifica, en una geografía sin referencias específicas donde el simulacro va más allá de la “ilusión” de estar viviendo en otra realidad. En este sentido, Ryan cita a Baudrillard para señalar que:

En *El crimen perfecto* (1996) la realidad virtual es tratada no sólo como una manera más de producir simulacros, sino como el triunfo definitivo del simulacro: Con lo Virtual, no sólo entramos en la era de la liquidación de lo Real y lo Referencial, sino también en la era del exterminio del Otro [...]. Según Baudrillard, no vivimos en un mundo en el que hay algo llamado tecnología de RV, sino que estamos inmersos en esa tecnología, vivimos y respiramos dentro de la realidad virtual (Ryan 49).

Además, se profundiza en cómo la inmersión en la virtualidad desemboca en sensaciones que no son precisamente parecidas a las alucinaciones, tal como sucede en los videojuegos. En resumen, se reflexiona por qué la RV es una expresión hiperrealista y ontológicamente

⁸El concepto de inmersión, propio de la contemporaneidad, habitualmente se usa para explicar cómo la experiencia estética suele producir placer. Bajo este enfoque, aplica para una actividad de lectura, para algún trabajo de diseño, para la realización de un programa por computadora, o cuando se toca un instrumento. Pero la inmersión, “la que presupone una relación imaginativa con un mundo textual [...] debe crear un espacio con el que el lector, el espectador o el usuario puedan establecer una relación, y debe poblarlo con objetos individualizados [...]. Este concepto fundamentalmente mimético de inmersión es fiel a lo que entendemos por RV, puesto que el propósito de la tecnología de la RV es conectar al usuario con una realidad simulada. Puede aplicarse a las novelas, las películas, las obras de teatro, la pintura figurativa y a los juegos de ordenador en los que el usuario interpreta el papel de un personaje dentro de una historia... (Ryan 32-33).

fantástica, pues el cuerpo es una entidad múltiple que navega en el ciberespacio dentro de un conjunto de cartografías y etnografías imaginarias con acceso a interacciones de todo tipo .

En este sentido, el Capítulo III contempla el análisis y la interpretación de las películas *Videodrome* (1983), *The Fly* (1986) y *eXistenZ* (1999), en aras de hacer observable el objeto de estudio: el cuerpo tecnificado. Al respecto, de cada filme se han escogido algunas secuencias en virtud de su pertinencia y funcionamiento. No se realiza un análisis ni estricta ni detalladamente narratológico. La descripción de las secuencias es acompañada de términos como “imagen”, “encuadre”, “escena”, “corte directo a”, “acercamiento de” o “acercamiento a”, entre otros, sólo como recursos técnico-audiovisuales para explicar la problemática planteada. Por lo que luego de la descripción de las secuencias elegidas, continúa el análisis mediante las siguientes variables que se desprenden de conceptos teóricos que son fundamentales para esta investigación:

1. “Modo Cinemático de Producción” (MCP): en *Videodrome* es la exposición al video y la Televisión. En *The Fly* es la experimentación científica y las grabaciones del proceso de mutación, y en el caso de *eXistenZ*, es la inmersión en la Realidad Virtual (RV) a través del biopuerto.

2. “Imágenes cibernéticas”: en el caso de *Videodrome* son las imágenes de fusión entre el cuerpo y la tecnología del video, en *The Fly*, son las imágenes generadas por la computadora y aquellas como resultado de la mutación tras la teletransportación, en *eXistenZ*, las imágenes relacionadas con el accionar del dispositivo biotecnológico o *gamepod* y del cable orgánico.

3. “Imágenes erótico-fractales”: en *Videodrome* son las alucinaciones del protagonista de la historia, y en *eXistenZ* son las imágenes que se muestran a través de la fragmentación corporal y las relaciones sexoafectivas escopofílicas.

4. En *The Fly* se analizan la “Monstrificación”, es decir, el proceso de fusión entre Seth y el insecto, y entre “la nueva entidad” y el telepod.

5. Metaficción: en *Videodrome*, se retoma el carácter metaficcional para reflexionar desde el concepto de intermedialidad, la yuxtaposición existente entre la imagen cinematográfica y la imagen del video por medio de la televisión. En *eXistenZ* se recurre a la metaficción para analizar la complejidad de cómo se configura el videojuego dentro de un

videojuego: “eXistenZ” / transCendenZ. En este sentido, se agregan algunos apuntes sobre el concepto de metalepsis y su relación con la película en cuestión.

De este modo, el discurso narrativo de las tres películas queda expuesto de la siguiente manera: en *Videodrome* como “el cuerpo mediatizado”, en *The Fly* como “el cuerpo tecnomonstruoso”, y finalmente, en *eXistenZ* como el “cuerpo virtualizado”. En cada análisis se incluyen imágenes de las secuencias aludidas del corpus fílmico. Todo ello significa un modelo original de observación esquematizado por variables analítico-descriptivas. Tras la contextualización de cada película, se añade una tabla de contenido para identificar dichas herramientas o variables de análisis, por lo que es una metodología que hace visible la configuración del discurso narrativo del cuerpo tecnificado en dichas películas de David Cronenberg, desde las cuales se advierten el eclecticismo entre las convenciones genéricas de la ciencia ficción y las del horror, es decir, la nueva carne.

CAPÍTULO I.
ORIGEN Y EVOLUCIÓN DEL CINE FANTÁSTICO

1.1. Contexto: apuntes sobre lo fantástico literario

¿Qué es lo que ocurre en un relato para que se caracterice como fantástico? A lo largo de los estudios literarios, lo fantástico ha sido asociado como un recurso narrativo en el que un suceso extraordinario irrumpe en algún momento de la historia y rompe con la lógica realista. Este *extrañamiento* configuró a la literatura fantástica, sobre todo, a la producida durante el siglo XIX y buena parte del XX. Así, este extrañamiento estuvo relacionado con lo sobrenatural, lo monstruoso y toda suerte de entequequias ancladas aún en la metafísica. Al respecto, en *Introducción a la literatura fantástica* (1981) el teórico búlgaro-francés, se refiere a lo fantástico “como una «percepción» particular de acontecimientos extraños” (Todorov 67). Dicha percepción permite una tensión ficcional generada entre el suceso insólito y la realidad objetiva descrita al interior del relato. Esta tensión ficcional definida por Todorov ha sido desarrollada a través de convenciones genéricas tales como el terror, el horror o la ciencia ficción. En este sentido, los personajes principales han sido entidades monstruosas. Bajo este enfoque los monstruos han representado los límites de la imaginación en Occidente, por ejemplo: “Gemelos no separados y hermafroditas era el confuso material humano en la temprana Francia moderna que basaba el discurso en lo natural y en lo sobrenatural” (Haraway 308). Sin embargo, las características físicas de los monstruos o seres “extraños” no son factores determinantes para comprender el fenómeno del extrañamiento en lo fantástico literario.

Los relatos fantásticos decimonónicos surtieron un efecto estético relacionado con el miedo hacia la figura del monstruo, basado en el pavor hacia lo inexplicable. Así, los relatos fantásticos han materializado el terror con la presencia de entidades fantasmagóricas, espectros, animales antropomorfizados, gnomos, duendes, gárgolas, momias, vampiros, *Doppelgängers* e incluso, máquinas y autómatas⁹. Hay que señalar que las convenciones socioculturales infringidas por el extrañamiento, en este tipo de historias, no son muy diferentes a las que se plantean en los mundos utópicos o posibles¹⁰. Es decir, aun cuando en

⁹Los monstruos que se describen en la literatura a partir de las convenciones genéricas del terror combinan generalmente una doble condición. Por un lado, conservan ciertas características de los seres “vivos” y, por otro lado, sobresale su personalidad sobrenatural: fantasmas, *zombies*, vampiros, momias, el monstruo de Frankenstein, entre muchos otros. Cercanos a estas entidades que sincronizan lo animado y lo inanimado se encuentran las casas embrujadas con voluntad siniestra y los robots. Dichos monstruos también se fusionan con especies tales como los hombres lobo, los insectos y los reptiles humanoides (Carroll 32).

¹⁰Tomás Moro definió *outopia* en tanto que *ou* significa “ningún”, y *topos/topia*, “lugar, localización”, así como *eutopia* en donde *eu* significa “buen”, y *topos/topia*, “lugar, localización”. La utopía sería el lugar “que no

una obra literaria de carácter fantástico se ponga en pie un mundo utópico, éste debe someterse “a sus propias reglas de coherencia” (Segre 10). El influjo de lo “ilusorio”, por lo tanto, construye dentro del propio sentido de realidad objetiva de la historia, la adversidad o la otredad como fin último: “El tema de la búsqueda, tan común en la literatura fantástica, si bien significa la búsqueda de algo sin lo cual la realidad sería incompleta, tiene por objeto develar la naturaleza no de la meta, no de la travesía, sino del punto de partida” (Saer 224-225). En los relatos fantásticos, pese a que lo cotidiano transita por un proceso de alteridad, no se suplanta del todo el sentido de realidad, fusionándose con lo extraño.

Esta dialéctica de construcción de sentido de realidad en las historias fantásticas se hace observable porque en el discurso literario y en las artes narrativas se erige el vínculo indispensable o pacto de ficción entre el lector y la obra, debido a que se vincula fuertemente “lo imaginario y lo existente”, porque “transforma lo existente en imaginario y lo imaginario en existente. Sin esa dialéctica, estamos fuera de la literatura” (Saer 226). En consecuencia, lo imaginario en tanto extrañamiento en un texto literario invade “la trama de la realidad cotidiana” (Castex 19). El extrañamiento rompe la lógica “realista” de la historia, a través de un suceso sorprendente que atrapa la curiosidad de los personajes hasta asediar su naturaleza y transfigurarla. El relato fantástico se funda como un símil que va de lo extraordinario a lo real y viceversa, dentro de una cotidianeidad establecida y aparentemente inalterable. En definitiva, para autores que van desde Todorov hasta Caillois, lo fantástico surge cuando se genera un choque o ruptura con la lógica cotidiana (realista) dado que el extrañamiento carece de explicación: “Se cuestionan las nuevas realidades y aparece un estado de miedo, cierto horror o una incertidumbre inquietante” (Ramírez Arroyo 567). La literatura fantástica de finales del siglo XIX, sobre todo, la que proviene de la oralidad y de las expresiones populares, reprodujo cosmovisiones propias de una “cultura del espanto”, bajo la lupa de lo enigmático o de lo misterioso.

existe” o de un “no-lugar”, una vez que “describe una estructura social” perfecta en la que se ha alcanzado un nivel de organización racional que se traduce como el “mejor de los mundos posibles” (Murcia Carbonell 689). La “semántica de mundos posibles” surgió en la década de los sesenta “en el seno de la filosofía analítica y de la lógica modal” y durante los setenta a partir de la propuesta narratológica de Umberto Eco, Pavel, van Dijk y Doležel (Zeppegno 887). En relación con la creación de mundos posibles en manos de la literatura fantástica Lubomir Doležel (1999) defiende sus teorías desde la filosofía hacia la literatura, así como lo hace Nelson Goodman en *Maneras de hacer mundos*, de 1990 (Ángel Moreno 76).

Por ello, espíritus, monstruos y todo lo relacionado con fenómenos paranormales o extraordinarios forman parte de los relatos fantásticos (Segre 16). Las convenciones genéricas del gótico, por ejemplo, contienen personajes contruidos desde la locura hasta el misterio, tal y como acontece en *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley, en *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) de Louis Stevenson o en *Drácula* (1897) de Bram Stoker, sin perder su naturaleza monstruosa. Lo fantástico literario ha puesto en tela de juicio el conocimiento racional, lo cual deja ver una influencia importante en el gnosticismo moderno¹¹. Al respecto: “el relato fantástico se ambienta en una realidad cotidiana que se construye con técnicas realistas [...]. Esas técnicas coinciden claramente con las fórmulas utilizadas en todo texto realista para dar verosimilitud a la historia narrada” (Roas 21). Lo fantástico vuelve imposible la razón más allá de los límites del lenguaje.

Pero el narrador no posee otra forma que el lenguaje para evocar lo extraordinario, para asirlo a la realidad. Lo fantástico literario plantea, paradójicamente, una desarticulación de los propios referentes literarios, a través del aparato lingüístico en juego: la oposición entre el mundo que se representa en la historia y lo desconocido. Esta naturaleza alterada por el suceso extraño no desperdicia el hecho de legitimarse en el texto literario con la utilización de símbolos que implican, por un lado, las relaciones de verosimilitud, y, por otro lado, la instauración de nuevas lecturas o interpretaciones. Por todo lo anterior, el extrañamiento deviene en materia simbólica, se convierte en esa otredad, representa lo distinto, asume el rol sombrío de la vida cotidiana: “encarnando en figuras ambiguas todo aquello que en cada época o período histórico se considera imposible o monstruoso” (Roas 105). El narrador combina de modo insólito situaciones para acrecentar la insinuación de lo extraño, por lo que se puede decir que la connotación sustituye a la denotación: “la literatura fantástica pone de manifiesto las problemáticas relaciones que se establecen entre el lenguaje y la realidad” (Roas 25). Pero el lenguaje no puede prescindir de la realidad, ya que el lector necesita de “lo real” para comprender y resignificar lo que se cuenta. Necesita un referente pragmático,

¹¹De la raíz etimológica griega *gnosis* (conocimiento), este movimiento fue originado por grupos esotérico-cristianos y sectas fundamentalistas de urdimbre orientalista en la Europa decimonónica, principalmente en Francia, los cuales difundieron creencias y ritos de carácter pagano, pero preservando el discurso religioso. El gnosticismo sirvió de gran influencia para el discurso herético del XIX que se convirtió en una “mística”. Es decir, en otra manera de entender la introspección de la fe y la salvación. Para la literatura fantástica decimonónica, fue un bastión intelectual del dualismo entre el “Bien” y el “Mal” y entre el “espíritu” y el cuerpo.

ya que la “lectura referencial de todo texto fantástico” lo pone “siempre en contacto con la realidad para determinar que pertenece a dicho género” (Roas 25).

En la misma dirección, Julio Cortázar (1982) también comentó acerca de la “fuerza” del extrañamiento, en la conferencia “El sentimiento de lo fantástico” (UCAB)¹². En este sentido, ¿cómo se ha llevado este sentimiento a otros paradigmas discursivos como el cine? Este cuestionamiento se aproxima a la preocupación medular de esta investigación: el discurso narrativo del cuerpo tecnificado. El relato fantástico moderno, primero en la literatura, y posteriormente en el cine, desarrolla con mayores matices la tensión ficcional entre el sentido de realidad objetiva y el extrañamiento, pues se instala sobre temáticas culturales más allá del folclore popular, los mitos clásicos o las creencias religiosas. En resumen, los relatos fantásticos que se ponen a discusión emergen específicamente como architexto¹³ de las primeras películas de horror y ciencia ficción¹⁴. Estas convenciones genéricas architextuales remiten a una relación de trascendencia, en la que el texto predecesor, queda establecido de modo implícito, dado que sólo son una parte del architexto. Tal relación architextual:

como máximo, articula una mención paratextual (títulos, como en *Poesías, Ensayos* [...] o, más generalmente, subtítulos: la indicación ‘Novela’, ‘Relato’, ‘Poemas’, etc., que acompaña al título en la cubierta del libro), de pura pertenencia taxonómica. Cuando no hay ninguna mención, puede deberse al rechazo de subrayar una evidencia o, al contrario, para recusar o eludir cualquier clasificación. En todos los casos, el texto en sí mismo no está obligado a conocer, y mucho menos a declarar, su cualidad genérica [...] el género es sólo un aspecto del architexto” (Genette 13).

¹²Cortázar puntualiza que “ese extrañamiento, está ahí, a cada paso, vuelvo a decirlo, en cualquier momento y consiste sobre todo en el hecho de que las pautas de la lógica, de la causalidad del tiempo, del espacio, todo lo que nuestra inteligencia acepta desde Aristóteles como inamovible, seguro y tranquilizador se ve bruscamente sacudido, como conmovido, por una especie de viento interior que los desplaza y que los hace cambiar” (Cortázar 1982, s. p.).

¹³Los términos architextualidad y architexto son retomados en este apartado para contextualizar los antecedentes del cine fantástico que recaen en la literatura fantástica, y en particular, en relación con aquellos relatos donde se aborda el objeto de estudio de esta investigación.

¹⁴Tanto *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde* (1886) como *Drácula* (1897) se retoman en el siguiente apartado, a partir de su transposición a filme dada su importancia en el cine fantástico.

Existen textos con una relación architextual más clara que en otros (el autor de *Palimpsestos* le llama “más pertinente”). Esta distinción entre obras, que suelen ser categorizables, sólo es un bosquejo de clasificación architextual (Genette 18). Para efectos de comprender la influencia del fantástico literario en el cine se reflexiona a partir de dos novelas clásicas: *Frankenstein* (1818) de Mary Shelley y *The Invisible Man* (1897) de H.G. Wells, y dos relatos de las primeras décadas del siglo XX: *The Machine Stops* (1909) de E.M. Forster y *Die Verwandlung* (1915) de Franz Kafka.

1.1.1. Cuatro relatos literarios: cuerpo, tecnología y transgresión

Frankenstein

Publicada en 1818, *Frankenstein* de Mary Shelley es una novela romántica, pero a diferencia de otras historias de esta época, reproduce convenciones genéricas¹⁵ de la ciencia ficción y del horror, junto con elementos de la cosmogonía narrativa de la brujería y de los tratados de la alquimia medieval. De modo que: “La utilización de recursos del terror gótico es totalmente alterada por la escritora sustituyendo los elementos religiosos, mágicos o sobrenaturales, típicos de ese género, por teorías y razonamientos científicos” (Córdova Guardado 80). Así, para Todorov, en *Frankenstein* se funda un mundo “maravilloso científico”, puesto que “lo sobrenatural está explicado de manera racional, pero a partir de leyes que la ciencia contemporánea no reconoce” (en Honores 66).

Sin embargo, en *Frankenstein* lo maravilloso no está normalizado con base en la fantasía. Al apelar a un futuro incierto, donde la intervención tecnológica es una mezcla de experimentación y conocimiento, esta novela se aleja de las convenciones de los cuentos clásicos donde hadas, animales o duendes son parte de lo fantástico. La creación del monstruo se racionaliza para reflexionar cómo la ciencia puede situarse del lado de lo “divino”. Narrada desde el diario del navegante Walton, quien mantiene comunicación con su hermana por medio de cartas, la novela que lleva también el nombre de *El moderno Prometeo*, no sólo

¹⁵Las ideas aquí planteadas encuentran varios puntos de unión con las desarrolladas por Elton Honores (2018), pero también hay claras divergencias, por ejemplo, cuando este autor habla de la ciencia ficción como un “género” diferente de lo fantástico. En el apartado tres de este capítulo se apela al estudio de los filmes en función de las convenciones genéricas que los conforman, en lugar de géneros, evitando así las etiquetas y en favor de un análisis menos descriptivo y más explicativo de las obras.

tiene un paralelismo discursivo con el mito clásico *Prometeo encadenado* que difundiera Esquilo (456 a.C.), en el que el tema es el origen del hombre, sino que además es una parábola de los relatos bíblicos en los que se hace alusión a la idea de un ser supremo creador de todo: “Prometeo es, sobre todo, el primer constructor de hombres, de la mitología. El Titán encarna la gran aspiración que tenían los alquimistas y nigromantes de crear vida sin generación sexual, sirviéndose solamente de la intervención inteligente de la ciencia y la tecnología” (Córdova Guardado 72).

En *Frankenstein*, la intuición y el conocimiento médicos conforman un tipo de tecnificación, basada en la intervención de residuos de diferentes cuerpos humanos, a fin de formar un nuevo ser para luego intentar resucitarlo. Es por eso, que la destrucción corporal con base en los avances de la ciencia permite leer la novela como una historia que va más allá del terror decimonónico. Aun cuando a la creatura popularmente se le ha llamado Frankenstein, lo cierto es que no cuenta con un nombre, pues más bien durante la narración se le refiere como entidad demoníaca o engendro. Esto se traduce en la indiferencia que la revolución industrial tuvo con lo diferente o la otredad. El monstruo desaparece del laboratorio con la finalidad de vengarse de su creador. El arrepentimiento y la culpa, elementos recurrentes en las novelas románticas de la época, abruman al médico “maldito”. Al viajar por la montaña, Frankenstein se encuentra con la creatura. El monstruo le pide también que traiga a la vida a una compañera, pero el científico se niega rotundamente. Esta situación orilla al engendro a incrementar su sed de venganza. El capitalismo industrial que sirve de contexto en *Frankenstein* deja ver las preocupaciones de un tiempo donde la tecnología del momento y el conocimiento científico eran vistos como una amenaza para el mismo progreso. Victor Frankenstein es un personaje que encarna el pavor hacia lo desconocido, sometido a la nueva entidad, dado que es inminente el desprecio que ésta siente hacia los seres queridos del médico alquimista (nunca queda claro si en efecto el monstruo adquiere vida mediante rayos eléctricos).

Los experimentos “sobrenaturales” del doctor Frankenstein irrumpen en la cotidianeidad de la historia en un entorno de tecnificación, aun cuando sus procedimientos partan de una condición insólita, por lo que la verosimilitud se instala en las convenciones genéricas de la ciencia ficción. ¿Se puede considerar esta obra como pionera de los relatos “neofantásticos”?

The Invisible Man

En las postrimerías del siglo XIX, *The Invisible Man* (1897) de H.G. Wells se distinguió como un relato poco convencional para su época. Esta novela de ciencia ficción se inscribe en un entorno en el que las primeras muestras fílmicas del cinematógrafo daban sus primeros pasos. Esta obra literaria cuenta la historia de Griffin, un joven científico que experimenta con fenómenos de refracción de la luz, a fin de que su cuerpo no sea perceptible para los demás. La intervención corporal con base en una teoría científica es el tema central en *The Invisible Man*. En el afán por conseguir la invisibilidad, Griffin lleva al extremo su experiencia sensorial. Así, la inestabilidad psicológica lo llevará al grado de la locura. La paradoja que presenta *The Invisible Man* se halla en que Griffin parece más un tipo extraño que lleva a cabo prácticas misteriosas en la posada de un pueblo, donde los foráneos no son bien vistos, que no una persona que ha perdido toda posibilidad física o material para ser vista.

El extrañamiento es un secreto a voces, ya que el protagonista causa desconcierto entre los pobladores, pero estos desconocen lo que en verdad le ha sucedido. Con el rostro cubierto a través de unas gafas enormes, una especie de vendajes y un sombrero, Griffin se mantiene incógnito. Escondido en una especie de posada se vuelve noctívago, asemejándose a los monstruos fantásticos que atacan en el ocaso. Su identidad, paulatinamente, deja de ser un enigma. Al realizar un experimento científico, del que hace muchas expectativas, su destino se verá torcido, pues los ensayos de invisibilidad no le funcionan. Si en *Frankenstein* de Mary Shelley el monstruo es producto de distintos cuerpos con el propósito de darlo a conocer, en *The Invisible Man* el cuerpo del científico es el propio experimento, pero con la intención de permanecer oculto.

La ausencia material del protagonista, quien se esconde de una sociedad que no entiende de razones científicas, pero sí de las prerrogativas impuestas por la moral establecida, pone de relieve la relación entre el cuerpo y la mente. La inseparabilidad entre la experiencia humana y el conocimiento le dan sentido al mundo, pues “el significado incluye modelos de experiencia corporizada y estructuras preconceptuales de nuestra sensibilidad (como nuestro modo de percibir, o de orientarnos, y de interactuar con objetos, acontecimientos y personas). Estos modelos corporizados no son íntimos ni se restringen a la persona que los experimenta” (Johnson 14).

La experiencia del científico en *The Invisible Man* es construida desde lo mental, pero esta subjetividad no altera el orden social en lo absoluto. Su sentido de realidad depende de quienes le rodean y más de aquellos que han descubierto su experimento de invisibilidad. Este relato esboza cómo el mundo es independiente del conocimiento personal. Sin sentido común, la cognición del protagonista no puede ser comprendida por los demás: “la conclusión inevitable es que el conocedor y lo conocido, la mente y el mundo, se relacionan mediante una especificación mutua” (Varela 178).

No obstante, lo que el “científico-ladrón” advierte es cómo llevar a cabo la acción social sin necesidad del cuerpo. Si el cuerpo es el medio natural para erigir el mundo, según dichos enfoques cognitivistas, la intervención de la propia corporalidad mediante extensiones de orden artificial comunicativo (el experimento fallido de Griffin), por encima de las capacidades estrictamente de carácter biológico, se basa en la expansión de la realidad. Esta nueva interacción se posiciona como un simulacro de la experiencia humana. La ciencia ficción del relato decimonónico tiene como efecto estético aterrorizar y en algunos momentos “romantizar” la condición sobrenatural tal como acontece en *Frankenstein*. El fatalismo de los románticos que se pregonaba por la época acerca de la tecnología, el progreso y la ciencia, buscó reestablecer el proyecto histórico, político y cultural de lo puramente sagrado, “cuestión que por lo demás llega hasta el siglo XX en autores como Heidegger, Gadamer e incluso Ricoeur” (Barrios 252).

Por el contrario, la ciencia ficción en *The Invisible Man*, que prescinde de los seres extraordinarios, pues su realismo narrativo prevalece por encima de los elementos góticos, tiene como efecto estético un horror enmarcado en el progreso tecnológico, bajo consideraciones sociales de marginación y disidencia, tópicos también tratados fuera de las convenciones genéricas de lo fantástico tradicional.

The Machine Stops

Con la novela corta *The Machine Stops* (1909), el escritor E.M. Forster se adelantó prácticamente un siglo a las tramas actuales donde lo virtual, la dependencia de un sistema activo de automatización y la relación contigua entre la tecnología y el ser humano son los tópicos de los relatos constituidos desde las convenciones genéricas de la ciencia ficción. Los dilemas humanos en este relato no están comprometidos con el conocimiento exacto o la

verdad, sino que por medio de la imaginación se exponen las posibilidades y consecuencias de una realidad alterna. La novela cuenta la historia de Vashti y Kuno, madre e hijo, respectivamente, quienes luego de un cataclismo son parte de un mundo en el que los habitantes viven en cámaras individuales (el contacto mutuo se ha vuelto imposible). Para solucionar las adversidades una máquina deviene en el artefacto que cubre todas sus necesidades. Para la comunicación interpersonal, la máquina provee de un dispositivo que no es otra cosa sino una pantalla mediante la que los seres humanos interactúan, pues los cambios climáticos ocurridos en el planeta les impide viajar con regularidad.

En el capítulo *Aeronave*, la primera parte de la novela, se narra cómo Vashti asimila el sistema en el que perviven¹⁶. El abuso de los dispositivos tecnológicos no tiene remedio, por lo que las pasiones humanas incrementan las fricciones con el aparato. Si los personajes de este relato todavía pueden desear e imaginar es porque no han perdido su capacidad para moverse y percibir, aun cuando estén bajo dispositivos subterráneos desde donde se comunican. Al ser conscientes de su entorno, los personajes en ningún momento reniegan de la máquina, pues incluso no conciben el hecho de que ésta deje de moverse. En esta novela, el sistema maquínico es el adalid desde el cual se formulan sus paradigmas y convenciones socioculturales, pues entre la deshumanización y la automatización las diferencias son imperceptibles. Lo que otros artefactos proporcionan a la experiencia deja de ser importante para la convivencia y la reflexión de la vida, debido a que el monopolio de la percepción recae exclusivamente en la máquina. La alusión al cinematógrafo es clara cuando Vashti sale por un momento de su cámara subterránea¹⁷.

Para el propio Forster, la ciencia no ha ayudado en la liberación del hombre, por el contrario, lo ha vuelto un esclavo de las máquinas, “lo cual provocará que el ser humano requiera de un alma nueva y quizá de mayor grandeza bajo estas nuevas condiciones” (Forster

¹⁶Al respecto, se narra: “Evidentemente, lo sabía todo sobre el sistema de comunicación [...]. Sólo tenía que convocar un coche e ir volando por el túnel hasta el ascensor que comunicaba con la estación de las aeronaves: el sistema había estado en uso durante muchos, muchos años, antes de la instauración universal de la Máquina [...] Vashti había estudiado la civilización que había precedido a la suya, esa civilización que había confundido las funciones del sistema y lo había utilizado para acercar las personas a las cosas, en lugar de acercar las cosas a las personas” (Forster 28).

¹⁷Dicha alusión, queda de manifiesto en la narración de la siguiente manera: “No se parecía en nada a las aeronaves del cinematofoto, puesto que desprendía un olor, ni fuerte ni desagradable, pero olía, y aun con los ojos cerrados se habría dado cuenta de que había algo nuevo a su lado. Entonces tuvo que caminar desde el ascensor a su interior y exponerse a las miradas del resto de pasajeros” (Forster 32).

en Fresneda s. p.). ¿Qué sucede si la máquina deja de funcionar? La máquina termina por colapsar sin que haya la posibilidad de que alguien pueda arreglarla. Vashti en el momento de impartir una conferencia presencia la inminente catástrofe¹⁸.

El final no es menos aterrador pues en pleno estertor de muerte, Vashti y su hijo entran en un estado nostálgico porque están a punto de presenciar la desaparición del ser humano, pero eufóricos porque “La humanidad ha aprendido la lección”, responde Kuno a su madre, mientras una de las aeronaves pierde el control. A falta de un desarrollo tecnológico sensato, la extinción es un fragmento del futuro incierto donde las instrucciones para sopesar daños colaterales son rebasadas por una realidad virtual a raíz del aislamiento. Esta *nouvelle* representa para la perspectiva anglosajona de la literatura fantástica, una de sus más grandes obras en donde la experiencia corporal no sólo es inseparable de lo mental (modelo cartesiano), sino de la tecnología que les permite “comunicarse virtualmente”, porque en ésta se resuelve aquello que no puede realizarse en lo real o en la vida cotidiana. El ser humano encuentra una válvula de escape o salida del mundo para poder confluír o fusionarse con la tecnología (Horrocks 59).

Por todo ello, *The Machine Stops* se asocia a la cibercultura, pues “Las sociedades distópicas a menudo se caracterizan por la deshumanización y la novela de Forster plantea preguntas sobre cómo vivimos en el tiempo y el espacio; y cómo establecemos relaciones con el Otro y con el mundo a través de la tecnología” (Zimmerman y Lewis 1). Es un tipo de ciencia ficción que tematiza una paradoja de rechazo-dependencia del hombre moderno hacia la sociedad industrial, en donde la comunicación virtual está en función de la disposición y posición de los cuerpos, es decir, se advierte una tecnofobia en contraposición con una tecnofilia. De este modo, la relación con la tecnología se torna ambigua, puesto que no basta con decir: “Nuestro cuerpo no es ni objeto ni sujeto, sino que es un modo de presentación” (Zimmerman y Lewis 5).

Acerca de esta relación imprecisa con la propia corporalidad y, al mismo tiempo, con la percepción del mundo, tiene que ver con “El principal objeto con el que me identifico,

¹⁸La tragedia se hace visible en la narración: “A medida que proseguía, la audiencia iba quedándose en silencio, y al final no se oía nada. Algo incómoda, llamó a un amigo, especialista en simpatía. Ningún sonido: sin duda, ese amigo estaría durmiendo. Y lo mismo ocurrió con el siguiente amigo que quiso convocar, y con el siguiente, hasta que recordó la críptica sentencia de Kuno: La máquina se para” (Forster 77).

pero que todavía me elude, es mi propio cuerpo” (Marcel 163). Así, para Merleau-Ponty (1962) “mi propio cuerpo” es cuestionar qué soy y cómo soy, pues en esto se basa la existencia personal y, por lo tanto, la experiencia, o bien, la condición humana no posee un cuerpo objetivo, sino un cuerpo vivo que ocupa el espacio y el tiempo para resignificarse .

Actualmente, las aplicaciones e interfaces son parte de la cotidianeidad entre los cuerpos. Esta normalización es objeto de la dependencia que el ser humano tiene en tiempo y espacio con respecto de los imaginarios que provienen de la RV. Así, las máquinas cristalizan la necesidad de recobrar el sentido de lo humano por medio de la resignificación de los acercamientos emocionales y físicos. Las indagaciones sobre robótica¹⁹, centradas en la interacción entre humanos y máquinas, son una realidad desbordante, tal y como ocurre en *The Machine Stops*, a modo de claustro conversatorio, entre la tecnología y su relación con la corporalidad.

Die Verwandlung

Franz Kafka fue un empedernido espectador del cine de su época, una industria cultural que, cuando apareció *Die Verwandlung* (*La Metamorfosis*) (1915) ya gozaba de veinte años desde el primer movimiento en que un cinematógrafo le dio vida a un conjunto de imágenes. En *Kafka va al cine*, Hanns Zischler comenta que Franz Kafka de 1910 a 1914 asistió junto con Max Brod a las salas de París, Berlín y Praga:

A tal llegó su pasión que, según afirmó en sus ‘Diarios’, podía dejar la escritura –su vida, su respiración– para dejarse caer por el Landestheater de Praga a ver qué programa emitían (en aquel entonces había muchas sesiones continuas, ya que las películas no tenían mucho metraje). Le gustaban las comedias y las tragedias [...] ¿habría sido otro escritor sin su pasión cinéfila? (Corroto s. p.).

Faltaban seis años para que el filme silente *Nosferatu* (1922) causara horror en los primeros espectadores de la pantalla grande. La novela del escritor checo no habla de vampiros ni de fantasmas, ni tampoco de seres sobrenaturales que viven en cuevas, en castillos o en las

¹⁹Los videojuegos y las herramientas digitales son formas de recreación y de comunicación que han creado redes de información virtuales. Estas relaciones se construyen a través de una automatización que reconfigura el cuerpo y la percepción. La robotización está cada vez más cerca de simular comportamientos humanos.

profundidades de un bosque. Lo “kafkiano” fragua su influencia en la literatura y en el cine no realista del siglo XX y en lo que va del XXI, pues, en contraste con diversas obras de corte fantástico, el tema-personaje nunca había sido lo suficientemente explorado como sucede en *Die Verwandlung*.

Para Kafka el inicio de este relato fantástico no deja de ser absurdo o ridículo, pues el “misterio” del cuerpo mutilado o sin forma de Gregorio Samsa, es una afrenta a las leyes de la naturaleza para poder mantenerse vivo: “Cada vez que comienza, uno olvida que el cuento, si su existencia está justificada, lleva en sí ya su forma perfecta y que sólo hay que esperar a que se vislumbre alguna vez en ese comienzo indeciso, su invisible pero tal vez inevitable final” (Del *Diario* de Kafka en Piglia 104). La “ridiculez” a la que alude Kafka no es otra cosa que un “extrañamiento puro”. Esto se traduce como una premonición del final fatídico que tiene Gregorio Samsa. El relato pionero del canon de la literatura fantástica moderna, que se acerca más al horror por ser una metáfora de la condición humana que a las convenciones del terror clásico, cuenta la historia de Gregorio Samsa, un vendedor de telas que se hace cargo de su familia y que un día amanece transformado en una cucaracha. A partir de ello, Samsa percibe el mundo con imprevistos y vacíos.

La situación cambia cuando sus parientes no velan por su porvenir, pues el abandono al que ha sido sometido Gregorio se vuelve gradual. La conversión de Gregorio a insecto ocurre sin explicación alguna y es por tal acontecimiento que este relato evoca a los principios ontológicos de la mitología clásica tanto de Oriente como de Occidente. Mircea Eliade, en *Los mitos del mundo contemporáneo* (1953) propone que, bajo la experiencia individual, “el mito... se hace sentir en los sueños, en las fantasías, y en las enormes nostalgias del hombre moderno, y la literatura psicológica nos ha acostumbrado a encontrar la grande y pequeña mitología de la actividad inconsciente y seminconsciente de todo individuo” (Eliade 11). El concepto de mito adquiere relevancia en *Die Verwandlung*, precisamente, por su universalidad, una vez que como architexto de lo fantástico moderno, se afirma en un horizonte superior de trascendencia entre lo corpóreo y lo mental.

Dicha trascendencia radica en cómo Samsa piensa su escape o su persistencia en la memoria de los demás, aunque la incertidumbre lo alcance porque su condición ha cambiado: “El relato avanza siguiendo un plan férreo e incomprensible y recién al final surge en el horizonte la visión de una realidad desconocida: el final hace ver un sentido secreto que

estaba cifrado y como ausente en la sucesión clara de los hechos” (Piglia 115). Gregorio sucumbe solo en su habitación. El extrañamiento no recae en la transformación sino en sus consecuencias que se vislumbran desde que la historia da inicio. Paradójicamente, Samsa olvidó cómo era su cuerpo, pero no su destino. Su experiencia no posee relación alguna con la realidad que perciben sus parientes para asimilarse desde otra, desde la condición insólita enfrentado como insecto. En *Die Verwandlung* lo fantástico moderno se tematiza más allá de la coherencia interna de las situaciones narrativas, que en la historia no ocupa más que sólo un mes y días, desde aquella mañana fatídica en que Samsa se ve como un insecto hasta que muere. El poder de la colectividad por encima de la individualidad es lo que sufre Gregorio hasta padecer un aislamiento radical. Y pese a que en el inicio se suscita una premonición, “Lo que quiere decir el relato sólo lo entrevemos al final: de pronto aparece un desvío, un cambio de ritmo, algo externo; algo que está en el cuarto de al lado. Entonces conocemos la historia y podemos concluir” (Piglia 120).

La única salida a la presión social que vive Samsa es la fantasía de convertirse en otro ser y que, como todo mito original, no tiene un principio ni fin precisos. Pues “Hay algo en el final que estaba en el origen y el arte de narrar consiste en postergarlo, mantenerlo en secreto y hacerlo ver cuando nadie lo espera” (Piglia 122-123). En *Die Verwandlung* se instaura una manera diferente de ver la figura del insecto como una nueva metáfora del aislamiento. Lo fantástico ya no es el fin último del relato, sino el medio o recurso narrativo mediante el cual ese extrañamiento, transita hacia una nueva hermenéutica de la transgresión, donde lo monstruoso resulta del horror como fenómeno de percepción. Si Gregorio Samsa es un monstruo es porque también fuera de la historia representa “un “monstruo social”.

Ante ello se abre una interrogante: ¿cuáles son tanto el estado de ánimo como el contexto de socialización develados con más claridad en los relatos fantásticos literarios aquí abordados? Por un lado, puede decirse que el estado de ánimo que priva es un sentimiento de soledad (contenido en lo corporal) en un entorno de tecnificación; percepción que queda advertida por cada uno de los personajes o protagonistas de dichas historias. Por otro lado, puede señalarse que el contexto de industrialización cambió la forma de comprender la experiencia humana. De este modo, la tragedia humana mostrada desde *Frankenstein* hasta *Die Verwandlung*, ya dejaba ver con claridad los retos a los que enfrentaba el hombre moderno tras la industrialización, la implementación de la Técnica en diversos rubros de la

vida social y las nuevas transformaciones culturales y estéticas de las que devino un reordenamiento de la ciudad y del ciudadano en la apreciación del mundo y la construcción de imaginarios, más allá de la ficción.

1.1.2. La configuración de la ciudad moderna y el nuevo *sensorium*

¿Qué relación tuvieron los cambios de percepción de sus habitantes con respecto de la invención del cinematógrafo? Estas transformaciones que experimentó el ciudadano de finales del siglo XIX se forjaron, paulatinamente, debido a las condiciones de sensibilización germinadas en la vida en la metrópolis, lo cual más tarde aprovechó la exposición cinematográfica. En el amanecer de la ciudad moderna, las técnicas, así como los conocimientos arquitectónicos también buscaron parte del nuevo armazón de sentido. Ello tuvo que ver con la imaginación proyectada en los espacios urbanos. Así, se resignificó la vida urbana y posteriormente, las actividades de lo político, de lo social y de lo económico de las grandes metrópolis. Las ciudades, sobre todo, las del centro de Europa, ancladas en un contexto de migración y mano de obra emergente recibieron el cinematógrafo como un dispositivo que pondría en entredicho la percepción misma de las imágenes urbanas, así como el discurso referencial que terminó por acercar el realismo de lo visible con lo “intangible”.

A la par de la industrialización de las ciudades al capitalizarse la fuerza de trabajo, la percepción de los ciudadanos se extendió por medio de la mirada fílmica. El acercamiento que brindaron las primeras imágenes cinematográficas hacia lo otro o lo impalpable, aunque evidente, a través de la iconografía de la ciudad y de sus habitantes, permitió compartir lo que antes había sido parte de la individualidad, por lo que el montaje como “procedimiento estético” cambió por completo la sensibilidad de los ciudadanos en los Estados capitalistas desarrollados²⁰.

Con el paso de los años, el cuestionamiento de la mirada obtusa por una mirada más reflexiva se convirtió en lo medular, ya que se transgredió no sólo el espacio donde se miraban las cosas, sino en general cómo se miraba ya el mundo, lo que para Benjamin se convirtió en un “inconsciente óptico”. La experiencia a través del cine reconfiguró no sólo la

²⁰El recurso del montaje visualizó la vida en la metrópoli, por lo que “la cadena industrial de producción con el montaje como forma artística” se fusionaron. De tal modo que el cine, “a la vez procedimiento técnico y estructura de la sensibilidad, es el exacto punto de contacto de estas dos series”. El ciudadano se convirtió en público y en masa (G. García 173).

apreciación de la ciudad, en tanto espacio de producción cultural y de imaginarios colectivos, sino como constructor de imágenes cambiantes. Lo representado y la representación de la visión urbana se perfilaron hacia una nueva red de significados trastocados por la técnica. Había nacido el papel del espectador activo y de éste, la especulación a modo de nuevo *sensorium* como la gran transformación de la mirada moderna. La representación de esa mirada para Benjamin era perfectamente encarnada por el *flâneur*²¹ como aquella figura citadina de la que habló Baudelaire, pues él “poseía ese *sensorium*. [...] La técnica ha sometido el sensorio humano a un entrenamiento de índole muy compleja” (Benjamin 75; 141).

El concepto de *sensorium* reside en una idea de crisis de la percepción, pues elabora una nueva forma de experimentar, por lo que, cuando Benjamin refiere a la vida en la ciudad y la relación que ésta ha tenido con el cine, lo hace para decir que dicha transformación no sólo es producto de la técnica o del capitalismo industrial. Lo cual implica la comprensión de otros conceptos como “aura” y *shock*. El cine, arribó en la ciudad moderna para transformarla y recomponer su percepción urbana en tiempo y en espacio. Desde que se llevaron a cabo los primeros ejercicios fílmicos, la experiencia cinematográfica representó una mirada distinta de reconstruir la realidad, pues de un modo muy particular se podía valorar la cercanía del mundo y de la sociedad en su conjunto. En consecuencia, el ciudadano derivó en una especie de espectador de su entorno. Con la invención y patente del cinematógrafo, el 13 de febrero de 1895, el “espectador-ciudadano” logró concretar otro sentido: imaginar el conflicto, el deseo o el encuentro con lo desconocido o con lo sorprendente²².

²¹El cinematógrafo impulsó imágenes que cambiaron la manera de observar los paisajes estáticos por vistas panorámicas y uno de los personajes protagonistas de esta mirada fue la figura del *flâneur*, que se materializó desde los inicios del cine. El *flâneur*, más allá de la visión de Poe, es identificable como un bohemio, “esa clase de individuos con una existencia que es un problema, una fortuna que es un enigma, que no tiene residencia estable, ningún lugar reconocido al que ir, que no encuentran gusto en ningún sitio y que uno encuentra en todas partes” (Benjamin 432). El filósofo alemán describe los paseos de Baudelaire como el retrato de una ciudad parisina en decadencia. Para él, en la ciudad moderna el *flâneur* es un personaje de la realidad parisina que recorre con una incesante capacidad de sorpresa los detalles que subyacen de la vida urbana. El espacio predilecto del *flâneur*, por lo tanto, serán las creaciones que la industrialización deja a su paso.

²²La ciudad que proyecta el cine forma parte de un proyecto integral para ser recogido por sus habitantes en las calles, mediante la arquitectura y otras formas de materialización de la convivencia social o de otra índole. Así, el cine transmite una forma de hacer ciudad también de manera simbólica. En este contexto de la era industrial, la racionalidad del capitalismo pasó a ser entendida únicamente desde los aspectos económicos y lo imaginario habría de ser exhibido masivamente (Castoriadis 271-272). El cine en función de la percepción del individuo moderno había transformado el *sensorium*.

Los espectadores se agruparon como “fragmentos que caminan y hablan, de una sociedad dada [...] encarnan en parte de una manera efectiva y en parte potencial, el núcleo esencial de las instituciones y las significaciones de la sociedad a las que pertenecen” (Castoriadis 313). A ello se añade que “la lógica funcionalista plasmó en los habitares cotidianos la economía de recursos de la máquina y de los procesos industriales” (Inardi 366). Así, el cine como generador de imaginarios en la ciudad, también empezó a reafirmar creencias, a irrumpir en la percepción de las normas sociales establecidas en función de cada espectador. Desde esta perspectiva, lo visual no se supeditó a la urbanidad construida, sino a la amplia gama de imaginarios que de ésta se desprendieron, lo que dio paso a distintas maneras de pensar y de construir la modernidad. A la rapidez con la que se produjeron dichos imaginarios, esta extraña situación tuvo que adaptarse, pues los individuos estaban dispuestos a experimentar nuevas imágenes dentro de las grandes ciudades (Inardi 366).

El discurso sobre la ciudad cosmopolita con ciudadanos ejemplares, que también podían desear lo obscuro, visibilizó espacios antes prohibidos y marginales. Por tales hechos, el suburbio y las periferias excluidas formaron parte de la escena cinematográfica. Como ahora se sabe, la mirada cinematográfica sostuvo desde un principio un discurso que se desplegó como una mezcla de lo percibido o de lo sensorial tras la experiencia de lo filmado y de lo visible o manifiesto por la novedad que representaba el cinematógrafo. La proyección de las primeras imágenes cinematográficas, dejaron atrás un mundo determinado y restringido por la propia industrialización para dar lugar a un ciudadano-espectador como un receptor sensible de otras realidades: la imaginación y la ciudad en un intercambio simbólico, en una conversación para la constitución de percepciones fuera de los estándares establecidos. Un ejemplo representativo es *La Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (1895)²³.

²³El cine resignificó la imagen que se tenía acerca de las estaciones ferroviarias, de las fábricas, de las industrias, y de los paisajes de tránsito urbano, no sólo para plasmarlos en tanto espacios del devenir histórico, sino como un conglomerado de impresiones donde emergerían más adelante imaginarios de toda índole. Así, “Las primeras imágenes urbanas, *Sortie de l'usine Lumière à Lyon* (Lumière, 1895) ya ofrecían un imaginario de la ciudad moderna al escenificar una prosaica salida de obreros bajo la forma de un espectáculo social similar a la salida de la iglesia o de una celebración. Pero lo que los hermanos Lumière celebran en esta pionera película urbana es la transformación de la ciudad tradicional, con su *skyline* de construcciones tradicionales entre las que despuntaban las cúpulas de las iglesias, por un nuevo escenario social, el de las fábricas, estaciones de ferrocarril, vías de circulación y chimeneas cuyo humo sumerge en una espesa niebla los espacios y arquitecturas de la ciudad histórica. Y si estas imágenes responden a un cambiante imaginario industrial tomado desde un punto de vista fijo, similar al de un espectador estático que observa la escena, pronto descubrieron los Lumière que lo propio de la ciudad moderna era la circulación y el movimiento, por lo que no tardaron en instalar la cámara en todo tipo de vehículos y movientes con el fin de ofrecer una vista en movimiento de sus

Durante los inicios del cine, la sincronización entre la urbanización y el cinematógrafo como modelos de producción imaginaria fundó una analogía prominente de la industrialización mediante la llegada de un tren a su destino. La experiencia visual de la locomotora mostró un *modus* de revelar la ciudad y sus habitantes, lo cual se vislumbraba en las relaciones entre la vida rural y la vida urbana. Mediante lo que se conoce como un *travelling* en la cinta *Panorama de l'arrivée en gare de Perrache pris du train* (1896) y en general en la historia del cine, el andamiaje sobre rumbos imaginarios que otras locomotoras recorren fue una constante para comprender la resignificación que la ciudad moderna tuvo, tal como se muestra en *Berlin, Die Sinfonie der Grosstadt* (1927) de Walter Ruttmann o en *A Bronx Morning* (1931) de Jay Leyda.

La existencia de vías ferroviarias en tanto plataforma del tren como medio transporte implicó cambios sustanciales en la forma de organizar la vida en la ciudad, pues el tránsito fue una nueva forma de apropiación de la experiencia urbana. El giro que dio la arquitectura tras la revolución industrial originó una mudanza de las costumbres y de los hábitos. La institucionalidad de la ciudad que había sido representada mediante las antiguas edificaciones del siglo XIX se transformó por el aprovisionamiento de las imágenes proyectadas. A partir de ello, los museos y otros espacios de expresión artística, librerías y bibliotecas, escuelas, plazas comerciales, ministerios de justicia, penitenciarias, registros portuarios y aduanales, así como bancos y financieras se convirtieron en parte de la nueva configuración de experiencias. Para Benjamin, este “panorama imperial”, como dispositivo, acercó los detalles de la ciudad o de la urbanidad al ciudadano-espectador; panorama como un conjunto de aparatos producto de la técnica para generar nuevas sensibilidades: “El panorama y los pasajes del siglo XIX absorberán una nueva subjetividad, la de la masa; y también serán estructurantes de su sensibilidad” (Inardi 367).

La urbe del ciudadano-espectador durante las primeras instancias del siglo XX fue construida bajo diversas perspectivas imaginarias. Por ejemplo, la mirada o puesta en escena futurista en *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, mediante espacios urbanos y periféricos en

calles y espacios públicos coherente con el imaginario urbano al que la máquina filmica servía” (Lorente Bilbao 110). Esta cinta representa simbólicamente a una legión de obreros en el término de sus labores como si fuese una práctica litúrgica. Pronto la propia naturaleza de las metrópolis supuso la intervención de cámaras en movimiento a fin de abarcar distintas áreas que antes habían sido exclusivamente expresiones de carácter público.

Sunrise: A song of Two Humans (1927) de Murnau, o en *M* (1931) también de F. Lang, donde las imágenes muestran situaciones de segregación y de exclusión. Benjamin señalaba que, ante la presencia de un mundo mediado por aparatos técnicos, la percepción y la sensibilidad optan por adaptarse a esta realidad: “Walter Benjamin observó una desaparición similar del equipamiento tecnológico que genera imágenes en el cine: «Para el hombre contemporáneo, la representación de imágenes en el cine es incomparablemente más relevante que la del pintor, precisamente porque ofrece a través de equipamientos mecánicos, un aspecto de la realidad libre de todo equipamiento» [...]. Esto explica por qué las películas son el medio conocido más inmersivo” (en Ryan 81). Por lo que existe una determinación técnica que transforma nuestra experiencia y que configura nuestro *sensorium* en el cine.

De este modo, los vínculos entre una sociedad tecnificada, las manifestaciones artísticas o estéticas que de ésta emanan y los nuevos entornos de producción, dejan al descubierto “la confrontación de lo natural frente a lo mecánico, de lo continuo frente a lo fragmentado, y el reemplazo de la experiencia como disposición consciente del individuo, por la vivencia como expresión del autómatas” (Inardi 368). La percepción sobre el espacio y el tiempo en la ciudad se vinculó con las sensaciones generadas por los primeros relatos en el cine que, a su vez, se conformaba como un arte que desde sus inicios abogaba por la no oclusión del cuerpo y de sus imaginarios. En este sentido, el nuevo *sensorium* se vislumbró con mayor idoneidad a partir del origen del cine fantástico, porque la transformación de la corporalidad y la antropomorfización, eran el centro de las historias. Los monstruos y las entidades establecían vínculos en las diversas geografías de la ciudad moderna, aun cuando fuesen de rechazo con lo humano. Desde sus inicios, el terror, y posteriormente, el horror y la ciencia ficción como discursos narrativos, produjeron un *shock* que irrumpió el modo de percibir el sentido de realidad, para cuestionar, precisamente, la misma condición tecnificada.

El shock

Enseguida se aborda al concepto de *shock* de Walter Benjamin a modo de antesala para la comprensión acerca del papel que ha tenido la reconfiguración de la ciudad moderna y la llegada, en particular, del cine como un augurio de la percepción de los mundos planteados por el extrañamiento fantástico: como un productor de experiencias en las que el miedo, el asombro o la perturbación se compartieron en las plazas públicas. Esta reflexión tiene la

finalidad de hacer observable la operatividad de dicho término en la experiencia del individuo moderno de finales del siglo XIX y comienzos del XX. Para Benjamin, el *shock* es el parteaguas de la experiencia, un conjunto de estímulos producidos por la vida moderna, por la técnica y su socialización, es decir, por la tecnificación.

Si la industrialización capitalista trajo consigo una crisis de la percepción humana, fue debido a que las relaciones de producción de un mercantilismo acelerado y en constante movimiento, la monotonía de la vida cotidiana, las relaciones sociales en general y el consumo en el campo de la cultura misma, habían dado un salto cualitativo. Un cambio en la instrumentación de las sensaciones desde dicho contexto sociohistórico: “Cuanto más participe el *shock* en su momento en cada una de las impresiones; cuanto más incansablemente planifique la consciencia en interés de la defensa frente a los estímulos; cuanto mayor sea el éxito con el que se trabaje, tanto menos se acomodará todo a la experiencia, tanto mejor se realizará el concepto de vivencia (Benjamin 132).

Las extensas jornadas de trabajo que experimentaba la clase trabajadora debilitaban su capacidad para desarrollar la imaginación. De esta manera, la memoria y el aprendizaje se mermaban en virtud de la monotonía de la producción en serie. La industrialización diseminó la frustración del ciudadano hasta quebrantar la posibilidad de vivir experiencias ajenas a su condición social. Poco tiempo quedaba para el entretenimiento y el ocio era un lujo. No obstante, esta situación no fue un determinante, sino un estímulo ante la aparente imposibilidad de ampliar la sensibilidad. El “Panorama” se reveló como una “expresión de un nuevo sentimiento vital”, atrapando la mirada completa del ciudadano-observador quien permanecía absorto por tal experiencia: “Aún con vestigios en sus temas de aquella nostalgia de comunidad de las sociedades del siglo XIX, los panoramas preanunciaban y preparaban a las pantallas del cine su entrada triunfal en el siglo XX” (Benjamin 40).

En este marco contextual, quien mejor describió dichas experiencias “shockeantes” fue Charles Baudelaire con su poética de vicio y redención dentro de los espacios de la ciudad moderna. El *shock* no sólo tuvo que ver con el rol de un transeúnte perdido en la multitud, sino también con la relación que el obrero emprendió con las máquinas o con la automatización. ¿Qué representó para el ciudadano-espectador estar expuesto a un *shock* que alteraba su percepción?

A diferencia de la idea de *shock*, la alucinación, producto del consumo de drogas, así como el vino y el hachís (tópicos principales en la obra *Paraísos artificiales* de 1860, de Baudelaire) “romantizaron” un violento método de percepción humana que al final recayó en la individualidad descontrolada. Por lo que la adicción no sería sino “el correlato y la contraparte del *shock*” (Buck-Morss 195). La imaginación tuvo que ser compartida hasta donde la heterogeneidad de imágenes e iconografías lo permitieran. Al concepto de *shock* se añade el de “fantasmagoría”, que hace alusión a la inmanencia entre el sueño y la fantasía. Esta fantasmagoría estuvo asociada con los Panoramas, Dioramas y Cosmoramas como “tecnologías de la ilusión” que alteraron la percepción del individuo (Sazbón 36).

Los efectos que produjeron estas tecnologías fueron percibidos como parte de la realidad objetiva, pues éstas se adaptaron en espacios colectivos. El desbordamiento de la sensibilidad fue el motor y no el letargo o la pasividad de la percepción. Para Benjamin, el *flâneur* tuvo la habilidad perceptual de poder erigir de lo real una fantasmagoría ya que no dependía de la aglomeración para mirar diferente y por ello, prescindir de la crítica por una transformación de la sensibilidad. Si bien es cierto que el *flâneur* no se intimida en la muchedumbre, la fantasmagoría de la metrópoli recae en la experiencia escindida por la naturaleza “shockeante”. Este *shock* devino al mismo tiempo en perturbar la naturaleza de la obra de arte, porque a partir de éste se buscó alterar el continuum de la historia, ya que la fotografía y el cine potencializaron la actitud crítica de las multitudes. La experiencia estética pierde su condición “aurática” debido a que se interrumpe lo irrepetible, y entre más se acerca el objeto de la fantasmagoría, más se aleja a la obra de su carácter ritual (Benjamin 126; 139).

Por lo tanto, la exhibición a través de la reproductibilidad técnica trastorna la función ritual del arte en una praxis distinta (Benjamin 18). El filósofo aseveró que la reproductibilidad técnica de la obra artística, en este caso, la masificación de la recepción cinematográfica modifica la experiencia “shockeante”. No obstante, advirtió que una manera de reincorporar dicha aura a la obra de arte sería por medio del engrandecimiento de los actores de la pantalla grande, pues éstos al ser en apariencia inalcanzables por la masa de espectadores, la lejanía provocada por esta relación de histriones-receptores “hacia” flotar el aura. Así, la distancia imprimiría un valor de culto.

Por otro lado, hay que recalcar que, desde esta visión positivista, ante la exposición de una película, el espectador experimenta cambios en el aparato perceptivo (Benjamin 42).

Por ejemplo, si el artista plástico o pintor puede brindar una obra total, ésta no se exenta de su dimensión o perspectiva única; por el contrario, la que ofrece el dispositivo cinematográfico o cámara ha de ser múltiple, fraccionada en partes que se unen “según una ley nueva” (Benjamin 36). Por esto, el cine más que exterminar las rutinas y las prácticas del ocio industrial, las transformó, porque la cámara interviene gracias a medios auxiliares, a través de la edición, y “su interrumpir y su aislar, su dilatar y acelerar todo decurso” (Benjamin 38-39).

Pero las reflexiones que Benjamin señaló acerca de la relevancia del cine como constructor de un nuevo *sensorium*, bajo el contexto de la modernidad, tuvo no pocos detractores, como fueron Adorno y Horkheimer, para quienes, en contraposición con la idea de *shock* y *sensorium*, el cine anunciaba, “la atrofia de la imaginación y de la espontaneidad del actual consumidor cultural” (Adorno y Horkheimer 139). Para Benjamin, la reproductibilidad del arte invitaba a los ciudadanos-espectadores al alejamiento de la fantasmagoría capitalista, pues creyó “que el potencial revolucionario de la producción artística estaba fundamentalmente centrado en su industrialización técnica” (Buck-Morss 39).

Adorno y Horkheimer atacaron dicha “tecnificación”, dado que era la resultante de un proceso de aculturación del que eran parte las masas. Pese a ello, la reproducción de la técnica impuso nuevas condiciones de apropiación estética. La socialización del arte y de la cultura socavaba la categoría de exclusividad: “la separación entre valor estético y valor de uso, y la distinción entre artista y público, y artista y técnico” (Buck-Morss 39). Para Adorno y Horkheimer, el cine como industria cultural amenazante carecía de una dialéctica, debido a que “todos los filmes dicen lo mismo” (Barbero 50). ¿En verdad todos los filmes vislumbran “lo mismo”, pero con tratamientos distintos, en los comienzos del cine? Por supuesto que no, pues si bien la discusión entre lo narrado y lo mostrado (narratividad) depende del enfoque de análisis, no se puede afirmar que la técnica supedita al mensaje o a la significación de cada filme o ejercicio cinematográfico, pues el hecho de cómo se presenta una secuencia o conjunto de escenas, predispone su interpretación. Así, no es que el cine carezca de una dialéctica, pues más bien la experiencia receptora como nueva situación comunicativa, implica comprender las infinitas posibilidades de mirar, inclusive, “lo mismo”, pero aún más, lo distinto.

Por todo lo anterior, los conceptos de *sensorium* y de *shock* son pertinentes para esta investigación, al llevarlos al terreno del papel del cuerpo en el cine fantástico en tanto nuevas formas de producción de experiencias. De tal modo, se puede dilucidar cómo el extrañamiento es un mero pretexto para dilucidar otros aspectos de la vida y de la mirada moderna, más allá de la ficción. El espectador ha visualizado a partir de las convenciones genéricas del terror, del horror o de la ciencia ficción, fenómenos de resignificación de la vida contemporánea en donde la tecnología es una extensión del cuerpo humano. La tecnificación deviene en un *sensorium* que posibilita perspectivas que cuestionan la condición humana, dado que el cine fantástico, desde su origen hasta la reconfiguración de sus estéticas actuales, pone de relieve la percepción de mundos que antes sólo eran posibles en la literatura, por lo que el cine es el recurso a través del cual, en palabras de Benjamin, la reproductibilidad técnica ha transformado la experiencia.

1.2. Los inicios del cine fantástico

En el apartado anterior se llevó a cabo una sucinta exposición de algunas obras literarias que por su influencia estética e ideológica contribuyeron a la configuración narrativa del terror sobrenatural, del horror y de la ciencia ficción en el cine con base en la relación cuerpo-tecnificación. Además, se ha delimitado el surgimiento de cine a partir del auge que tuvo la configuración de la ciudad moderna a finales del siglo XIX y principios del XX, todo ello bajo un acercamiento a la visión premonitrice del *sensorium* y del *shock* de Walter Benjamin. Por consiguiente, se hace un recorrido histórico referencial sobre la evolución del cine fantástico.

Lo fantástico queda inserto en el extrañamiento que percibe el espectador al presentársele un evento que no puede revelar en un primer momento con base en referencias culturales, por lo que se produce una sensación no habitual, fuera de toda lógica realista. El espectador se da cuenta de que en la realidad se ha filtrado algo que le es ajeno, pero seguirá el transcurso de la historia hasta encontrar una respuesta. Si se opta por la racionalidad, entonces la “vacilación” se instaura como algo insólito; por el contrario, si se explica desde la idea de los “mundos posibles” se entra a lo maravilloso (Zaplana 587).

Al respecto, Zaplana prescinde de hacer la analogía extrañamiento-terror. En un principio, lo fantástico tradicional se alimentó del terror con raíces góticas en el que emergen

entes sobrenaturales, monstruos antropomorfizados y fuerzas espectrales o fantasmagóricas; posteriormente, lo fantástico moderno o lo neofantástico abarca otras formas monstruosas ancladas en el horror y en la ciencia ficción a través de sus distintas modalidades, pues ello surge desde lo humano²⁴.

En los relatos fantásticos tradicionales, la presencia de monstruos o seres sobrenaturales es un elemento fundamental para constituirse como historias de terror. Diversas historias que son narradas mediante convenciones genéricas del terror terminan por convertirse en narrativas fantásticas tan pronto como se revela la existencia del monstruo. Pero este mecanismo narrativo sólo ayuda a entender el terror decimonónico, por lo que para profundizar en las convenciones genéricas de lo fantástico moderno o lo neofantástico es necesario desplegar ejercicios comparativos de las películas seleccionadas. En lo fantástico moderno, el lector o el espectador no busca esclarecimientos de lo desconocido: “porque en el siglo XX (especialmente desde la segunda mitad) aceptamos que la realidad es diversa y flexible, y en parte, inexplicable. Estamos inmersos en esquemas racionales que propician la sorpresa, y estar dotados de razón es asombroso, como es admirable que la razón nos sirva poco para entender (resolver) el mundo” (Olvera Vázquez 18).

Lo neofantástico difiere de lo fantástico tradicional puesto que “no se reduce al juego con el miedo del lector ante lo normal” y que para Todorov sería la *vacilación* (Villarreal 264). Al respecto, Sardiñas (2006) apunta que “surge como consecuencia de la sustitución de la visión racionalista del mundo por una concepción marcada por la indeterminación y la ambigüedad”, por lo que sería el resultado de la crisis de la modernidad a partir de la literatura de Kafka (Villarreal 264). El cine fantástico contempla todas las expresiones no realistas, como realidades alternativas y seres misteriosos, tales como lo onírico y lo absurdo, lo

²⁴Por lo tanto, lo neofantástico no denota lo sobrenatural como un misterio peligroso, sino como una “posibilidad epistemológica”, una vez que el entramado esotérico pasa a ser parte de la composición natural del mundo. Por lo que: “Tratar de determinar la existencia nos ha llevado a descubrir cuán indeterminada es; ésa sería su naturaleza. Lo fantástico moderno, al que yo llamaría neofantástico, siguiendo a Alazraki, no necesita, pues, la preparación de lo insólito en la estructura del relato; requiere de mostrar lo insólito inmediatamente para poder mejor *violentar*lo con registros lúdicos: lo extraordinario deja de ser visto con solemnidad. El nuevo terror no nació del misterio, sino del conocimiento. El siglo XX cambió la territorialidad literaria del miedo: más que en lo fantástico, el terror encontró su hábitat en la ciencia ficción y en el gótico de finales del siglo XX” (Olvera Vázquez 20). Las convenciones del cine fantástico moderno se han sincretizado con otros géneros y subgéneros narrativos. Esta exploración histórica de esta tesis tiene la intención de forjar un diálogo entre la tradición del cine fantástico y los discursos del cuerpo tecnificado visibilizados sobre todo en el horror y la ciencia ficción contemporáneos.

grotesco y lo lúgubre, lo surrealista y lo extraño (Arenas 150-151). La combinación de todas estas categorías estéticas de lo fantástico, generan historias tan complejas tanto como lo permitan los recursos narrativos utilizados. No obstante, lo fantástico se torna difícil de caracterizar por la compleja narrativa que lo conforma, pese a las aportaciones que formulara Todorov desde la década de los setenta (Marcel Brion en Arenas 150). Teóricos como Caillois (1967), Roas (2001), Díez Moreno (2014) han recalcado el carácter impreciso de configurar los temas de lo fantástico y de la ciencia ficción de manera decisiva (Nieto 13), o bien, como dice Elton Honores, “Lo fantástico no depende del tema” (179). En *L'art fantastique* (1989) y *The Encyclopedia of Fantasy* (1997) Brion aborda estilos y representantes del género fantástico, pero su análisis es un estudio muy generalizado que carece de profundidad al no retomar otros aspectos al respecto (Arenas 150).

Por otro lado, en *Introducción a la literatura fantástica* (1971) el filósofo búlgaro-francés afirma que todo relato fantástico se constituye a partir de la incertidumbre o engaño (vacilación), la cual desaparece al final de una narración. Asevera que un relato “extraño-puro”, desde que inicia, presenta una lógica extraordinaria (por ejemplo, lo kafkiano), pero bajo un modelo de lo real, por lo que la historia posee una coherencia interna. En este caso, la historia se explica por medio de la referencialidad hacia lo real. A partir de 1970, Todorov, así como quienes han seguido su línea de estudio, han abordado el problema del extrañamiento desde una tipología rica en matices, pero sus aproximaciones, sólo se han referido per se a la literatura y la teoría literaria, por lo que para dilucidar acerca de qué es el cine fantástico se requiere de enfoques que adviertan la naturaleza de un filme más allá de ser tratado como un texto (texto audiovisual).

Por lo tanto, se debe partir de la acepción que define a una película como texto fílmico para luego trasladar con cierta flexibilidad teórica el análisis hacia concepciones de lo fantástico que antes eran privativas del ámbito literario. Cabe resaltar que aun cuando el tópico principal de una película de terror no delimita su carácter fantástico, según la postura de varios especialistas, la raíz histórica de esta investigación surge desde las diferencias existentes entre tema y motivo. Para hacer observable estas divergencias se retoma el concepto de tematología teorizado por Pimentel (1993), con el que ha construido integralmente sus estudios literarios y que aquí se retoma para efectos de matizar (no esquematizar) determinados mecanismos narrativos de lo fantástico en el cine.

La tematología como rama de la literatura comparada considera los materiales de los cuales está hecha (dimensión abstracta), los procesos de transformación textual que sufre, así como las resignificaciones como resultado de sus actualizaciones (Pimentel 215), a fin de identificar e interpretar los motivos y los temas que orientan la producción de un texto literario, puesto que “en un primer momento es que el tema, en tanto que asunto o materia del discurso, *orienta* una posible selección de incidentes o detalles que permita su desarrollo; el motivo en cambio se distingue del tema por ser una *unidad* casi autónoma y por su *recursividad*” (Pimentel 216-217). Por ejemplo, en el cine, el vampirismo como tema puede desarrollarse desde diversos motivos, no necesariamente con base en preceptos de la literatura gótica.

Por esto mismo, la tematología se enlaza con el concepto de transtextualidad, y en específico con el architexto, el hipertexto y el intertexto pues se pone de relieve un proceso de inserción, extracción y transformación de un texto en otro. Para Pimentel, los temas, pese a que abarcan desde su dimensión conceptual hasta la historia transferida por una tradición o movimiento, establecen más bien “la *materia prima* que ha de ser reelaborada por un autor, y por ende preexisten de manera *abstracta* al texto en cuestión” (217). De lo anterior se desprende la idea de que el tema posee un valor, su cuestión más abstracta, por lo que la analogía tema-personaje reúne dichos temas-valor bajo el mismo desarrollo del personaje. Traspuesto al contexto cinematográfico, no es contradictorio hablar del tema de Nosferatu, de Drácula o del doctor Jekyll cuando en estos personajes confluyen conceptos previamente tematizados por la tradición literaria, y que distinguen y sitúan un contenido determinado en nuevas textualidades. Además de que sin estos personajes no se comprendería el tema. Este cúmulo de temas-personaje, en este caso de la literatura gótica, incipientes en fábulas y mitos del siglo XIX son retomados como “materia prima” para la generación de un nuevo texto, pues dichos personajes literarios fueron plasmados en los inicios del cine: “La tradición literaria al cristalizarlos los convierte en una especie de esquemas de orden pretextual” (Pimentel 218).

La cristalización no es otra cosa que la relación que poseen los textos nuevos con los textos que los precedieron. El tema-personaje alude a una proyección dinámica y heterogénea

de contenidos, cuya prefiguración se establece como una identidad única e imposible de quedar prescindida de cuestiones ideológicas que bordan las primeras versiones²⁵.

Por otra parte, un aspecto del cual no se puede desprender esta investigación para poder revisar a profundidad el origen y la evolución del cine “no realista”, es su grado de credibilidad o de pacto de ficción reflejado en el efecto producido por el espectador, debido a que la red de situaciones narrativas fantásticas que los componen demanda condiciones de verosimilitud, las cuales son inherentes a todo texto de ficción. La verosimilitud es un elemento constitutivo que lo fantástico ha reivindicado a lo largo del tiempo. Estas “reglas internas” de lo fantástico remiten de nueva cuenta a los temas y los personajes (a la tematología en términos de Pimentel), como principal eje narrativo de los relatos fantásticos tradicionales. En consonancia: “Mientras que una realidad concreta existe porque existe, una realidad ficticia existe sólo en “virtud del hecho que se narra” (Käte Hamburger en Bordwell 11).

Lo verosímil tiene sus propias normas de acuerdo con las singularidades de un género (por ejemplo, lo fantástico tradicional), sin dejar de lado que éstas derivan de discursos previos en referencia con mundos posibles, sin embargo, desde esta óptica, lo característico es la fusión de las convenciones genéricas más que la descripción arbitraria y “absolutista” de géneros, por lo que no habría verosimilitud sino “convenciones verosimilizadas” en un determinado relato de ficción como señala Metz (en Bordwell 24). Es decir, convenciones genéricas, como a lo largo de esta investigación se le ha denominado en alusión al término “género”.

Durante el cine de los primeros tiempos, las figuras vampíricas, *Doppelgängers*, hombres lobo, así como después lo serían las entidades fantasmales, los “muertos vivientes” los *zombies* y la monstruosidad en general han sido objeto de análisis para observar la

²⁵Para Pimentel, los “temas-personaje son, entonces, una verdadera caja de resonancia intertextual. Porque si bien es cierto que los “don juanes” románticos, por ejemplo, son más afines a los Faustos y Prometeos románticos que al don Juan de Tirso de Molina, también es cierto que toda versión de don Juan declara su filiación a una tradición, a un esquema narrativo fijado por la tradición, y, por lo tanto, que toda nueva versión de un tema-personaje entabla un diálogo significativo con todas las que le preceden (Pimentel 218). La tematología según Pimentel llevada al cine insta a interrogarse hasta qué punto y cómo las historias que se cuentan en las películas reconfiguran las obras literarias, sobre todo, aquellas que se basan en novelas clásicas o canónicas, previas a la invención de personajes en el cine fantástico, lo cual es en sí mismo el debate que corresponde a este apartado en el que se realiza una revisión histórica en tanto texto audiovisual y, por ende, a un nivel del relato.

constitución de las narrativas de lo fantástico, pues estos seres se han mostrado en tanto alegorías o “espejos del hombre” dejando ver el lado siniestro, macabro o grotesco de los seres humanos en sociedad o en su total individualidad. La extensa gama de recursos narrativos o bien, de la gama de temas-personaje que conforma el cine fantástico, aun cuando pueden estar presentes dentro de un mismo relato, lo cierto es que el terror ha servido como uno de los tópicos o construcciones ficcionales más explotadas, pues incluso en los inicios del cine este efecto estético estuvo estrechamente ligado a las historias donde los eventos sobrenaturales siempre quedaban al descubierto, sin olvidar que la aparición del monstruo o lo monstruoso ha sido parte de esa temalogía.

En las primeras cintas bajo convenciones genéricas del terror, el extrañamiento o la “vacilación²⁶” a la que siempre ha aludido Todorov, si bien exige un esclarecimiento de tipo racional, el espectador reconoce que lo que ve rompe la lógica realista. La mezcla de temas, personajes y motivos, pero en un contexto diferente ha fortalecido la producción de subgéneros narrativos, tal es el caso del “neogótico” que se desarrolla en la película *Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles* (1994) del realizador Neil Jordan, basada en la novela del mismo nombre publicada por Anne Rice en 1973, o el mundo fantástico mostrado a través de Pinhead, uno de los personajes icónicos del cine de terror moderno de los años ochenta quien es un antihéroe *gore* y oscuro que vio su materialización en la cinta *Hellraiser* (1987) del escritor Clive Barker (Honores 156).

Para Danto, este tipo de terror se fusionó con otras manifestaciones estéticas, pues el arte contemporáneo ha retomado la repulsión, el horror, el asco, la abyección, como elementos que cada vez más se desvanecen entre las mismas convenciones genéricas del cine fantástico, reelaborándose el paradigma de lo bello y de lo monstruoso (Honores 156). No obstante, si bien el concepto de tema-personaje es cuestionable en el terror decimonónico, en lo fantástico moderno o lo neofantástico los contrastes que posee dicha noción han cambiado por completo sus estrategias narrativas. Se pretende trazar una historia del cine fantástico

²⁶Al respecto: “esa inicial perplejidad que sentimos en la experiencia del límite deviene en terror cuando miramos a nuestro alrededor e identificamos muchos de los motivos que se nos exhiben. El horizonte de expectativas que crea una película del género fantástico-terrorífico... radica justamente... en asemejarse lo más posible a nuestra cotidianeidad y desde dentro desestabilizarla” (Zaplana Bebia 589). La situación narrativa y su grado de verosimilitud apelaría a la aparición del evento “vacilante”, por lo que se puede dar lugar a toda la ambigüedad posible. Dentro de las reconfiguraciones más modernas del cine fantástico decimonónico, destacan las lecturas que se han hecho del terror gótico, lo que ha suscitado un eclecticismo genérico.

para describir, explicar y contrastar algunas de las películas más representativas en cuestión, más allá de un continuum histórico, aun cuando se recurra a fechas o tiempos definidos y en virtud de los tópicos principales a identificar por esta investigación: el cuerpo tecnificado, el cuerpo intervenido, el cuerpo transfigurado, el cuerpo virtualizado. No se trata de hacer una contextualización a fin de encasillar la evolución del cine fantástico en géneros inflexibles, pues más bien se busca reflexionar cómo se han construido las historias de terror, de horror o de ciencia ficción como convenciones genéricas y de sus aspectos sociohistóricos, culturales y simbólicos.

El miedo como preámbulo

El miedo, al ser una sensación²⁷ que tiene como finalidad poner alerta a quien lo experimenta, reta a la condición humana una vez que representa el caos, el desconcierto, la tenebrosidad. Así, el miedo se materializa y el cuerpo es el espejo o el vehículo de tal condición, ya sea porque en éste se refleja o se transfiere dicha sensación. Por ello, cuando la figura del monstruo o lo fantástico monstruoso aparecía en los relatos cinematográficos, el carácter desconocido de estos seres se asoció al miedo, pues su aparición significa un tipo de amenaza o de descontrol de la naturaleza. Automáticamente, también representa un vértigo entre lo real y lo ficticio. El miedo que se produce al ver una película de “terror” por supuesto que no es el mismo que el que las obras literarias del gótico han intentado lograr en el lector cuando se trata de describir entidades sobrenaturales o siniestras. El cuerpo se vuelve un objeto de lo horriblo.

El espectador de cine se enfrenta a una paradoja en la catarsis del miedo percibido, porque es un juego de intimidación, pero también un convite de reflexiones en las que el ser humano se reencuentra a sí mismo. El espectador de cine durante las sensaciones de horror participa y se distancia: “de ahí, la alternancia de repulsión/seducción que se siente frente a

²⁷El miedo es inherente a la naturaleza humana, pues al ser una sensación que no tiene otro fin que el de la supervivencia, el objetivo de quien lo padece será repeler toda expresión de peligro o de agresión. En las *raíces del miedo*, el especialista español estudia cómo es que opera el miedo en cada convención genérica asociada principalmente con las historias de terror o de horror. Robin Wood, en consonancia con su postura, ha comentado que “los monstruos que aparecen en la pantalla representan ‘lo que está reprimido (pero nunca destruido) en el yo y proyectado hacia fuera para ser odiado y negado’. De este principio derivaría una ley acerca de la magnitud del antagonismo, pues cuanto más péfido o cruel sea el monstruo o el asesino, mayor será el placer derivado de su negación o destrucción” (Gubern 294).

lo monstruoso. Se proyecta en el monstruo todo aquello que no se puede o no se atreve uno a realizar en la vida cotidiana” (Cortés 39).

Al respecto, autores como Gérard Lenne en *El cine fantástico y sus mitologías* (1974), Roman Gubern en *Las raíces del miedo* (1979) o Carlos Losilla en *El cine de terror* (1993) han concordado que en las películas es donde mejor se generan todo tipo de sensaciones concernientes al miedo. Además, a través de los filmes la figura de lo monstruoso alcanza su mayor nivel de verosimilitud. El espectador de cine al autoexiliarse en una sala puede experimentar una identificación más profunda por la saturación de estímulos audiovisuales. El espectador de cine se reconoce en su mismo miedo porque la inmersión hacia lo insólito y lo sobrenatural termina por ser aceptable. El miedo pasa a formar parte del tiempo y del espacio que se supeditan a la mirada horrorizada, porque fijar la atención solamente en lo que sucede en la pantalla grande, implica colocarse en una recepción total y en un proceso de percepción fuera de lo “normal”, puesto que “Todo lo que no nos atrevemos a hacer en la vida cotidiana, lo realizamos mediante una proyección simbólica, en el mundo de la ficción, tanto la literatura, como el cine o las artes plásticas” (Cortés 39).

El repaso que se lleva a cabo de las siguientes películas deja la puerta abierta para dilucidaciones sobre lo fantástico y su vínculo ineludible con el cuerpo y la tecnología o el cuerpo tecnificado. De este modo, procede la pregunta: ¿cómo emerge la corporalidad y su tecnificación desde las convenciones genéricas del terror, del horror y de la ciencia ficción?

1.2.1. Génesis de la filmografía del terror: algunos pasajes relevantes

¿En qué momento del arte cinematográfico, el miedo se volvió parte de sus historias? Desde que *Frankenstein o El moderno Prometeo* saliera a la luz pública en 1818, considerada la primera novela de ciencia ficción²⁸, la obsesión del ser humano por convertirse en dador o creador de vida crecería con los años. La industrialización tuvo un papel histórico sin precedentes, pues la ciencia y la técnica se coludieron simbólicamente a través de la consigna

²⁸Tal como se ha indicado en el apartado de esta tesis sobre lo fantástico literario, *Frankenstein o El moderno Prometeo* de Mary Shelley es considerada por la crítica especializada como la primera obra de ciencia ficción, adelantándose más de un siglo a la concepción formal de esta narrativa sobre el futuro. Esta historia donde un médico busca crear vida encuentra su referencia con lo real, en el contexto de experimentación científica de Galvani. Se establece con ello una analogía entre la luz eléctrica y el fuego de los dioses que alumbró a Prometeo. Si bien los diccionarios de cine han categorizado los filmes acerca de Frankenstein como de ciencia ficción, por el contrario, a Drácula lo sitúan como personaje del terror clásico. Sin embargo, ambas figuras monstruosas pertenecen a un fantástico con ciertas raíces góticas.

materialista de la producción en serie. ¿Cuál fue entonces una solución a esta constante si en efecto el hombre jamás se ha refundado mediante una facultad “divina”?

Durante las primeras décadas del siglo XX, la alta tecnología que representó la iluminación artificial, la creación del celuloide y los escenarios exteriores heredados por el teatro callejero se convirtieron en vectores de desarrollo creativo que impulsaron la llegada de narraciones en el cine (y antes que otra cosa ocurriera, de mostraciones) donde precisamente se observaron esas preocupaciones que en la ficción literaria de *Frankenstein* ya habían sido plasmadas. Históricamente, la narración oral occidental había hecho lo propio al generar miedo o terror mediante historias de origen mítico, pero muchas de éstas habían perdido su aura para decirlo en términos de Walter Benjamin (2008).

Dichas sensaciones encontrarían un asidero de exploración no visto antes. Las industrias del ocio y la sociedad del entretenimiento de aquellos tiempos cerrarían un nuevo pacto de ficción con la invención del cinematógrafo. Los monstruos que antes eran exclusivos de leyendas y crónicas maravillosas, de los rituales paganos y del arte en general vieron su proclive culminación en las cines, por lo que las poéticas de lo sobrenatural vislumbraron sus imágenes desde la pantalla grande y no sólo desde la lectura de los clásicos del terror. Preceptos de la técnica y de la ciencia dejaron de ser solamente un discurso de la realidad objetiva, y el cuerpo en tanto centro de las sensaciones y de la percepción transitó de su esencia metafísica a una especie de lego prohibido en donde la monstruosidad y su extrañamiento se revelaron para contar historias, lo cual como se ve más adelante en esta investigación, originó el advenimiento de ficciones o relatos cinematográficos a partir de diferentes entornos de tecnificación.

El celuloide que todo lo cambió

Bajo esta óptica, ¿de qué hablamos cuando hablamos de cine fantástico? En 1898, Louis Lumière filma *Le squelette joyeux*, cortometraje de un minuto de duración en el que se muestra con un fondo de pantalla a negro, a una marioneta de un esqueleto que baila hasta deshilvanarse. ¿A través de un títere se intentaba hacer una caracterización de lo macabro o de lo siniestro? Por medio de una técnica que recuerda a la utilizada en el teatro guiñol, la personificación de la figura probablemente estimuló a los espectadores para que mantuviesen toda la atención en el movimiento del esqueleto. Si bien es cierto que en el cortometraje de

Lumière no hay una historia de corte fantástico como tal, entonces ¿qué efecto estético se buscó provocar?

Indudablemente, dentro de la historia del cine en general se trata de un ejercicio fílmico representativo acerca del arquetipo de la muerte y que al parecer un aspecto develaba: cómo el carácter festivo reiterado una y otra vez por la danza de una marioneta de esqueleto encuentra puntos de unión con la kinestésica del hombre, quien después de todo detrás del desarrollo técnico e intelectual logrado a lo largo de los años, no deja de ser un molde de huesos o una estructura ósea, puesto que el ser humano con ello puede desafiarse mostrándose a sí mismo desde una de sus antípodas universales: la muerte. Así, la muerte ha sido un tópico de lo metafísico y el terreno crucial para el desarrollo del cine fantástico europeo desde los años veinte, y que de manera singular creció y se fortaleció con el movimiento expresionista.

Tematizada también por la literatura gótica prerromántica, la poesía lúgubre del siglo XVIII y la literatura y el arte románticos en tanto textualidades precedentes, la muerte en el cine silente llegó a ser para Murnau, Dreyer, Epstein, Buñuel, entre otros, el espacio-tiempo imaginario por excelencia construido de modo magistral por Fritz Lang con *Der mude Tod* de 1921 (Pedraza 42). El cortometraje de Lumière dejó huella en la misma geografía gala porque si habláramos de un antecedente mucho más consistente del cine con tendencias fantásticas, durante los inicios del séptimo arte, tal vez su referente inmediato inexcusablemente esté situado en la nación francesa. Si bien la figura de Satán, “esencia de todo lo maligno” se representaba en carpas y auditorios, donde se asentó con más fuerza fue en el cine primitivo (Sala 336).

Los cortometrajes *Le diable au couvent* (1899) y *Le diable noir* (1905) de Georges Méliès son considerados los primeros ejercicios fílmicos de lo que años más tarde sería llamado cine de terror. En el caso del primer cortometraje de Méliès, con casi cuatro minutos de filmación, se muestra la capilla de un convento en donde el diablo hace su aparición transfigurándose en un sacerdote, quien durante la homilía horroriza a unas novicias. La nueva entidad, fusión de cura con demonio, aprovecha la soledad para convertir “mágicamente” la escenografía de la capilla en símbolos diabólicos. Posteriormente, se

observa a otros sacerdotes y acólitos quienes rezan a un santo. Al final, derroca al diablo y todo regresa a la normalidad²⁹.

Tras estos primeros ensayos cinemáticos hubo otros a la par que le imprimieron un nuevo estilo al cine de ficción fantástica con el que vislumbró una nueva era en la pantalla grande: ¿en qué contexto sociopolítico empezaron a producirse todavía en una etapa de cine silente las primeras historias de terror? En 1918, la Primera Guerra Mundial había terminado y con ella desaparecieron los imperios ruso, otomano, austrohúngaro y alemán. Tras la convulsión bélica y las naciones con más poderío en reconstrucción, el cine demostró ser un buen aliado en paralelo con el armisticio para pretender olvidar el aciago y la desolación que había dejado la guerra.

A principios de la segunda década del siglo XX, la comunidad artística formada en su mayor parte por escritores, pintores, fotógrafos y dramaturgos apelaron por medio de sus obras a una resignificación de la condición humana, de lo cual el “plató” cinematográfico no se hizo esperar pues ya no bastó el hecho de difundir historias desde lógicas puramente realistas. El reclamo del público no recayó en que se retratara solamente su cotidianidad. Rutinas, hábitos y costumbres del mundo occidental dieron un vuelco. Poco antes del estallido de los grandes largometrajes del cine fantástico, un filme que fue la antesala de estas producciones, aunque no como influencia directa, es la comedia dramática *The Kid* (1921) de Charles Chaplin, en donde un niño llamado John descubre su empatía con un vagabundo con quien experimenta un conjunto de vivencias para “imaginar un mundo propio”, aun cuando en esta historia prevalece una trama realista por encima de lo insólito o lo extraordinario.

Otra película al respecto, pero con un tono romántico fue *The Sheik* (1921) de George Melford en la que se cuenta una serie de aventuras de un jeque árabe y una mujer británica. ¿Qué características comparten ambas realizaciones? Por un lado, ambas fueron producidas

²⁹Hueso Pinilla señala que “Méliès nos muestra cómo en un universo creíble e identificable como *real*, se introduce un elemento desestabilizador que altera esa realidad [...] y que finalmente es eliminado por las fuerzas representantes del *bien*. El elemento desestabilizador, es en este caso un elemento *fantástico* -un diablo- y con esto, el filme de Méliès se muestra como un claro precedente de los filmes terroríficos del periodo clásico. También detectamos en esta obra todas las características del periodo primitivo: la frontalidad del punto de vista con que está rodado -el único plano de que consta el filme es signo inequívoco de primitivismo-, así como la ausencia de profundidad psicológica de los personajes y la falta de cierre narrativo” (26). Así, la figura del diablo retoma su protagonismo en la iconografía del “Mal” pues su presencia en el cine reactualiza también dogmas en la arena de las creencias judeocristianas.

en Estados Unidos en un tiempo en el que técnicamente el cine carecía de sonido y se filmaba en blanco y negro, y, por otro lado, que las dos instan a una visión de la realidad dentro del imaginario colectivo sajón o centro-europeísta desde convenciones genéricas que atraviesan una temalogía entre la amistad y el amor, respectivamente, tal como ocurriera también en cientos de películas en las que no se desplegaba una historia de corte fantástico.

En este contexto, una de las aristas del cine de los primeros tiempos exigió su pertenencia dentro del imaginario y de los mundos de ficción, con la finalidad de contar historias con las que se invitaba al espectador a experimentar nuevas sensaciones de miedo a partir de las figuras de lo terrorífico más insignes que han sido la base del temor del ser humano desde hace más de dos siglos.

Der mude Tod

Durante 1921, año en el que la comedia y las tramas de aventuras apresuradamente comenzaron a erigir sus clichés en el gran público, el arribo de ficciones menos realistas en el ámbito cinematográfico se concretó con *Der mude Tod (Las tres luces)*, cinta de tono expresionista aun cuando sus convenciones genéricas se asientan sobre manera en el romance. Dirigido por Fritz Lang, este filme trata sobre una pareja de enamorados y su encuentro con la muerte, entidad representada mediante un personaje de talante misterioso e inteligente, quien conforme avanza la historia da cuenta que no es una abstracción ni pertenece al sueño de otro personaje. Es una película precursora en sugerir formas narrativas alegóricas, a fin de poner en tela de juicio virtudes o desaciertos del hombre por medio de situaciones en las que la conversación de una mujer con la muerte brinda un efecto estético más cercano al horror que al terror tradicional.

Tal efecto emerge de lo que aún no había logrado el cine fantástico hasta ese momento: observar cómo se puede dialogar con la muerte, materializada en un ser con apariencia humana. Este planteamiento de origen filosófico no se había hecho plausible en los espectadores de cine por lo que ello cambió la manera de disfrutar lo inexplicable. En *Der mude Tod* sobresale la creación de escenas en las que se muestran distintas ciudades como Venecia y regiones de la China antigua, lo cual procura visualizar espacios más dinámicos o activos donde se suscita el extrañamiento o evento fantástico. ¿Es acaso *Der*

mude Tod un preludio de cómo el cine fantástico conformó la figura de la muerte en un contexto umbrío?

En la cinta de Lang, la muerte se trasluce de lo irreal, pero esta eventualidad no la exenta de ser retada mas no vencida, aunque siempre haya la posibilidad de que en un entorno desfavorable adquiera cierta invulnerabilidad: “Si no hubiese la posibilidad de derrotar a la muerte en los relatos fantásticos, este tipo de ficción perdería su potencia y podría catalogarse como costumbrista y melodramático” (Honores 180). Por lo que los personajes en iguales circunstancias que el lector, desean contar su historia y proponer su experiencia como una respuesta de defensa ante la amenaza incesante, lo cual produce un proceso de identificación mutuo. De esta manera: “La amenaza de la muerte y la construcción de una atmósfera (hecha por alusiones funestas, trágicas u otras palabras) es también clave en los relatos de terror. La muerte dependerá del tipo de monstruo y de su naturaleza particular ya sea un agente natural o sobrenatural” (Honores 181).

Pese a su elaborada historia, *Der mude Tod* corresponde a la serie de relatos fantásticos decimonónicos. Durante la etapa del cine silente, la aparición de la muerte y seres sobrenaturales que daban lugar a la vacilación tuvo como resultado, por un lado, asimilar lo funesto a partir de un cúmulo de sensaciones encontradas tanto de sorpresa como de desconocimiento, y por otro lado cuestionar arengas legitimadas por los grupos de poder, en las que la “muerte” era un designio o decisión divina. A estos relatos canónicos que tienen un carácter trágico se añade la idea de la muerte desde dos perspectivas: una de modo amenazante y otra de naturaleza pulsional (Honores 181).

Sin dejar de lado que el arte se nutre de aquello que no resiste la moral en turno, las creencias religiosas, el conocimiento científico y el “buen gusto”, la novela no realista y el cine fantástico más tarde devinieron en fenómenos de la cultura que se han distinguido por contar historias que alteran y trasgreden el orden de la realidad³⁰. Un sentido de realidad que también responde a un contexto determinado por los credos de una sociedad que ha encontrado en los monstruos su relación caótica y un diálogo de sensaciones escindidas por los sistemas hegemónicos. Por ello, la configuración estética de lo sobrenatural ha estado

³⁰ Acerca de la teleología o principio de realidad en virtud de las convenciones que de ella emanan, su conceptualización se sitúa en una plataforma de artificialidad universal, basado en la homologación de la percepción humana y de la existencia de sus referencias objetivas, ya que lo real se encuentra precisamente en una línea de desplazamiento, resultado de las convenciones de verosimilitud (Saer 171).

influenciada por motivos góticos, herencia de lo más oscuro del medievo. Lo gótico es una narración que concentra paralela o separadamente elementos típicos de lo fantástico: “como lo son ruinas, mansiones, laberintos, criptas, vampiros, *zombies*, monstruos, fantasmas, héroes tiránicos, dilemas de la moral, maldiciones ancestrales, la imagen del doble, pensamientos pecaminosos y paisajes sombríos” (Di Paolo y Olmedo 34).

En este tipo de narraciones, las convenciones socioculturales se disipan entre la realidad objetiva y la introspección o mundo subjetivo, por lo que “Al presentar una realidad conocida como algo extraño, se consigue una suspensión de los mecanismos de reconocimiento, de los códigos preestablecidos” (Sanmartín Ortí 415). La realidad se reconfigura a partir de un cambio del contexto general de percepción. La vacilación crea una realidad imprevista, pero no improbable. Una historia en la que el “mal” es encarnado por un ser eterno, que no ha muerto, en un umbral que separa lo “bueno” de lo “malo” la dimensión espaciotemporal se corrompe, así como la capacidad del hombre para descubrir la manipulación y el engaño que provienen de los impulsos de seres sobrenaturales en un entorno de penumbra. Lo gótico es “un producto de nuestra propia oscuridad: sentimientos de soledad, miedo, desagrado ante lo que nos rodea, pasadizos subterráneos, los múltiples recovecos de nuestro cerebro, la incertidumbre sobre el camino a tomar (Sánchez-Verdejo Pérez en Di Paolo y Olmedo 34).

En la tradición gótica, el cuerpo humano se confronta con lo monstruoso, y la ciudad representada es el resultado de la decadencia del orden industrial en la que se busca homogeneizar al individuo en la “masa”.

Nosferatu

Desde esta perspectiva, es momento de hablar de uno de los prodigios más significativos de la cosmogonía gótica y de su arquetipo imaginario más cinematográfico: el vampiro (Sala 336). En 1922, se estrenó *Nosferatu: Una sinfonía del horror*, película del director F.W. Murnau ambientada a partir del relato original de *Drácula* (1897), novela del escritor irlandés Bram Stoker, aunque con algunos contrastes en diálogos y personajes. En la historia del cine fantástico, uno de los paradigmas que con el paso del tiempo aún se mantiene por mostrarse como un ser que pervive entre lo “bueno” y lo “malo”, más allá de sus elementos góticos, es precisamente el vampiro de Murnau, pues “encarna en la figura filiforme y encorvada del

vampiro, imagen en sombra de largas uñas, nariz afilada y orejas puntiagudas [...] sin llegar a perder sus rasgos humanos” (Cueto 72). Ello revela, mediante una metáfora, la naturaleza oscura de lo humano.

En esta versión cinematográfica se cuenta la historia de un matrimonio seducido por el poder que ejerce el conde Orlok dentro de su castillo, en donde la pareja se ve atrapada en circunstancias de amenaza constante. Se trata de una cinta clásica del cine de vampiros por la inmersión que ha tenido, durante casi un siglo, en la cultura popular³¹. La figura sobrenatural que representa el vampiro en *Nosferatu*, en tanto alegoría propia de la escena gótica, también ha ayudado a conformar desde aquel entonces la controversia entre lo sagrado y lo pagano, entre la esencia humana y la inmortalidad, entre los “no muertos” y la entelequia de aquello que hace su aparición como inmortal a través de un ser con características teratológicas y animalizadas. El vampiro-conde de Murnau es a diferencia de otras caracterizaciones, una entidad repulsiva y antropomorfizada; un modelo alterado de animales como el murciélago o los roedores, de tal modo que: “El sustrato de maldad pura y escasamente filtrada de Orlok, fue una primera etapa no permeable de la configuración del contenedor imaginario-fílmico del vampiro” (Sala 339).

Estas primeras películas que articulan las convenciones genéricas del terror cuentan historias que transitan por un sentido de realidad hacia lo fantástico, pues en los detalles de los personajes se muestra la marca de “la potencia destructiva del mal”, aspecto referido por Magdalena Cueto. Por ello, en el terror gótico se apela a la inserción de lo monstruoso que, por su naturaleza siniestra y grotesca, advierte lo desagradable e incluso lo sobrenatural puesto que “se aparta considerablemente de las reglas estéticas corrientes y contiene un elemento material corporal claramente destacado y exagerado; la estética de lo grotesco es la estética de la deformidad o de la monstruosidad” (Gómez Alonso 11).

A propósito de lo anterior, en *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*, Bajtín examina parte de la obra de François Rabelais, para dar cuenta del significado visceral de los festines burlescos y el gigantismo de aquellos personajes (Bajtín

³¹En el *Nosferatu* de Murnau y su precedente literario, el *Drácula* de Stoker, existen algunas diferencias notables, tanto la novela como su adaptación constituyen dramaturgias canónicas acerca de la potencia destructiva del mal como emergencia de lo reprimido en el espacio de la cultura. No sólo tematizan este conflicto, sino que estructuran su argumento en torno a esta bipolaridad básica como una transgresión del orden establecido por una comunidad, como una amenaza que, desde fuera del grupo, pone en peligro su más o menos precaria estabilidad (Cueto 74).

250), lo cual, incorporado en el contexto de *Nosferatu*, devela al conde Orlok como un ser grotesco por su fisonomía y siniestro por su actitud: un ser maligno incluso desde que su enorme sombra aparece hasta que se dilata en su totalidad. El conde de Murnau simboliza la enfermedad y la peste que se volvió una pandemia en Europa, una vez finalizada la Primera Guerra Mundial. Orlok es la representación pura de la maldad³², con rasgos silvestres, sin explicación aparente, que ponen en tela de juicio a las propias leyes de la naturaleza y que, por si fuera poco, “propaga la infección con su apariencia” (Sala 338).

Otro aspecto que se acentúa tanto en *Nosferatu* como en *Der mude Tod* es la conceptualización del acontecimiento fantástico que no se subordina del todo a un género clasificable o con alguna etiqueta mercadológica, debido a que ambos filmes se aproximan al thriller con inflexiones hacia el drama romántico. A partir de los últimos años del cine silente hasta finales de la II Guerra Mundial, la estética romántica tomará protagonismo, ya que los realizadores recurrieron a las adaptaciones de clásicos de la literatura de terror gótica tales como *Drácula* y *Frankenstein* (Hueso Pinilla, 17-18).

La estética expresionista en *Nosferatu* de Murnau, si bien es cierto que está constituida desde la cosmogonía de los ritos vampíricos del gótico-romántico, el influjo que tuvo de la pintura romántica de finales del siglo XVIII e inicios del XIX es rastreable, por ejemplo, en la obra pictórica de Caspar David Friedrich (1774-1840). Este artista inspiró, a través de sus composiciones, no sólo a directores, sino también a fotógrafos e iluminadores de la escena cinematográfica. Durante la etapa primitiva del cine fantástico, el manejo del claro oscuro se volvió un recurso visual para “subjeterar” el punto de vista o la mirada. Así,

³²A ello se añade que en “las narraciones orales, la escritura como filosofía, novela o poesía, la pintura y la escultura, y últimamente la fotografía y el cine, han insistido una vez y otra vez en trazar el rostro del Mal, en producir imágenes del Mal: el diablo, niños con cara angelical, mujeres fatales, hombres con larga barba y turbante, amables vecinos de puerta con aspecto anodino e inofensivo, vampiros y vampiresas, metrópolis-babilonias, sombras, manchas” (Domínguez 9-10). Esta iconografía también ha coexistido en algunas comedias románticas, pues dichas imágenes o elementos del “Mal” ya no son exclusivos del cine no realista, incluso en las versiones más modernas o posmodernas de *Drácula* como ocurre en el *retake* esteticista de 1992, dirigido por F. Ford Coppola o en *La entrevista con el vampiro* (1993) de Neil Jordan donde los vampiros poseen parafilias y exploran un lenguaje lúdico. En la modernidad, los viejos mitos que antes se habían caracterizado por irradiar un final feliz, como fue en el caso de *Drácula*, las inflexiones caóticas y amenazantes estaban por aparecer. En el *retake* de *Nosferatu* o *Phantom der Nacht* (1978) del director alemán Werner Herzog, el personaje Jonathan parte a caballo para ampliar el ritual vampírico. En 1976, David Cronenberg resignificó este clásico de la literatura gótica en su cinta *Rabia*, que trata sobre cómo una mujer, a raíz de un accidente, muta en un espécimen vampírico tras una epidemia en una ciudad (Gubern 303-304).

la pintura romántica caótica contribuyó a la imagen de lo vampírico en lo cinematográfico y la figura vampírica como un ente transgresor de la corporalidad.

Drácula

Nueve años transcurrieron para que la representación de cuerpo vampírico en el cine tuviera nuevos atributos narrativos. Corría el año 1931 y Tod Browning estrenaba *Drácula* en salas cinematográficas. Estelarizada por el mítico actor Béla Lugosi, es una película con la que una vez más se puso a prueba la apariencia del vampiro y su efecto sobre el imaginario colectivo. Este filme aborda la historia de Renfield, un abogado que visita al conde Drácula para cerrar un asunto de negocios. Ambos viajan en un barco con destino a Inglaterra en donde Renfield termina en un manicomio y el conde, convertido en un murciélago, bebe la sangre de sus víctimas. Más adelante se revela que el conde no produce reflejo alguno en los espejos. Lucy, la amiga íntima de la familia de Seward, también se transforma en un vampiro. En el caso de la mujer vampiro como un ente sobrenatural, ésta simboliza la fertilidad y el vínculo que el cuerpo femenino posee con la naturaleza (Cortés 81).

La figura vampírica femenina, y en particular su rol de bebedora de sangre alegoriza la relación entre la muerte y el papel de la mujer en la sociedad, es decir, entre la pérdida de la vida y la procreación (Kristeva 96). En el desenlace de la historia, Renfield escapa del sanatorio y Van Helsing llega a la mansión de Drácula. Van Helsing culmina su persecución contra Drácula enterrándole una estaca en el pecho. Mina regresa del trance y todo vuelve a la normalidad. En este epítome de la película de Browning, ¿qué rasgos prevalecen de otras configuraciones narrativas fílmicas en las que el cuerpo vampírico es el centro de la historia?, ¿cómo se muestra al vampiro en virtud de su esencia sobrenatural?

El rol que posee el vampiro como un ser sobrenatural resalta por ser fiel a su mitología fantástica, pues mutar en un murciélago, beber sangre humana, no poder reflejarse en los espejos, pernoctar en el día, rechazar imágenes cristianas y recibir un castigo mortal a través de una daga son elementos que se rescatan del relato primigenio basado en el personaje histórico Vlad III “El empalador” y que actualmente forman parte de la historia de la literatura y de la tradición fantástica de vampiros. En la versión de Browning, el cuerpo vampírico no tiene la apariencia que ideó Murnau, su antecedente cinematográfico, por lo que el cine de “terror” instauró, a partir de la figura emblemática de Drácula, una nueva forma

de mostrar lo fantástico sobrenatural, aun cuando emanó de un clásico de la literatura de finales del siglo XIX y en un contexto ciertamente conservador.

¿Habría sido el vampiro de Browning un símbolo de la herejía y del hedonismo tras la Primera Guerra Mundial? Queda claro que para lectores y espectadores: “Drácula era, pues, tanto una purga como un estabilizador social, una perfecta maquinaria sublimatoria del universo simbólico de lo prohibido, de los deseos más primarios proscritos y demonizados por la cultura” (Cueto 75). El cuerpo vampírico es una entidad que no sólo atenta contra los valores de un grupo social, sino que amenaza con propagar la inmortalidad a sus víctimas, pues luego de ser atacadas, éstas resurgen con un distanciamiento hacia lo divino.

Bajo otra perspectiva, el Drácula de la década de los años treinta, “representó un estrato poco relevante en la configuración del vampiro como coordenada de maldad y que su desfasada teatralidad sólo tiene hoy cierta aplicación en las reglas del revisionismo *camp* o la simple *exploitation* paródica”³³ (Sala 339). A ello se añade, ya en el cine de terror desde los años setenta, el *Exploitation Cinema*, y cine experimental que se caracterizó por mezclar con parodia y humor la estética gótica. Así:

El *exploitation* se orientaba a la producción de películas de bajo presupuesto, alto contenido sexual, escasa preocupación estética y explícitos fines comerciales, abriendo un espacio para un discurso fílmico que revela en sus representaciones los temores y los tabúes sociales/sexuales de la época. Este cine recicla viejas metáforas y motivos del gótico con una carga significativa largamente conocida por el público que asocia a simple vista el terror con el sexo, pero que en el fondo tiene otros niveles de análisis que en su momento no fueron así interpretados (Di Paolo y Olmedo 210).

³³En este punto, Sala añade que: “En contraposición de la modernidad que representó la visión de Mumau y Max Shrek en *Nosferatu* [...] contemplado hoy en día, el Drácula de Lugosi parece casi inofensivo, patético, incapaz de pervertir lo cotidiano, una mera figura asexual que sólo reviste ciertos vuelos de inquietud entre las sombras expresionistas con las que envolvió el desahogado el director de fotografía Karl Freund” (Sala 349). Este enfoque es un tanto contradictorio porque emula un conjunto de estereotipos en relación con la figura del vampiro como herencia de la literatura gótica. Para Sala, el efecto estético que produce esta película reside únicamente desde una lectura paródica, haciendo a un lado el sentido alegórico que tiene el vampiro como una representación de lo más oscuro del ser humano. El adjetivo “patético” que utiliza Sala deja ver que dicha transposición de la novela de Stoker sólo se sustenta por “atributos sarcásticos”, a partir de un cine tipo *exploitation*, pues soslaya categóricamente el contexto en el que se originó el filme.

La disyuntiva que presenta esta obra de los años treinta, según Sala, tiene que ver con problemas de verosimilitud. En el *remake* de *Drácula* de Tod Browning, los elementos constitutivos del cine fantástico tradicional se toman indiscriminadamente como un subterfugio para diluir sus convenciones genéricas, arraigadas todavía en lo visiblemente monstruoso y terrorífico, pues apela más bien a la posibilidad de una perspectiva de “espectador” abierta o flexible que no se ciñe a la vacilación o extrañamiento como fin último de la narración, lo que en tanto obra fantástica rompe con la cultura imperante. Pero esto no quiere decir que la obra de Murnau no explore el “Mal” en un sentido filosófico e ideológico, más allá del vampiro como antagonista dentro de la historia y bajo el influjo iconográfico del expresionismo alemán, pues también el gótico en tanto movimiento artístico buscó cuestionar las convenciones del realismo de finales del siglo XIX y principios del XX.

El cuerpo vampírico significa aquello de lo que huye y se aleja el ser humano, una fuerza desconocida que invita al descontrol bajo la irrupción de un mundo sin normas. En estos términos, es un monstruo que encuentra correspondencia con la mitología lovecraftiana. No obstante, su antropomorfización en la adaptación de *Drácula* lo aproxima hacia lo humano, aunque permanezcan sus formas efectistas. Así el cuerpo de Drácula en el cine no sólo es una entidad del mal, sino una representación terrorífica de lo que puede ser el hombre en circunstancias de aislamiento y de soledad, sensaciones que se subrayan por los alcances que la industrialización y la técnica de la época dejaba a su paso.

Frankenstein

Estados Unidos fue el país anfitrión en donde J. Searle Dawley filmó *Frankenstein* en 1910, cortometraje considerado en la historia de la cinematografía mundial como la primera adaptación de la novela escrita en 1818 por Mary Shelley: “si de relatos fílmicos sobre autómatas se trata es preciso remontarse a la primera versión de *Frankenstein*”, la cual en tan sólo 16 minutos cuenta “cómo el Dr. Frankenstein crea en un caldero, como si fuese un alquimista, al monstruo que trastornará su vida” (Oliveros Aya 130).

Sin embargo, luego de que los relatos de vampiros se desgastaron por su exposición, al grado de la caricaturización y de su inmersión dos décadas después en historias de televisión, incluidas las producidas en Hispanoamérica, más adelante se germinó el rescate cinematográfico del monstruo clásico de la literatura de principios del siglo XIX:

Frankenstein. Aún corre el año 1931 y pese a que son tiempos convulsos de entreguerras, ¿en qué contexto se produjo la primera gran adaptación al cine de la novela de Mary Shelley?

La tecnificación durante el siglo XIX retrató los avances científicos de la astronomía, la medicina y la electrodinámica. Por el contrario, durante los primeros años del siglo XX, en materia de medios de comunicación masiva, el poder de convocatoria se centró en la radio, del cual como espacio de entretenimiento masivo no fue suficiente. Así, se llevaron historias de la literatura al cine que redimieron o reactualizaron una obsesión latente de carácter existencial, parte de muchas ficciones fantásticas y de la cultura desde muchos lustros atrás: la posibilidad de regresar de la muerte.

Desde la tematología, estos relatos cinematográficos no relegaron a los seres sobrenaturales, pero sí irradian un discurso que traspasa las convenciones genéricas de los motivos góticos o del terror clásico. En una época de industrialización del arte, la proliferación de argumentos en el cine que se abocaron a la experimentación científica, mezclados con una narrativa acerca de lo insólito, trajo consigo el advenimiento de películas que tuvieron el propósito de visibilizar monstruos en un entorno de tecnificación, bajo la controversia de poner en duda y de forma contestaria la creación del hombre como primicia divina, dado que “el monstruo de Frankenstein es, como el ángel caído de Milton, expulsado del mundo de los hombres por aparecer como diferente ante la sociedad civilizada” (Pulido Tirado en Oliveros Aya 131).

En agosto de 1952, Alejo Carpentier comentó: “¿Frankenstein les ha asustado alguna vez?... No lo creo. En cuanto a mí, francamente me hace reír. No acabo de tomar en serio los monstruos de Boris Karloff” (192). Así, la adaptación de *Frankenstein* (1931), dirigida por James Whale, parecía estar muy alejada de aterrorizar al espectador, pues su efecto estético no respondía a las convenciones genéricas del terror canónico.

Protagonizada por Boris Karloff como el monstruo, cuenta la historia del doctor Frankenstein quien da vida a un ser constituido por partes humanas provenientes de diferentes cuerpos que han sido robados. Luego de varios experimentos con descargas eléctricas para reanimar al fenómeno que ha creado, el científico logra por fin darle vida al monstruo que empieza a moverse con brusquedad, pues tiene inserto el cerebro de un asesino. Escondido en una celda, el ente se revela contra su creador. No lo consigue, debido a que una inyección lo deja inmóvil. La creatura escapa sin saber de su paradero hasta que los pobladores la

descubren con el científico a cuestas, quien al final es rescatado. Esta cinta tuvo otras secuelas como *Son of Frankenstein* (1939) de Rowland V. Lee, *The Ghost of Frankenstein* (1942) de Erle C. Kenton, *Frankenstein Meets the Wolf Man* (1943) de Roy William Neill, que situó a dichos monstruos en un mismo contexto. Otros filmes fueron *House of Frankenstein* de 1944 y *House of Dracula* de 1945, ambos de Erle C. Kenton, en el crepúsculo de la Segunda Guerra Mundial. En 1948, se produjo la película *Abbott and Costello Meet Frankenstein* de Charles Barton (estelarizada por los cómicos Abbott y Costello), con la peculiaridad de que en este *retake* figuran juntos el hombre lobo, Drácula y el monstruo de Frankenstein.

El filme *Young Frankenstein* de 1974 efectuó una sátira de las primeras adaptaciones. Cabe destacar, que, durante la fuga del monstruo, éste arroja a una niña a un lago que muere ahogada. Al respecto, durante la década de los treinta, las políticas de restricción basadas en tabúes de género afectaron, sobre todo, al cine fantástico, por ejemplo. En *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas* (2005), Gubern aclara:

[...] el corte censor que impidió ver a la criatura de Frankenstein arrojando a la niña al lago, en la versión de James Whale de 1931, creando así una bella y admirada elipsis (muchos admiradores de esta elipsis ignoran que fue obra de un anónimo y reprimido censor). Se evacuó la violencia explícita, juzgada excesiva, pero los censores consiguieron en este caso una hermosa figura narrativa; la moderna reedición en video de este *Frankenstein* en versión completa [...] muestra al monstruo de espaldas, tapando con su cuerpo a la niña al arrojarla al agua, pero revela que el censor mejoró con su corte este enmascaramiento (Gubern 294-295).

La novela de Shelley era considerada por aquellos tiempos muy extensa para su adaptación en el cine, por lo que la productora Universal Pictures optó por retomar una versión teatralizada de la obra literaria. *Frankenstein*, si bien es cierto que conserva el influjo iconográfico de cintas precedentes, como *El Golem* (1915) de Henrik Galeen y Paul Wegener, *El gabinete del doctor Caligari* (1920), de Robert Wiene, así como *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang, no deja de atrapar al espectador por sus progresiones narrativas en consonancia con la estética que impulsó el romanticismo durante el siglo XIX. El ascenso de las intervenciones médico-quirúrgicas de carácter experimental, no sólo como parte de los avances científicos de aquella época, sino también como métodos ocultos resultado del

paganismo, son aspectos fundamentales que persisten en todas las versiones cinematográficas de *Frankenstein*.

Prácticamente desde la precursora cinta de Whale como en las posteriores, el monstruo de Frankenstein escapa del control del científico además de verse envuelto en un incesante rechazo por la sociedad e inclusive “por el amor de su *no vida*” (Rodríguez Lazo en Oliveros Aya 130). De otras adaptaciones se añade que:

Frankenstein (1931) y *La novia de Frankenstein* (1935) pasarán a la historia como la caracterización más popular de la criatura [creatura, por haber sido “creada”] encarnada por Boris Karloff. Empero, será la versión rodada por Kenneth Branagh (1994) la más fiel a la historia de Mary W. Shelley, donde Robert De Niro se pone en la piel del engendro, que no encuentra sitio para su controvertida existencia. Explotado hasta la saciedad, el personaje continúa vigente al estrenarse en 2014 *Yo, Frankenstein*, de Stuart Beattie, basada a su vez en un cómic de Kevin Greivoux (Oliveros Aya 130).

A las ya mencionadas convenciones genéricas del terror en esta película se agregan elementos fuera de su narrativa fantástica clásica, tal como la ciencia ficción e indicios de cierto efecto estético de horror³⁴. El cine de “terror” en sus inicios, al provenir de la literatura gótica, permeó de nuevos motivos los tópicos de lo sobrenatural como arquetipo del “Mal”, en especial, la novela de Shelley y su adaptación al cine más de cien años después, puesto que: “siendo también ciencia ficción, es, ante todo, horror. El horror a que el ser humano se

³⁴El cine de horror reúne un conjunto de sus estrategias narrativas que pueden advertir un efecto estético de miedo o repulsión, además de que la monstruosidad emerge como una alegoría de la condición humana, contrario a lo que ocurre con las convenciones del cine de terror clásico o decimonónico, donde lo sobrenatural sólo puede existir dentro de un mundo fantástico. Del horror se desprende mayor ambigüedad, pues el monstruo puede que antes haya sido un ser humano. Esto trastoca con mayor incertidumbre la presencia del “Mal”. Se construye una metáfora del horror humano mediante una entidad del terror infrahumano, oscuro, monstruoso y fantástico. Es decir, un “cuerpo horriblo”. Las convenciones genéricas del horror pueden entrelazarse con las convenciones genéricas de la ciencia ficción como suele suceder en gran parte del cine contemporáneo. El horror y la ciencia ficción se funden para formar nuevas estéticas que dan lugar a nuevos discursos. Dicho de otro modo, en todo relato de ciencia ficción, existe algún elemento constitutivo en cuanto a horror se refiere, pero no en todos los relatos de horror constituidos como tales se despliegan recursos narrativos propios de la ciencia ficción. Ello lleva a pensar cómo se matiza el horror y la ciencia ficción, pues la tecnificación y su relación con el cuerpo humano instan a otra reflexión: la del llamado “cuerpo futuro o cuerpo tecnificado”. La ciencia ficción más que ser un “macro-género”, es una categoría más amplia del cine fantástico actual que engloba diversas estéticas, discursos y recursos de otros géneros y narrativas.

otorgue a sí mismo el derecho, supuestamente divino, a controlar su destino. El mito de Prometeo, reconvertido a través de la mirada judeocristiana, en la condenación de Lucifer, y, después, en la condenación de Fausto” (Palacios 18).

Lo monstruoso deja de ser efectismo sobrenatural para aproximarse hacia algo que se asemejara a la condición humana. Cuando el doctor Frankenstein grita: “¡Está vivo, está vivo!”, esta exclamación simboliza uno de los sacrilegios que permanecen en el cine fantástico: el que se funda sobre la existencia de dios, pues, como tragedia romántica del siglo XIX, en este relato “ni la historia ni la Naturaleza poseen carácter moral, ni siquiera son capaces de un valor positivo. La materia se rebela y la energía escapa” (Rexroth en Oliveros Aya 131).

El monstruo sin nombre creado por el doctor Frankenstein es una alegoría del uso de la técnica y sus efectos. Al ser una figura fragmentada o “fractálica”, la monstruosidad se establece como un modo de rechazo a la naturaleza, pues en su devenir o transcurso de adaptación se obliga a “instruirse” de humanidad³⁵, por lo que tanto los excesos como la dignidad quedan fuera de su alcance debido a su anormalidad física.

Dr. Jekyll and Mr. Hyde

Luego de que las historias de lo fantástico gótico y sus convenciones genéricas del terror como sucede en *Nosferatu*, *Drácula* y *Frankenstein* llegaron a una sobreexposición, en 1941 aparece una producción cinematográfica también basada en una de las novelas clásicas de la literatura de finales del siglo XIX: *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* (1886) del escritor Robert Louis Stevenson³⁶. ¿En qué ambiente se instala la adaptación realizada por Victor Fleming? La Segunda Guerra Mundial lleva dos años de haber comenzado y el nazismo se vislumbra como

³⁵Porras Navarro señala que “con el control la muerte de esta rareza (la naturaleza/Drácula) nace una nueva a partir de la manufactura del ser humano: la cosa sin nombre. Uno de los peores temores de la humanidad es que esa, su creación, se salga de control. Hoy se habla de transhumanismo y poshumanismo con temor, se habla del control de las máquinas, del calentamiento global y del peligro de las bombas de hidrógeno. Este temor lo podemos ver reflejado en la relación de Frankenstein con su abominable creación, vemos cómo este ser es despreciado por su creador y cómo es culpado por todas sus desdichas” (54).

³⁶La historia de la mutación en la literatura se caracterizó desde Ovidio hasta Kafka por una vuelta hacia lo animalesco, pero en la novela del escritor escocés sucede todo lo contrario, debido a que la metamorfosis es nimia. La transfiguración está marcada por lo psicológico, pues Jekyll revela cómo se ha convertido en dos personas en un mismo tiempo y espacio. Mr. Hyde es un desdoblamiento que ni en *Nosferatu* o *Frankenstein* ocurre, por lo que el desdoblamiento representa el lado oculto del ser humano (Cortés 107).

el cáncer de la humanidad en su conjunto. Además, debe destacarse que el cine se había transformado en una industria totalmente audiovisual.

En este entorno, consolidado el melodrama, el cine de “terror” no tuvo mucha cabida salvo en aquellas ocasiones donde los relatos se enmarcaron en determinados arquetipos de la comedia o con guiños al *noir*. La historia comienza cuando en una cena de aristócratas, el científico londinense Henry Jekyll presenta una disertación sobre cómo se constituyen los paradigmas del bien y del mal o la *psique* humana, lo cual no es bien visto por los concurrentes al festejo. La mente humana para Jekyll está escindida en dos niveles de percepción del sentido de realidad. Un brebaje lo transfigura en un extraño ser llamado Hyde. Más adelante, el científico, entre amenazas y confusiones, comete crímenes. La policía lo persigue hasta descubrirlo en su laboratorio y recibe un disparo mortal, lo que provoca su regreso a una apariencia “normal”.

Esta adaptación fílmica del relato de Stevenson como una obra literaria donde lo fantástico ha tenido diversas lecturas, intenta no apegarse en lo absoluto a las convenciones genéricas propias del terror con tintes psicológicos, pues el eclecticismo es una de sus características. No es un anatema señalar que al situarse en plena Segunda Guerra Mundial, una película como *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* también estuviese subordinada a las políticas de censura que privaron a las historias de un dramatismo mucho más visceral, a fin de darles tratamientos más superficiales a lo monstruoso y lo funesto. El terror de lo fantástico tradicional fue una convención genérica comercial tanto en sus versiones norteamericanas como en las europeas, por lo que se buscó puntualizar que la potencialidad del efecto estético, provocado en el gran público, no cambiara demasiado. En aquellos tiempos, perduró la idea de que el valor artístico de estos filmes era, por no decir otra cosa, escaso o inexistente. La película *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* volvió a poner en la temalogía dentro de lo fantástico las semánticas del monstruo, pero esta vez con el añadido del desdoblamiento de personalidad (*Doppelgänger*), por lo que se expuso en tanto atributo de mutación sobrenatural, “lo otro y lo desconocido”, a fin de hacer visible la monstruosidad en relación con aspectos del psicologismo y filosóficos.

El *Doppelgänger* como una forma de extrañamiento bajo un contexto de tecnificación. Esta dualidad simbolizada entre el conocimiento (el hombre) y el ímpetu pasional (el monstruo) se halla desde mucho tiempo atrás en la historia de la filosofía como

una de las ideas más difundidas, primero con Platón y después con Descartes. La lucha entre mente y cuerpo visibilizan aspectos “oscuros” del ser humano que opacan su racionalidad. Desde esta perspectiva, se muestra cómo el temor a las emociones, propio de la modernidad, se manifiesta en el propio cuerpo: “Es un temor racionalista, moderno, ilustrado. Es esta predilección por ser el Dr. Jekyll de la que Nietzsche quiso que nos libráramos, desechando la filosofía griega y la moral cristiana” (Porras Navarro 52).

La introspección y la experiencia, como artificios metafísicos en el cine de “terror”, instan al cuestionamiento del mundo objetivo y de la condición humana. La narrativa del terror en los relatos cinematográficos, si bien es cierto aún se rastrean en la literatura gótica diversos tópicos como la impostura y la inexactitud de la ciencia en tanto discurso, ha puesto en entredicho sus avances mediante historias que resignifican la disposición del cuerpo como un depósito de sensaciones en un ambiente de caos, crisis o incertidumbre: “Es a esa descorporalización de la subjetividad alienante y pulsativa la que podemos ver en el cambio de personalidad del Dr. Jekyll a pasar a ser Mr. Hyde”, por lo que “Jekyll es la razón instrumental, individualista que niega la comunidad, que niega al otro y a la corporalidad propia” (Porras Navarro 52-53).

Las representaciones en la pantalla grande de *Drácula* de Bram Stoker, y de *Frankenstein* de Mary Shelley, encontraron sus reminiscencias ontológicas todavía en el cine silente, a diferencia de la obra basada en la novela de Stevenson que tuvo desde entonces una clara alusión al terror psicológico bajo un tratamiento de pérdida de la identidad o de la despersonalización. La obra de Stevenson, previa a *Die Verwandlung* (1915) de Kafka, cambió por completo la manera de llevar historias de terror en el cine. El simbolismo y la alegoría forman parte de su análisis, pues la desgracia, la ruindad o la vileza son catarsis o esencia de los propios monstruos, fenómenos cada vez más cerca de la humanización por su carácter violento y mortífero de manera consciente. Quedaba claro que no bastaba con mostrar monstruos en situaciones de por sí extrañas, sino que la transformación del sentido de realidad también puede suceder desde la mente del prodigio en turno.

Tales inflexiones que conceptualiza este filme han reposicionado el valor estético de las convenciones genéricas del terror que se distingue por visos y cercanías con otras narrativas fuera de lo fantástico, con personajes duales que cuestionan la naturaleza humana. En esta misma sintonía, existen otras películas basadas en *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*,

posteriores a la realizada por Fleming, en las que la trama no perdió, aunque con cierto tono de comedia, el fatalismo del relato original³⁷, tales como *The Two Faces of Dr. Jekyll* (1960) de Terence Fisher y *The Nutty Professor* (1963) de Jerry Lewis.

En la versión de Fleming, los personajes femeninos se ven desbordados en situaciones que muestran una historia de doble moral, puesto que Jekyll busca “apoyar” a una prostituta que ha sufrido el rechazo social y además unirse en matrimonio con otra mujer. Esta percepción de lo moral queda afianzada, por un lado, cuando durante el inicio se muestra una cruz enclavada en la parte más alta de una iglesia, y, por otro lado, en el desenlace del filme, cuando se observa a una persona orar por el doctor Jekyll. Por el contrario, en la novela de Stevenson la narración jamás es un entramado estoico a fin de que Jekyll aparezca como mártir o héroe. ¿El desdoblamiento es una negación del cuerpo que escinde el control de la mente?

Preliminar del terror moderno

La revisión de carácter histórico acerca del cine fantástico que se ha realizado hasta el momento en esta investigación lleva a formular interrogantes para estudiar cómo es que se dio ese paso de un efecto estético basado en el terror hacia convenciones genéricas que proyectasen nuevas alegorías, más allá de los seres sobrenaturales como fueron en un comienzo los vampiros o el monstruo de Frankenstein, todo ello en un entorno de tecnificación. Para ello, se dirime sobre los límites entre las convenciones genéricas del terror y las convenciones genéricas del horror. El terror es decimonónico, ya que retoma la corporalidad como centro de representación, pues la mostración del monstruo ha sido una de las finalidades en el cine fantástico desde su inicio. Por consiguiente, si se lleva a cabo una apología del terror, las historias fantásticas de este tipo suponen la existencia de entes de ultratumba, espectrales, fantasmagóricos, mucho de ellos transgredidos, abyectos, marcados hasta la deformidad, lo cual estimula las sensaciones de horror, desasosiego o angustia, pues

³⁷El repaso que se hace de *Dr. Jekyll and Mr. Hyde* no pasa inadvertidas sus adaptaciones al cine, las cuales han cambiado elementos narrativos del relato original. En sus intentos por apegarse al guion, perdieron el eje dramático medular: el *Doppelgänger*. Dos años antes, Victor Fleming codirigió *The Wizard of Oz* (1939), y si bien este filme le dio reconocimiento como realizador, la transposición de la novela de Stevenson no llegó a surtir los mismos efectos. Las deficiencias en la creación de escenarios y en la personificación de Hyde, así como las transfiguraciones, dejaron mucho que desear en cuanto a su verosimilitud. Las imágenes mentales o sueños que sufre Jekyll se ven forzadas. Así, narrativamente no se diferencian de aquellas que se constuyen como parte del sentido de realidad dentro de la historia.

se han traspasado los límites de la razón y de la naturaleza corporal. Hasta aquí el terror mantiene su efecto preponderante en favor de la imaginería monstruosa clásica, sobre el horror que sienten los personajes.

La otredad, por lo tanto, es el terror mismo. El terror se materializa en horror puesto que es una percepción que prorrumpe desde la intersubjetividad atenuada por los símbolos de la cultura y de las ideologías. Desde esta perspectiva, la socialización de las creencias o los mitos en una civilización cada vez más dependiente de lo visual, advierte cómo, por ejemplo, el crepúsculo, la opacidad o las sombras se han convertido en tópicos de lo misterioso y de lo secreto, a fin de redimensionar el imaginario colectivo acerca de las formas macabras, los ambientes tenebrosos y las apariciones monstruosas. Por lo tanto, el terror es una cuestión que es comprendida desde la realidad objetiva, a partir de imágenes aberrantes y de iconografías que traspasan y alteran todos los límites del orden corporal establecido. De este modo, la percepción de lo amorfo es la realización del terror.

Por el contrario, el horror pasaría a ser el sentimiento que ofusca a los seres humanos en una situación precisamente donde el terror priva por encima de cualquier cosa, una vez que se ha enaltecido la “maldad” o “El Mal”, encarnados de muchas maneras a lo largo de la historia del cine fantástico como son los demonios, las brujas o los monstruos, aunque también ha ocurrido con la llegada de los asesinos seriales, los dementes o la gente que en apariencia no posee ningún problema de salud mental o conflicto psicológico. Las convenciones genéricas del terror en los relatos cinematográficos clásicos han construido una serie de recursos narrativos en los que el espacio vital y social es violentado o asediado, por lo que la corporalidad queda a merced de las presencias o las situaciones siniestras. El yugo producto del terror, es, por un lado, una construcción sensorial para quien lo vive, pues se percibe por los sentidos, y, por otro lado, una incertidumbre espacio temporal para el afectado.

De este modo, el suspenso, como estrategia narrativa en el cine fantástico moderno se acerca más al horror y el terror a lo extraño o lo diferente, provenga o no de un ser fantástico tal y como sucede en la novela *El Resplandor* de Stephen King llevada a la pantalla grande por Stanley Kubrick en 1980. Otro ejemplo significativo del cine fantástico, que deviene en convenciones genéricas del terror clásico, son los relatos de posesiones demoniacas que se hacen visibles porque la “entidad maligna” ha tomado un cuerpo, pues no

basta con que el hecho sobrenatural sea advertido solamente desde la percepción del poseído. En este tipo de narrativa, la materialización de “El Mal” nace de una invocación, y que posteriormente se apodera de un individuo y al final forma parte de una “realidad” compartida por otros personajes. Lo siniestro adquiere su esencia terrorífica en la desfiguración corporal dado que representa todo lo indeseable, así como ocurre en *The Exorcist* (1973) de William Friedkin. Sin embargo, hay que matizar al respecto: ¿qué hace pensar que una corporalidad es terrorífica?, ¿es acaso que lo grotesco, la imperfección y la anomalía no son apreciaciones estéticas determinantes, pues se trata de una cuestión subjetiva?, ¿qué sucede durante la experiencia estética de los personajes que todo se nubla y se vuelve repugnante a su alrededor?

El miedo es un producto del horror que se encuentra por lo tanto en una delgada línea donde se traza aquello que ha sido aprobado por las convenciones sociales y aquello que no ha sido aceptado por las estructuras simbólicas imperantes de la moral en cuanto al cuerpo. Por eso, ante lo monstruoso o el horror materializado, las fronteras entre lo que está “bien” o lo que está “mal” se diluyen, debido a que salvarse de la “entidad” o estar muerto pone en tela de juicio las capacidades de supervivencia. Salvo en algunas ocasiones donde se buscó metaforizar algunas situaciones en las que el extrañamiento invitaba a otras reflexiones, el terror se asocia a la lucha entre el bien y el mal. La corporalidad del monstruo, al ser terrorífico por antonomasia alegoriza lo maligno, lo siniestro o lo grotesco.

No obstante, el terror en términos generales ha omitido la racionalidad a toda costa. Por el contrario, el horror se refiere a la monstruosidad y no al monstruo con fisonomías insólitas o totalmente irreales, pues lo temible deviene en la posibilidad de un mundo poblado por entidades más “humanas” o humanizadas. Además, el horror se finca en el rechazo que genera aquello que causa repulsión, de tal manera que provoca sensaciones como miedo, angustia y asombro. El horror, desde sus diversas reacciones que suscita toda una suerte de efectos, se manifiesta cuando alguien se siente amenazado por cuerpos extraños o entes que cuestionan el mundo objetivo y las normas sociales, pero pueden llegar a ser creíbles o verosímiles paradójicamente. Cuando se observa un cuerpo que ha sufrido mutilaciones, mutaciones, intervenciones, o bien un cuerpo abyecto o supurante, y por supuesto desde la deformidad, la respuesta es el horror. Así, lo fantástico, fuera de sus convenciones

tradicionales, da lugar a un efecto de extrañamiento construido desde la propia condición humana.

En el cine de horror, el miedo es una sensación que alguien experimenta ante la presencia amenazante, por lo que también existe eso otro o “algo” como fuente de dicho horror: un cuerpo horrífico (que causa horror). La aparición de un cuerpo horrendo determina el poder simbólico de dicha afectividad o aflicción en el otro cuerpo, el cual reaccionará mediante sensaciones de miedo que le intimidan o acorralan. Sin haber desaparecido, las convenciones genéricas del terror de talante fantástico, en la contemporaneidad se han fusionado con las del horror, mucho más cercano a lo humano. El cine fantástico ha dado un giro argumental de grandes dimensiones discursivas, en donde el binomio tema-personaje o las convenciones genéricas preestablecidas ya no subordinan a los demás elementos narrativos de la historia, por lo que los tópicos del terror toman un camino lleno de matices, y específicamente en los filmes que retoman la intervención del cuerpo o la monstruosidad como una crítica social, así como las relaciones entre el cuerpo humano y la tecnología.

1.2.2. El terror moderno

Antes de pasar a la revisión de algunas películas de la narrativa fantástica que resignificaron las convenciones genéricas del terror, hay que llevar a cabo una breve recapitulación. En sus inicios, el cine fantástico se ancló en la figura monstruosa que heredó del expresionismo. La tradición del gótico y el cine silente hicieron lo suyo para consolidar determinadas convenciones genéricas en tanto arquetipos que, como se verá más adelante, terminaron por agruparse en otras narrativas. A partir de la década de los treinta, la cinematografía del terror fantástico se dispuso a desarrollar historias basadas en el canon literario y bajo la influencia de otras artes como la pintura y la dramaturgia.

Al finalizar la Segunda Guerra Mundial se creó un “hueco” conceptual” que generó la decadencia del cine fantástico, pues los *remakes* y las comedias de “terror” predominaron. Sin embargo, el “abismo creativo” terminó con la densidad semántica o efecto polisémico del monstruo moderno: los muertos vivientes y su realismo grotesco, así como los personajes con mentes desequilibradas en situaciones extrañas. El monstruo y lo monstruoso dejan así de ser sinónimos subordinados a las convenciones genéricas más acartonadas provenientes del terror clásico. La construcción social del miedo proviene de otras aristas e

interpretaciones del mundo objetivo y no sólo del mismo cine fantástico. Se forja una relación simbiótica de vanguardia para darle mayor complejidad a la construcción de escenas, pues el argumento central, junto con la posibilidad de relatos enmarcados, resultado de la ambigüedad de las propias historias, son parte de tramas más cercanas a ficciones propias del horror y de la ciencia ficción³⁸.

Night of the Living Dead

A finales de los años sesenta, el cine de terror como convención genérica de lo fantástico se alejó de los arquetipos del monstruo sobrenatural, para fusionarse con el horror como una manifestación cercana con la otredad y con lo desconocido, pero desde lo humano. El monstruo clásico se transformó en un monstruo que alegorizaba problemáticas mucho más humanas y siniestras. Desde este contexto, más de dos décadas transcurrieron para que apareciera en el cine la figura del “muerto viviente³⁹”: *Night of the Living Dead* (1968) de George A. Romero. No es poco decir que, con esta película, el cine de “terror moderno” vio su nacimiento, por los matices que presenta su historia. Catalogada como una cinta de serie B, por su bajo presupuesto, en un principio destinada a ser vista en *videotape*, la trama se centra en las estrategias de supervivencia que un grupo de individuos, sin relación en común, llevan a cabo ante un ataque de muertos vivientes. Encerrados en una casa alejada de la vida citadina, son asediados por entidades que han resucitado. Filmada en blanco y negro, el punto de vista de los conflictos entre los personajes “vivos” sobresale por encima de los encuentros que tienen con los muertos, y al desarrollarse en exteriores poco abiertos, priva un entorno de claustrofobia y paranoia.

La película comienza cuando Bárbara, una mujer pasiva y con cierta vulnerabilidad emocional, y Johnny, su hermano, viajan a un cementerio de Pensilvania para visitar la tumba

³⁸El caso de *Psicosis* de Hitchcock se advierte desde otra perspectiva porque esta película no se inserta en el cine fantástico, aun cuando haya un “juego” de ambigüedad narrativa.

³⁹El “muerto viviente” o *zombi* como lo llama Honores es un monstruo que va de lo inanimado a lo animado (por su naturaleza inerte), pues al haber sido devuelto a la vida de manera momentánea, aun cuando por lo regular sea aniquilado, su relación con el mundo cambia. Junto con la momia, el hombre lobo, el vampiro, los “no muertos”, el muerto viviente es un monstruo que tarde o temprano será intervenido y neutralizado, pues representa el trance entre lo vivo y lo muerto (Honores 193).

de su padrastra⁴⁰. Johnny realiza bromas que son interrumpidas cuando un muerto viviente arremete contra ellos. Durante el forcejeo, Johnny se golpea en la sien al chocar con una lápida por lo que fallece al instante. Bárbara huye hasta ser rescatada por Ben, un hombre afroamericano:

[...] que se convertía por ello en el líder natural de los asediados, incluso enfrentándose a los ciudadanos blancos cegados por el egoísmo insolidario o por el miedo [...] este bravo y eficiente negro que se mostraba como superior a los blancos era ejecutado expeditivamente al final por una patrulla oficial, al ser confundido con un muerto viviente. Este final tan *desconvencionalizador* redimía al filme [...] de los clichés baratos del género (Gubern 308).

A diferencia de la puesta original de Romero, en la adaptación de Tom Savini, en el final de la película Bárbara es resguardada por un grupo cazadores de muertos vivientes, quienes la alejan de la amenaza. Transformado en un muerto viviente, Ben al día siguiente es acribillado por los mismos cazadores. Esta versión culmina con una escena muy diferente: Bárbara observa cómo se calcina una montaña de muertos vivientes. Al respecto, en los créditos finales de la película, mientras se muestran fotografías de la catástrofe apocalíptica, el cuerpo de Ben aparece vuelto en llamas. Con ambas cintas, el muerto viviente ilustra un nuevo tipo de horror que alegoriza el miedo a la propia muerte y a las condiciones sociales de marginalidad ante el progreso.

La popularidad que tuvo *Night of the Living Dead* entre los espectadores de la época se explica porque los monstruos no estaban alejados de la cotidianidad, encerrados en castillos o bosques como sucedía en las ficciones góticas, sino que se insertaron en una realidad campestre contemporánea, propia de un aislacionismo sociocultural de las clases medias y medias bajas norteamericanas. El carácter desconvencionalizador de *Night of the Living Dead* que refiere Gubern, por lo tanto, emerge no sólo en el final, sino prácticamente desde que comienza la historia. Una de las estrategias narrativas fue construir un sentido de confusión para el espectador, mostrando muertos vivientes en un cementerio como un espacio

⁴⁰En la adaptación de 1990 que hiciera Tom Savini, es la tumba, en memoria de la madre de Bárbara y Johnny, la que se muestra en dicha escena, lo cual vislumbra el papel que tienen en esta adaptación las figuras femeninas, contrario a la película de Romero.

“simbólico”. Esto tiene la intención de reflejar la diferencia entre los resucitados por una razón inexplicable y aquellos que se han convertido en *zombies* por una extraña mutación o por el ataque de un virus.

El giro argumental o “vuelta de tuerca” por el que se advierte el matiz genérico en este filme, es que no se puede hablar de un sólo tema-personaje una vez que su alusión a otras narrativas, aun cuando no hay digresiones, multiplican su intencionalidad dramática al crear, por ejemplo, paralelismos con el *western* y la ciencia ficción. Acerca de este punto se resume que la idea:

[...] de estructurar toda su acción en torno al acoso a una serie de personajes encerrados en un lugar concreto por parte de otros que se encuentran en el exterior, [es una] idea sobre la que giran infinidad de westerns como *Río bravo* (Howard Hawks, 1959), *El dorado* (Howard Hawks, 1967). La introducción de elementos causales cercanos a la ciencia ficción vienen a sustituir en el film las habituales causas mítico-religiosas que suelen rodear la aparición de los *zombies* en todos los films realizados hasta ese momento, tendencia que se quiebra para siempre con este film y que tiene otra consecuencia extra-cinematográfica realmente significativa: poner en evidencia la función absolutamente residual que en la sociedad contemporánea se adjudica a todo lo relacionado con la religión y lo sobrenatural (Hueso Pinilla 150).

Sin embargo, Romero escribió el guion de su película basándose en la novela *Soy leyenda* (1954) de Richard Matheson, que trata sobre las mutaciones producto de una guerra bacteriológica, las cuales provocaron el desarrollo de prácticas vampíricas en los seres humanos. Sin el *suspense* y el horror de la ciencia ficción de dicha novela, Romero decidió intercambiar los vampiros por muertos que son resucitados. Situada todavía en los resquicios de la Guerra de Vietnam y de la segregación racial⁴¹, la película alude a la desilusión que la sociedad estadounidense mantiene con el gobierno y la familia conservadora. Los muertos vivientes pasaron de mostrarse con un carácter pasivo y sin voluntad, a ejercer violencia caníbal.

⁴¹Este filme ha sido objeto de diversas interpretaciones acerca del racismo, pues el personaje principal de la historia es un hombre afroamericano, de quien su carácter de héroe recuerda los crímenes contra M. Luther King y Malcolm X, muy presentes por aquellos años en el imaginario colectivo estadounidense.

A diferencia de anteriores filmes, en *Night of the Living Dead* no se recrean actos de brujería o propios del vudú. Hay que recordar que el vudú se había vuelto un método de rebeldía ante el yugo de las naciones que se negaban a la descolonización total, y como una práctica alternativa de las culturas con altos índices de marginación, ante el olvido del credo católico. El vudú es un “culto animista” en el que se fusionan la ofiolatría o adoración a las serpientes con prácticas mágicas como el demonismo o el satanismo, por lo que el zombi no es un ser totalmente sobrenatural, ya que está intrínsecamente vinculado a ceremonias paganas. Dicha “zombificación” se vuelve una condición que no es privativa de los muertos vivientes. En este punto se halla la confusión habitual para comprender las diferencias sustanciales entre un zombi y un muerto viviente.

Para Honores, la figura del zombi es producto inherente de las prácticas del vudú, como monstruos animados o materiales, como él los denomina, pero en los muertos vivientes de Romero esta designación nunca queda clara (193). Este sentido de ambigüedad le imprime a la historia un carácter todavía más misterioso y lo mismo sucede en posteriores adaptaciones⁴²:

El cine de terror moderno se expandió a partir del gran éxito de *Night of the Living Dead*... en realidad [esta cinta tiene], las características de tres viejos mitos clásicos, a saber, las del vampiro (aunque en vez de alimentarse de sangre lo hiciesen ahora de carne viva), de la momia y del zombi, que son dos figuras malignas también fugadas de sus tumbas... lo que hizo *Night of the Living Dead* fue reactualizar los temas vampíricos del contagio y de la epidemia, en la fase de declive del ciclo gótico de Drácula (Gubern 306).

A través del descontrol y el canibalismo, la frontera entre monstruos y seres humanos queda diluida por un sentido de supervivencia, por lo cual la paradoja de esos muertos vivientes es mantenerse en pie en una sociedad que nunca los acogerá, sino los destruirá. Así, la sociedad es ironizada a través de muertos vivientes:

⁴²Romero también filmó *Dawn of the Dead* (1978), *Day of the Dead* (1985), *Land of the Dead* (2005) y *Survival of the Dead* (2009). En *Diary of the Dead* (2007) cuenta desde otra perspectiva su típica historia, alejándose de la filosofía de los “muertos vivientes”. Los posteriores tratamientos carecen de un desenlace caótico que le dieron un tono distinto a la historia original. El canibalismo del “muerto viviente” perdió dramatismo en *Holocausto caníbal* (1980) de Ruggero Deodato (Gubern 309).

[...] a pesar de ser individuos civilizados y conocer perfectamente los valores que conducen a las buenas relaciones sociales y tener todos ellos un proyecto urgente y común –sobrevivir–, no solamente son incapaces de ponerse de acuerdo y aunar fuerzas en esa dirección, sino que su propia incapacidad para hacerlo será lo que finalmente los llevará a la perdición y, frente a ellos, esos [muertos vivientes] que sólo atienden a instintos básicos, consiguen su propósito —devorar a los humanos— porque en su objetivo común no hay disputas entre ellos [...] consiguen formar una sociedad alternativa donde no hay entre los componentes la más mínima discrepancia, sin discriminaciones de raza, sexo, religión, y donde la tendencia general es actuar de forma colectiva... a diferencia del comportamiento individualista que exhiben los humanos (Hueso Pinilla 148).

Es un filme que contextualiza el ocaso de Occidente en donde paradójicamente los muertos vivientes también tienen que escapar de los supervivientes. La transmisión por televisión de las posibles causas junto con el rumor sin comprobación de la ciencia sobre lo que pudo detonar el despertar de los muertos y el encierro de los personajes en una granja alejada de la ciudad, inscriben a *Night of the Living Dead* como una película que rompe con las convenciones del terror canónico. En la adaptación de Tom Savini, los cazadores de muertos vivientes pasan a ser los enemigos de quienes se resguardan de la reyerta apocalíptica, porque la monstruosidad se genera desde su misma naturaleza humana y no por lo sobrenatural.

1.2.3. Otras reelaboraciones del cine de terror moderno

Tras casi cinco décadas de relatos fantásticos influenciados por lo gótico, a partir de 1969 hubo un giro considerable en cuanto a las convenciones genéricas del terror moderno, pues los cambios sociales y políticos instaron a contar historias alejadas de cuentos y leyendas en las que prevaleció el drama con tintes románticos, tal como sucede en *Nosferatu*, *Drácula*, *Frankenstein* y *Dr. Jekyll and Mr. Hyde*. Si bien es cierto que las revueltas históricas en cuanto a igualdad de género de los años sesenta fueron una realidad, una de las propuestas clave en la reformulación del cine fantástico recayó en la construcción de personajes infantiles y femeninos por medio de historias en donde fuesen victimizados, ya que en el imaginario colectivo persistía una idea de debilidad de estos sectores de la sociedad, siempre y cuando no se alejaran de un ambiente de modernidad tecnológica.

En dicha discursividad cinematográfica, varios temas o temas-personaje, que anteriormente habían sido tabú, comenzaron a mostrar la sexualidad y la violencia bajo otras perspectivas. Esta reformulación de lo terrorífico propició cimentar una taxonomía (subgéneros) mucho más diversa que buscó no encasillar la aparición del monstruo, dado que las situaciones narrativas desde enfoques mucho más subjetivos serían tomadas en cuenta. Al unísono de las producciones cinematográficas en esta era del cine moderno, algunos representantes de la crítica especializada emprendieron caminos de análisis para contribuir a nuevas lecturas. A la materialización de lo monstruoso se agregaron nuevos atributos y se sustituyó a la literatura como único paradigma estético. Se desarrolló un universo narrativo que, paulatinamente, fue matizando lo fantástico moderno:

Charles Derry ha propuesto las categorías del terror de personalidad, del terror demoníaco y del terror de Armageddon. Según tal clasificación, el terror de personalidad (cuya matriz seminal se remonta a *Psicosis* [1960] de Hitchcock) enfatiza la ansiedad de vivir más que el temor a la muerte. El terror demoníaco, del que son títulos cimeros *Rosemary's Baby* (1968) y *The Exorcist* (1973), afirmaría que el mal existe como entidad objetiva. Mientras que el terror de Armageddon propondría apocalipsis y catástrofes colectivas como la de *Night of the Living Dead* y tendría su modelo matricial en *The Birds* [1963] de Hitchcock (Gubern 300).

La categorización que Charles Derry hace en *Dark Dreams* (1977) es generalizante, por ejemplo, cuando referencia *Psicosis* (1960) de Alfred Hitchcock para argüir que este filme es un parteaguas del terror encarnado por un ser humano y no por algún monstruo que subyace de las imágenes fantásticas tradicionales, pues existen varias películas de los años cincuenta dentro del thriller o del drama de *suspense* (o policial) en el que el “Mal” es personificado y “metaforizado”, tal como ocurre en *Compulsion* (1959) de Richard Fleischer basada en la novela de Meyer Levin, que cuenta la historia de dos jóvenes que cometen un crimen por “superioridad intelectual”, razón que los orilla a bloquear su sentido de realidad.

Repulsion

Años más tarde, en *Repulsion* (1965) el director Roman Polanski⁴³ retrata el desequilibrio de Carol Ledoux, personificada por Catherine Deneuve, cómo una joven mujer perturbada que pierde todo tipo de objetividad con el mundo que le rodea. Hueso Pinilla describe las características del personaje principal:

Este trastorno es motivado al parecer por una gran represión sexual que se manifiesta con sentimientos contradictorios de atracción y repulsión hacia el sexo [...] las alucinaciones de la joven se mezclan con la realidad, presentándose situaciones absolutamente neuróticas [...] la ambientación naturalista compuesta exclusivamente de elementos cotidianos y absolutamente reconocibles [...] se va contaminando poco a poco de elementos fantásticos y ajenos a esa realidad representada, en una progresión proporcional al inexorable deterioro mental de Carol. Dicho de otro modo: elementos y fenómenos que sólo están en la mente de la protagonista invaden la realidad cotidiana formando juntos una sola realidad, una atmósfera a un tiempo extraña y perfectamente reconocible (Hueso Pinilla 129-134).

A diferencia de lo fantástico tradicional, lo fantástico moderno queda muy bien expresado en este filme de Polanski. Su tendencia a la ambigüedad narrativa al grado de casi superponer el sentido de realidad de la historia junto con la imaginación siniestra de la protagonista, “juega” con el punto de vista, pues la acción transcurre desde una perspectiva subjetiva. En virtud de las transformaciones estéticas y narrativas por las que ha pasado el tema de la locura y su relación desde las convenciones genéricas del terror se añade:

Los 35 años que separan *Repulsión* del *Drácula* de Tod Browning no han pasado en vano. En el filme americano –que prácticamente inauguraba el género terrorífico– detectábamos una defensa a ultranza de la familia tradicional amenazada en todo momento por una entidad maligna -el vampiro- completamente externa a ella. El cambio que se detecta entre los dos filmes es el mismo que puede detectarse entre las diferentes sociedades que los vieron nacer (Hueso Pinilla 133).

⁴³El realizador polaco exploró las convenciones genéricas del terror moderno en otras películas como *Rosemary's Baby* (1968) y *The Tenant* (1976).

El giro y el efecto del 'nuevo terror'

El lugar que ocupó la mujer vampiro en la imaginería del cine fantástico durante las primeras décadas del siglo XX será ocupado por una mujer bajo un contexto de completo desquiciamiento. Lo sobrenatural se halla distanciado por los nuevos arrojados de un terror que no provino de un monstruo femenino, sino de la naturaleza psicológica de una mujer. El terror tradicional comenzó a condensarse en algo más complejo: el horror. Desde esta perspectiva de matices que habría de tener el cine fantástico, además Derry clasifica lo demoníaco sin hacer la diferenciación necesaria entre las expresiones diabólicas que son sólo producto de la mente y aquellas que como él señala existen en la realidad objetiva reproducida en la historia, por lo que hay un dejo de incertidumbre cuando alude a las creencias, algunos ritos de iniciación maléficos, de los enseres de la brujería que recaen más en la acción humana que en lo sobrenatural. Para Charles Derry el “Armagedón” incluye personajes como los muertos vivientes y animales que desembocan peligro para la humanidad.

El tono de ambigüedad de su genealogía define un horror en tanto convención genérica, como un sinónimo de terror y no como una maquinaria de recursos estéticos e ideológicos que detonan en lo monstruoso, y no sólo en monstruos, elementos que más adelante se observan en la ciencia ficción más verosímil, o en algunas narrativas actuales del nuevo cine fantástico. A la tipología de Cherry, Gubern añade:

Esta clasificación no es, desde luego, incompatible con la que Gérard Lenne propuso en 1970, distinguiendo el terror basado en la penetración exógena, que desarrolla el tema de las invasiones e infecciones procedentes del espacio exterior o de otros mundos naturales o sobrenaturales (*La invasión de los ultracuerpos*, *Alien*, *El exorcista* y sus secuelas, *Virus*, *Aullido*, *Poltergeist*, entre otras), y el terror endógeno, originado por el hombre, cuyo tema central es el del hombre enemigo de sí mismo o de su especie, conflicto que está en el origen de dos densos ciclos: el de los asesinos psicópatas y el de los poderes parapsicológicos [...]. En 1981, a la vista de los nuevos rumbos del género, propuse otra dicotomía, que se complementa sin violencia con las clasificaciones de Derry y de Lenne (Gubern 301).

Si bien es cierto que las distinciones de Gérard Lenne en *El cine fantástico y sus mitologías* (1970) ayudan a reelaborar las convenciones genéricas del terror, las cuales pueden existir

fuera del llamado cine fantástico, pues su clasificación potencializa la analogía tema-personaje por el cual surgen el motivo narrativo o las acciones en estos relatos, en otros contextos o en otros parámetros de ficción cinematográfica no deja de ser una sistematización determinista que desborda una problemática terminológica que provoca confusiones a la hora de buscar un panorama de precisión en cuanto a su efecto estético: ¿tanto el horror como el terror producen la misma sensación en un relato cinematográfico?, ¿son sinónimos de un fenómeno de percepción en el que el miedo es el factor principal?

La figura del monstruo o lo monstruoso toma relevancia nuevamente cuando se aborda lo fantástico moderno, a fin de matizar las convenciones genéricas y sus posibilidades narrativas y discursivas. Para Gubern (2005), las taxonomías tanto de Cherry como de Lenne no están sobradas, pues a fin de cuentas han contribuido de manera importante en el estudio de la cartografía del cine fantástico, sin embargo, extiende el horizonte de análisis a la hora de identificar cómo el monstruo o la entidad “maligna” exige advertirse a partir de características no sólo físicas y psicológicas, ya sea de origen endógeno o exógeno, o bien, de personalidad o apocalíptico, para lo cual distingue dos tipos de monstruos: los paradójicos (inocentes perversos) y los complementarios (monstruos inocentes).

Los inocentes perversos evocan la paradoja de las cuestiones ético-morales, tal y como se ha dejado ver en las adaptaciones cinematográficas de *Lolita* de Nabokov (1955 y 1998, respectivamente). Pese a que dicha contradicción en el cine tuvo su raíz en la tradición literaria de inicios del siglo XX, la inserción de lo prohibido en la cine llegó al extremo de lo siniestro con *The Exorcist* (1973) de William Friedkin, cuando detrás de la imagen de castidad de una niña se ocultaba una de las peores pesadillas maléficas.

Esta composición formada por una entidad diabólica simbolizada por el demonio de la mitología asiria-sumeria llamado “Pazuzu”, encarnado en un infante femenino, “fue uno de los factores explicativos de la eficacia emocional de *El exorcista*, ya que allí una rubia y dulce niña de doce años se trastocaba en la personificación de Satanás” (Gubern 301). En este tipo de filmes, las figuras demonizadas son parte esencial del eje narrativo:

El sobrenaturalismo teológico está implícito en el “milagrismo” de estas películas, del mismo modo que el filón exorcista recupera la credulidad religiosa de las masas a través del miedo al futuro personal (¿cielo o infierno?) en nuestra inestable sociedad secularizada y descreída; convertido en nuevo *refugium peccatorum*, este cine

religioso militante impuso la creencia en un demonio personificado, cuando incluso un católico como Giovanni Papini había puesto seriamente en crisis este mito religioso con su libro *Il Diavolo* de 1953 (Gubern 302).

It's Alive

Si en *El exorcista* el tema de la intervención del cuerpo se estableció desde la lucha entre el psicologismo radical y una suerte de paganismo, una película que mostró una inocencia “monstrificada” mediante un ser consciente de su violencia es *It's Alive* (1974):

[...] Larry Cohen creó un bebé mutante y asesino, producto genético de las exigencias de la lucha por la supervivencia en la agresiva y contaminada sociedad actual. Era difícil ir más lejos en esta alianza entre inocencia y perversión por lo que Larry Cohen en la continuación de esta cinta, *It Lives Again* (1978) confirmó la tendencia progresivamente exhibicionista del género, haciendo ostentosamente visible al bebé sólo sugerido o entrevisto en la primera parte (Gubern 301).

En *It's Alive*, la “monstrificación” de un infante es un hito en la historia de las transgresiones corporales, pues en anteriores filmes los “niños-monstruo” habían sido mostrados en un mundo maravilloso o bien, dentro de un entorno en el que no representaban un peligro. A ello se agrega que el bebé en *It's Alive* no tiene piedad y posee voluntad, quien se esconde paradójicamente del mundo, lo cual también significa un problema de socialización que retrata la intención estética de este filme: ir más allá de la vacilación fantástica materializada en el mismo infante.

The Brood

Dos años después del estreno de *It's Alive*, David Cronenberg le dio un tratamiento más grotesco a la imagen de la infancia y la maternidad. *The Brood* (1979) cuenta la historia de Nola Carveth, una mujer con graves desequilibrios mentales internada en el Instituto Somafree. En este hospital psiquiátrico, que parece más un laboratorio se realizan técnicas de psicoplasmosis con las cuales se pretende que los pacientes al borde de la locura hagan catarsis y a raíz de ello transfigurar sus cuerpos. Hal Raglan, director de Somafree es un científico a quien sólo le importan los efectos del experimento que inciden en Nola. De

Raglan, el supuesto antagonista de esta historia hay que subrayar que es “el típico falso sospechoso de las cintas de intriga que al principio parece ser el personaje perverso y al final se descubre que es tan inocente como el protagonista, aunque pague con su vida el error cometido” (Gorostiza y Pérez 134).

Esta ambigüedad del personaje se añade al punto central del enigma cuando la hija de Nola aparece con golpes y rasgaduras luego de haber visitado a su madre. ¿Qué es lo que le pasa a Candice? Frank, su padre, la deja un día con su abuela, quien le da cuenta de cómo Nola era hospitalizada de niña con frecuencia por ronchas que para los médicos no tenían explicación. Posteriormente, la abuela es atacada, lo cual desata una serie de crímenes sin aparente razón. Candice descubre que el asesino es un niño con rasgos deformes. Frank revela el origen de otros homicidios sin antes sufrir el ataque del niño-monstruo quien muere en la escena. La autopsia del niño deja ver sus características y con ello la irrupción de las convenciones socioculturales y de la propia naturaleza humana: anomalías orgánicas como asexualidad, daltonismo, carencia de dientes y ombligo. Ante el descubrimiento que se hace público, Raglan reconoce que los asesinatos son resultado de sus terapias y experimentos, lo cual provoca la clausura del hospital. Hasta este momento en *The Brood* se ha mostrado la figura monstruosa como un personaje fugaz o secundario.

La representación del niño amorfo no es un monstruo que proviene de la tradición del terror fantástico, pues su origen es el resultado de terapias psiquiátricas o *psicoplasmóticas*, como son llamadas las sesiones en las que los pacientes son intervenidos para “curar” su pasado. Más adelante, Candice es secuestrada por dos de los niños mutantes. Mientras tanto, Frank es informado por un expaciente de que Nola es manipulada por Raglan, además de encargarse de la supervivencia de los niños deformes. Frank descubre que los pequeños monstruos son la materialización de las sensaciones de Nola. No obstante, ella no posee el poder para controlarlos. Acerca de Frank se puede decir que “es el personaje aparentemente normal a través de cuyos ojos el espectador descubre toda la anormalidad, al tiempo que sus acciones la desencadenan, en este sentido es similar al Hart Read de *Rabia* o al Roger St. Luc de *The Shivers*, un ciudadano perplejo ante los acontecimientos” (Gorostiza y Pérez 134).

Alertado por la amenaza que significa el descontrol de estas creaturas, el científico-psiquiatra rescata a Candice y Frank y es testigo de cómo Nora da a luz otro niño amorfo con la singularidad de que su vientre está de fuera. En el desenlace de la historia, otras de las

creaturas “somatizadas” asesinan a Raglan. El filme finaliza cuando Nola mata a su hija Candice, pero los “niños” sin ombligo buscan venganza. Frank estrangula a Nola y por esta acción, las demás creaturas igualmente mueren. Candice acaba con moretones en el brazo como alguna vez los tuvo su madre. En *The Brood*, el tema-personaje no funciona tal como lo sugiere Pimentel, pues aun cuando haya “vueltas de tuerca”, en ningún momento las convenciones genéricas del terror tradicional prevalecen en la historia, pues la narración procura acercarse tanto a la ciencia ficción en un contexto verosímil de experimentación genética, como al horror moderno por el tópico de psicologismo visualizable en las creaturas y en la mujer que ha engendrado los niños deformes. Los trastornos de personalidad de Nora son una representación alegórica de la maternidad no deseada y del miedo a recordar una infancia llena de infortunios.

Carrie / The Shining

Otro de los arquetipos del cine de terror moderno que más se distingue por provenir de la condición humana y en particular de conductas desequilibradas es el “monstruo inocente”, cuya mezcla de resentimiento social y represión de las sensaciones quedó plasmada en *Carrie* (1976) de Brian De Palma. La protagonista es una mujer joven que se ha desarrollado en un entorno conservador, presa de actos de violencia psicológica ejercidos por sus compañeros de la escuela. A través de poderes mentales, Carrie asesina a quienes la acosaron en la noche de graduación de la preparatoria, por lo que la adolescente se convierte en una creatura que redime su pasado de inadaptación, rechazo y acoso escolar. Pese a la destrucción y muerte como resultado de sus poderes parapsicológicos, Carrie piensa que sus acciones la liberan de una realidad de la cual no ha podido escapar.

El escarnio colectivo se nulifica por la omnisciencia sobrenatural de Carrie. La bondad “retorcida” en *Carrie* se vuelve la tesis de esta película, pues los códigos culturales del “bien” y del “mal” se trastocan por la falta de voluntad del personaje principal, lo cual pone en el debate el tema del descontrol de comportamiento y su mitificación en lo demoniaco para su disquisición desde aspectos teogónicos. Sin embargo, en *The Shining* (1980) de Stanley Kubrick, el tema de la clarividencia tomaría otros rumbos. Basada en la novela de Stephen King que lleva el mismo nombre, es una película en la que lo monstruoso recae en el deterioro mental de un escritor a quien le han encargado cuidar un hotel

abandonado para su futura remodelación, lugar donde descubre sus verdaderas manías. En dicho viaje, acompañado de su esposa e hijo, el escritor perderá el control total de la situación pues el hotel parece estar “embrujaado”; su hijo revela, bajo un sentido de supervivencia, poderes telepáticos.

A la inocencia del niño se añaden sus premoniciones como un arma privilegiada que los adultos no pueden tener, salvo uno de los cocineros que trabajaron en el hotel, quien tiene un rol de héroe caído. El parapsicologismo en *The Shining*, a diferencia de *Carrie*, no es un artilugio efectista, sino un mecanismo narrativo en el que los efectos del terror sobrenatural de un hotel “encantado” se confunden con el enloquecimiento del escritor, quien buscará matar a su hijo y a su esposa. La literatura adquiere en la película de Kubrick un tono quijotesco, pues en su afán de terminar de escribir una novela termina por perder la razón, sólo que en esta historia la inestabilidad no proviene de leer novelas de caballería, sino por mantenerse en un encierro permanente. Así, entre persecuciones⁴⁴ y alucinaciones se conceptualiza lo monstruoso, por lo que la disociación entre lo mental y lo corpóreo es un tema central en esta historia.

Possession

En la década de los años ochenta, el tema del sobrenaturalismo teológico en el cine dejó de despuntar como uno de sus tópicos. Aun cuando la locura en tanto modelo de la histeria había sido encarnada por medio de personajes femeninos, lo fantástico moderno se reactualizó por medio de los imaginarios sociales acerca de la demencia y de la infidelidad. Un tipo de terror que encontró su rostro en lo humano, pues la ambigüedad de lo monstruoso llevó el discurso de la otredad hacia múltiples visiones de la maldad y del miedo. Tras la caída de los temas-personaje, característica del terror tradicional, las alegorías sobre problemas sociales o

⁴⁴Las persecuciones que lleva a cabo un personaje con características demenciales como ocurre en *The Shining*, pero con un aspecto mucho más monstruoso tendrían su antecedente en los llamados filmes *slasher*, en donde la trama se centra en el acoso mortal que estos seres hacen a sus próximas víctimas. Los *slasher* usan cuchillos o armas durante el acecho, lo cual incrementa el miedo o el temor de los perseguidos quienes serán asesinados sanguinariamente por lo regular en manos de un maniático. Aunque su raíz está en los asesinatos psicóticos o en serie, Vera Dika denomina *Stalker* a este tipo de películas que significativamente encabeza *Halloween* (1972) de John Carpenter (Gubern 303). Resalta en esta cinta que una mujer sea quien enfrenta al monstruo-asesino, lo cual consolida la intención estética de aquella época en la que los personajes medulares del cine de “terror” eran niños y mujeres.

políticos se resignificaron desde la construcción de un mundo femenino atormentado o desde la subjetividad de una mujer empoderada.

Con *Possession* (1981) de Andrzej Zulawski, la categoría de inocentes perversos confiere a la historia del cine fantástico uno de sus ejemplos más representativos por la singularidad con la que se muestra el cuerpo monstruoso. La cinta de Zulawski es una obra que abrió el camino de eclecticismo donde el terror, el thriller y el horror emergen libremente sin convencionalismos genéricos dominantes, a través de una mujer “Amante de un repugnante y viscoso monstruo lovecraftiano” (Gubern 302). Se cuenta la historia de Anna-Helen, una mujer que padece desdoblamiento de personalidad. Ambientada en la Guerra Fría, Anna desea divorciarse, pero Marc, su esposo, se niega. Los problemas se incrementan en el momento de discutir la custodia de su hijo.

La actitud de Anna se irá deteriorando. Hasta aquí, la historia parece ser un conflicto con inflexiones hacia el drama. Sin embargo, algo muy extraño oculta Anna. Marc recibe una llamada telefónica del amante, con la intención de decirle que Anna se encuentra con él en su departamento. El *Doppelgänger* aparece en Helen, la maestra de su hijo. Más adelante el amante niega haberse comunicado con Marc, quien le avisa de no haber visto a Anna durante un buen tiempo. Marc agradece al hombre que, en apariencia, mantiene una relación con su esposa. Anna y Marc llevan al extremo sus ataques lastimándose mutuamente. Anna no acepta las disculpas de Marc y escapa del departamento, pero ahora con el cuello vendado. Se dirige hacia un sitio secreto. Un detective privado es contratado por Marc para vigilar a Anna, quien descubre al ser monstruoso en el departamento que ella ha alquilado para esconderse. Anna asesina al detective y posteriormente, tiene relaciones sexuales con la entidad monstruosa. ¿Cómo es que se da el paso de una trama realista a una de corte fantástico?:

De un estado de molestia a un estado de demencia, Anna pasa del autocontrol a estar poseída. Este proceso de transformación comienza cuando Marc le impide salir del departamento, y él la abofetea hasta que ya no reacciona. Sin embargo, ella escapa y termina en la calle, con un semblante sonriente, babeando y con sangre en sus labios, pero esta vez luciendo aplacada, aunque determinada por una fuerza desconocida. Marc decide que la sigan: el detective descubre el departamento donde se esconde un monstruo que la joven “cultiva”, término, por cierto, que Zulawski utiliza durante

una entrevista. Anna asesina al detective con botellas rotas, mientras sólo ella contempla al monstruo como una cosa informe que supura, como si estuviese en una etapa de “coagulación”. Más adelante, otro detective sufrirá las mismas consecuencias [...]. (Arino⁴⁵ 128).

A esta situación fantástica, que rompe en un primer momento con la lógica realista, se añade un efecto de “doble personaje” o *Doppelgänger*, encarnado en Helen, una profesora del colegio al que acude Bob, el hijo de Anna y Marc. Él se sorprende por el parecido que la maestra tiene con su aun esposa. Mientras Anna está alterada, Helen mantiene un semblante de serenidad. La relación que Marc entabla con la profesora vislumbra cómo fue su matrimonio con Anna. En ningún instante, la apariencia idéntica entre ambas mujeres causa sobresalto, pues el contexto en el que transcurren las acciones crea el pacto de ficción en el que la despersonalización de Anna y la confusión de Marc son posibles. Filmada en la República Federal Alemana, muestra las dificultades que significó el muro de Berlín, pues los exteriores están impregnados de calles desoladas, sin gente deambulando. Además del misterio que rodea al monstruo y la confusión que genera el efecto *Doppelgänger*, se destaca el entorno político, por lo que en este filme ya se advierten los múltiples matices que el cine de terror moderno exploraría con profundidad psicológica.

La entidad monstruosa no vacía el carácter psicológico que posee la historia, sino lo incrementa, pues su materialización responde más a un efecto de horror que del terror fantástico. Lo macabro se asimila como una condición humana que se observa más allá del monstruo debido a que su proceso de transformación es un enigma hasta que adquiere la antropomorfización en el desenlace de la historia, como si la intimidad con Anna lo hubiese humanizado, pues “El monstruo acaba por adoptar los rasgos de Marc [...] Por tanto, la entidad podría representar el deseo frustrado que siente Anna por Marc, y su incapacidad para reconocer que lo ha dejado de amar, así como [...] un proceso de reconstrucción en la que los individuos optan por negar su ‘otredad’ como parte de su identidad originaria (Arino 133).

Esta película se sitúa en el llamado movimiento “Cine de la inquietud (o doble moral)” en el que cualquier convención genérica tiene cabida siempre y cuando los personajes

⁴⁵La traducción de este texto ha sido realizada por el autor de esta investigación.

estén configurados en función de la decadencia o el deterioro sin retorno. A partir de *Possession* la consolidación del nuevo cine fantástico asistió a un panorama de exploración inusitado por recursos narrativos en que la vacilación es un pretexto para poner de manifiesto otras problemáticas, puesto que sus convenciones genéricas se incorporan, en este caso, desde el horror psicológico, hasta llegar a un terror alegórico donde el cuerpo ya no es lo que parece ser en un contexto donde el progreso y los radicalismos ideológicos son también un enemigo a vencer: el monstruo con el que se relaciona Anna representa un escape o una salida ante los totalitarismos de la Europa de posguerra. Alterados psicológicamente por la tecnificación resultado de la guerra, el cuerpo es el escudo para solventar las embestidas de la historia.

1.3. Horror y ciencia ficción contemporáneos

La reconfiguración del ciudadano-espectador, cada vez más heterogéneo, fue un factor sociohistórico que detonó grandes cambios para la construcción de imaginarios y nuevas formas de aprehensión del sentido de realidad. La ficción ha sido la herramienta indispensable para ello. Si durante el siglo XIX y hasta la primera mitad del siglo XX las sociedades capitalistas avanzaron con dirección hacia modos de producción más complejos, basados en una tecnificación reorientada a la asociación y el rol activo de diversos estratos sociales, políticos y culturales de las metrópolis, por el contrario, los procesos de tecnificación en los inicios de la década de los ochenta desplazaron a las antiguas formas del progreso industrial del fordismo.

La nueva modernidad ahora se sustenta no sólo en la automatización, los avances científicos, la producción en serie y el manejo-control de la información, sino en complejos paradigmas de comunicación e interacción basados en la virtualidad, los medios masivos digitales y la cultura del entretenimiento como generadora de realidades alternas. Por lo tanto, la historia de la revolución industrial contemporánea es la historia de las interacciones, de los cambios de percepción, de los modelos de intercambio simbólico. En tanto, la tecnificación se implementa a gran escala, por medio de la robotización de la infraestructura utilizada, de la especialización para la toma de decisiones, y, por supuesto, con la tecnología de punta.

La guerra y la producción en serie aceleraron la tecnificación como un proceso histórico que transformó, a la postre, otros devenires. Así, prácticamente desde 1914 hasta la fecha, la interacción entre el crecimiento económico y el desarrollo científico ha sido

constante por la creación y adaptación de lo tecnológico a la vida moderna, lo cual durante la época del decimonónico era imposible de realizarse. La incorporación de los principios científicos y técnicos a la vida cotidiana ha sido desbordante en relación con el pasado, a una rapidez también inusitada en su difusión o divulgación, lo cual abarca más territorios hasta alcanzar la globalización planetaria.

Dicho salto histórico tampoco hubiera sido posible sin la creación de las Tecnologías de Información y Comunicaciones (TIC). El ciudadano-espectador de la ciudad moderna ahora agrega a su condición el acceso a la información. La idea de progreso social ha dado un giro de ciento ochenta grados, pues si anteriormente ésta dependió para su desarrollo de conceptos clásicos del crecimiento económico (keynesianos, sobre todo), hoy los avances tecnológicos son una variable en favor del análisis y de las prácticas culturales. El desarrollo de las TIC en el actual contexto global o nuevo orden mundial ha pasado de definir el progreso como un producto de la sociedad industrial, a ser considerado como parte de una sociedad del conocimiento, puesto que a partir de las nuevas formas de convivencia se han modificado los diversos contextos socioculturales en los que el cuerpo se inscribe como el elemento principal de análisis y generación de discursos.

La reflexión sobre el impacto social de las TIC ha dado paso a que estas tecnologías hayan ampliado la comunicación entre los individuos. En concordancia con las recientes transformaciones de las máquinas y los modos de producción actuales, también la experiencia estética ha sufrido cambios. Una nueva normalización ocurre: el individuo obediente en todos los entornos, inclusive en la esfera privada, debe ser explotado mentalmente y el cuerpo es el vehículo de este objetivo. El trabajo, el consumo y las estrategias de producción en serie se han trasladado al mundo cinematográfico, pues el “ojo” que organizaba la arquitectura de la vanguardia histórica ha sido desplazado por una multiplicidad de “ojos de teleobjetivo” (Colomina 13).

A partir de ello, la sensibilidad da sus mayores contrastes que van de una máquina eléctrica hasta pantallas de cine y televisión a color, “desde el mundo de la pintura hasta el mundo de los diseñadores gráficos, de Europa a California” (Colomina 11). La disciplina, el orden y el método se reemplazan por la vigilancia, el control y la intervención. Cuerpos moldeados y modulados e intersubjetividades “autodeformantes que cambiarían

continuamente de un momento al otro, o como un tamiz cuya malla cambiaría de un punto al otro” (Deleuze 116).

El *sensorium* ha mudado hacia lo que Michel Foucault (1980) llamó “el control-estimulación” (Foucault 105). El poder sobre los cuerpos a través de la tecnificación. El imaginario social del mundo contemporáneo tecnificado se ha convertido en un modelo productivo “neointustrial” dominado por las TIC, que se paraleliza con un hibridismo de proyecciones y de percepciones. Por eso, la ciudad también es espectáculo donde el ciudadano-espectador es arrancado de su espacio urbano individual para integrarlo en uno colectivo. La especulación se ha vuelto un recurso predominante del *shock* en la época de la hipermodernidad. El ciudadano hipermoderno planea sus deseos desde las pantallas de su hábitat tecnológico, pues las imágenes superpuestas o fantasmagorías a las que tiene acceso se instalan en la vida cotidiana a partir del ocio industrializado o mercantilizado. Así, las barreras entre lo público y lo privado se difuminan.

Los pasajes, el panorama y el caleidoscopio de antaño se han resignificado en la actual modernidad. El ciudadano-espectador se convirtió en un observador-consumidor de ficciones que cuestionan precisamente dicho contexto de tecnificación siendo la ciencia ficción una de sus más grandes materializaciones. Algunos relatos cinematográficos desde las convenciones genéricas del horror y de la ciencia ficción reproducen el cuerpo tecnificado para contar historias que van más allá de la condición humana, a fin de lograr un discurso muy peculiar sin precedentes como ha ocurrido con las nuevas estéticas que se observan en obras de directores como David Lynch y David Cronenberg.

Hay que recordar que la ciencia ficción se vincula con el cuento extraño debido a las rupturas del espacio-tiempo, con lo maravilloso en relación con un mundo, en este caso, de “tecnofantasías” y, por ende, con lo fantástico, por su carácter de intervención en la realidad a través del “otro radical” (Honores 208). En la ciencia ficción también se puede desplegar una serie de situaciones inexplicables y escenarios que reemplazan la lógica y naturaleza de la percepción que proveen, por un lado, el sentido de realidad y, por otro, resultado de los procesos socioculturales en los que se inserta cierta realidad tecnificada, tal y como ocurre en la construcción de narrativas distópicas. Para Murcia Carbonell, la distopía es un “sistema social perfecto racionalmente” en el que los ciudadanos se encuentran sometidos a un régimen similar a una dictadura o un gobierno totalitario (689), pues la incertidumbre en la

que se vive afecta todo tipo de entorno. Si bien la distopía se asocia con un mundo futuro destruido por una enfermedad incurable, por una guerra nuclear e inclusive por una guerra interplanetaria, y que deja ver un pesimismo acerca de la humanidad, en realidad la esencia de lo distópico también pone al descubierto una función de alerta “pedagógica”, que “opera bajo el *modus operandi* de la advertencia” (Martorell 82), por lo que uno de sus objetivos es reproducir (no generar) el miedo hacia el futuro incierto y devastado, en este caso, por la tecnología o la tecnificación del cuerpo humano. En este sentido, “el miedo a la tecnología representado en la literatura distópica indica un temor de que las máquinas imiten los roles que los humanos ya desempeñan en los encuentros relacionales [...] formas en que las máquinas y los autómatas se imaginan y se convierten en parte de la existencia humana vivida” (Zimmerman y Lewis 1). Ahora bien, ¿cuál es el origen del relato de ciencia ficción moderno? La respuesta tal vez esté en la obra de George Langelaan, escritor de origen franco-británico nacido en París en 1908, autor del cuento fantástico *The Fly*⁴⁶ en el que se narran las consecuencias de un experimento de teletransportación en el que su protagonista se fusiona con la información genética de una mosca. Una historia publicada en la revista *Play Boy* en 1957, que forma parte de una antología conocida como *Relatos del Antimundo*.

La antología fue editada en castellano en 1976 con el sello Caralt CF que incluye otro cuento llamado “Robots pensantes”. Estos cuentos se anticiparon a los parámetros de lo que se conoce como ciencia ficción. La antología ha sido reeditada de nueva cuenta por Caralt y por Planeta dentro de su serie *Obras Maestras de la Ciencia Ficción* (2001) como *La mosca y otras historias*. Al hablar de las versiones del horror como nuevo *sensorium* a partir de un entorno de tecnificación en el cine, éstas encuentran sus raíces dentro del género fantástico en películas que ya fueron abordadas anteriormente como *Frankenstein* (1931) de James Whale, *Night of the Living Dead* de George A. Romero (1968) y la adaptación de esta misma cinta que rodó Tom Savini en 1990. El horror ha sido explorado en películas de ciencia ficción que van desde *Metropolis* (1927) de Fritz Lang, *Alien* (1977) y *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, *Tron* (1982) de Steven Lisberger, *The Thing* (1982) y *In the Mouth of Madness* (1994) de John Carpenter, *Terminator* (1984) de James Cameron, *Robocop* (1987)

⁴⁶Las versiones cinematográficas en relación con dicha obra literaria abren la puerta para que en otra investigación se estudien ambos discursos desde el fenómeno de la transposición o adaptación. Para efectos de esta tesis, la referencia histórica responde a un carácter contextual y de problematización sobre el cuerpo tecnificado, tal y como ocurre en la narrativa de Cronenberg.

de Paul Verhoeven, *Hellraiser* (1987) de Clive Barker, hasta *Twelve Monkeys* (1995) de Terry Gilliam, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii e incluso en *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski, donde la máquina, la Realidad Virtual y el monstruo “tecnologizado” llevan una relación cercana con la corporalidad.

Sin embargo, el origen del “horror corporal” en el cine no proviene de una cinta enmarcada en las convenciones genéricas del cine fantástico, tal como acontece en *Freaks* (1932) de Tod Browning, que encuentra su raíz architextual en los espectáculos que tuvieron lugar en teatros y circos a finales del siglo XIX y principios del XX. El horror como espectáculo se dio a la par de la invención del cinematógrafo, ya que no bastó la teatralización de los “fenómenos” como enanos y seres deformes en las ferias populares, sino que con el soporte cinematográfico la forma de ver y acercarse a las sensaciones de horror cambió la mirada del espectador, y más adelante su percepción sobre lo fantástico y lo terrorífico que antes sólo brindó la literatura y la dramaturgia (Courtine 78).

En sus inicios, la exhibición de películas estuvo en poder de quienes manejaban las ferias, que se caracterizaron por su nomadismo y ambulante, convirtiéndose prácticamente en pioneros de un nuevo arte para los sectores populares, pues “Junto al tragasables y a la mujer barbuda se exhibe la última rareza, el *Cinématographe Lumière*, en ferias y parques, en barracas de madera y ante un público popular” (Gubern 33). El cine de horror se centra en la amenaza que la otredad representa para el *statu quo*. De este modo, la batalla entre el bien y el mal encarna de manera simbólica, en la mayoría de los casos, las disidencias que libra el “hombre blanco” contra “El mal” o lo abyecto. Bajo esta óptica, diversas fuerzas en aparente oposición, como lo sagrado y lo profano, la barbarie y la civilización, lo urbano y lo rural, el orden y el caos, la verdad y la mentira, adquieren configuraciones monstruosas dependiendo del peligro que representen. Así, estas realizaciones, aunque sus tramas tengan rasgos similares, tratan temas distintos (Cuéllar Barona 230).

Esta contienda a la que hace referencia Barona ha sido desarrollada justamente por la ciencia ficción, pero con diversos tratamientos o tematizaciones, pues ha absorbido recursos narrativos del terror tanto clásico como moderno, y por supuesto ha dado pie a un eclecticismo sin límites bajo las convenciones del horror e inclusive con narrativas, estilos y géneros de ficciones con lógicas más realistas como el policial, el *suspense*, la dramedia, entre otros. Para Elton Honores (2018) la ciencia ficción se caracteriza por cuatro “ejes

transversales”: la destrucción, los desplazamientos temporales, el encuentro con el otro o con la otredad, y la presencia de la tecnología científica aplicada a la vida cotidiana, la cual permea a todas estas historias. En cuanto al tópico de la destrucción, Honores señala que la ciencia ficción no está interesada en “términos del terror fantástico”, ya que el *sensorium* que se pone de relieve advierte un mundo apocalíptico donde los valores de la civilización han llegado a colapsar, resultado del resquebrajamiento de la condición humana tanto en sus deseos como en sus prioridades, quedando eliminada la barrera entre lo ético y lo moral:

[...] la ciencia ficción no está necesariamente en contra de la modernidad, sino que expresa ese malestar que indica que la modernidad no funciona, ni ha traído progreso igualitario. El temor a la muerte física de los relatos de terror es remplazado por un mundo distópico en el que sobrevivir se convierte en una actividad fundamental [...] A diferencia de la muerte individual de lo fantástico, nos enfrentamos, en la ciencia ficción, al ocaso y extinción de la humanidad como colectivo, como sociedad (Honores 196).

Si bien es cierto que el tema central de la ciencia ficción es la decadencia o la hecatombe, debido a la pérdida “real o “simbólica” de los valores de la modernidad, los motivos o formas concretas que este autor señala parecen quedarse sesgadas no en su raigambre tematólogica, sino más bien en su constitución macrogenérica, pues por un lado insta, desde su perspectiva, a que lo fantástico y la ciencia ficción son cosas totalmente distintas, lo cual para esta investigación es ambiguo. Este disentimiento tiene que ver con el hecho de que, aun cuando la ciencia ficción tome para la creación de su discurso referencias a la realidad, esto no permite alejarla de las convenciones genéricas de lo fantástico en la generalidad, puesto que el recurso de hiperbolización del futuro no implica que una determinada situación exista o vaya a concurrir como tal.

Para efectos de una revisión histórica y reflexiva rica en matices, se apela a elucidar las convenciones genéricas de la ciencia ficción, no como una narrativa aislada de lo fantástico, sino como parte de sus posibilidades narrativas y simbólicas. En aras de establecer un parámetro conceptual, para efectos del objeto de estudio de esta investigación se reflexiona acerca del universo semántico de la ciencia ficción, en la misma línea que Kagarlitsky argumenta:

La ciencia ficción del siglo XX ha tenido una cierta importancia en la gestación de muchos aspectos del realismo moderno. El hombre ante el futuro, el hombre ante la naturaleza, el hombre ante la técnica –que cada día se torna más y más su medio de existencia–, estos y otros muchos problemas han llegado al realismo moderno de la literatura fantástica, de esa literatura que ahora se denomina ciencia-ficción (citado en Honores 73).

Si Kagarlitsky hace una analogía entre la ciencia ficción y lo fantástico como un ejercicio sinonímico donde la técnica es el mayor tópico (problema central del “realismo moderno”, en sus propias palabras), no es para decir cómo la primera es una “derivación moderna” del segundo, como piensa Honores, sino para formular que en su mayoría la literatura fantástica moderna (no sin olvidar que lo aseveró a finales de los años setenta) es igual o similar a la ciencia ficción. Esto equivale a manifestar que en todo relato fantástico o neofantástico contemporáneo (sea de terror u horror o ambos), existen elementos de la ciencia ficción; por el contrario, no se soslaya que más bien en toda historia de ciencia ficción hay recursos narrativos de lo fantástico que emergen en mayor o menor medida como convenciones genéricas, no como un género endogámico.

No obstante, dejar clara esta postura no implica desconocer por completo dicha taxonomía planteada por Honores, pues sirve para observar otros fenómenos relacionados con el desarrollo de la ciencia ficción. De este modo, los “estados posibles” de la ciencia ficción contemplan: “la invasión alienígena”, “la exploración de otros mundos”, “el fin del mundo (apocalíptico o postapocalíptico)” y “nuevas estructuras sociales” (distopía y utopía). Desde esta postura, el tema de la tecnificación subyace a dichos “estados posibles”, pero no se vislumbra cómo la corporalidad, fuese o no monstruosa (punto que aquí no se pone a debate), es relativo a este tipo de historias, además de su vinculación con discursos actuales como las mediaciones, la intermedialidad, las realidades virtuales y los nuevos paradigmas científicos y del progreso postindustrial.

Otro tópico que destaca Honores es el de los desplazamientos temporales y nuevamente su argumento contrasta parcialmente con el de esta tesis, pues según el teórico peruano: “La ciencia ficción clásica plantea viajes espaciales y conquista de otros mundos, pero también se caracteriza en extrapolar una realidad histórica determinada, específica y proyectarla hacia el futuro; nos sitúa en un mundo futuro y posible según los marcos de

realidad del presente” (Honores 198). ¿Esto equivale a decir que la ciencia ficción sólo construye sus estrategias narrativas con base en la realidad presente? Honores añade y cita a Eco: “En ese sentido la ciencia ficción es –para algunos como Umberto Eco– literatura *realista*, porque parte de una realidad sociohistórica dada previamente y sobre ésta, formula una especulación futurista” (198). Desde esta premisa, la ciencia ficción sólo busca “soluciones” al futuro en un contexto de tiempo presente y “la especulación” es el móvil o motor de desarrollo de sus historias, lo cual es relativo porque falta precisar que dicha especulación se encuentra todavía en un mundo de ficción.

Pese al disentimiento en materia conceptual se puede rescatar la idea que señala Honores para dicho desplazamiento temporal cuando realiza una subdivisión: la extrapolación temporal y la analogía temporal, categorizaciones que ayudan a entender en términos generales, por ejemplo, cuando hace alusión a los atributos que debe tener un relato de ciencia ficción distópica, en particular el y Ciberpunk, en el que los avances tecnológicos son un medio irrestricto del sistema económico imperante: “El *cyberpunk* es una tendencia importante desde los años 80s que conjuga en sus tramas un gran avance tecnológico o futuro con la miseria urbana extrema, para criticar el capitalismo y poner en cuestionamiento el progreso social” (Honores 199). De esta apreciación surge una interrogante, ¿cuál es la importancia de la corporalidad en estas tramas?

Al respecto, para referir dicha relevancia del cuerpo en esta narrativa propia de la ciencia ficción y horror contemporáneos, Sterling comenta que el *cyberpunk* propone el tema “de la invasión del cuerpo con miembros protésicos, circuitos implantados, cirugía plástica o alteración genética” y agrega a ello que la “invasión de la mente” que incluiría “interfaces mente-ordenador, inteligencia artificial, neuroquímica... son técnicas que redefinen radicalmente la naturaleza humana, la naturaleza del yo” (Sterling 22-23). Sin embargo, ni Honores ni Sterling apelan a una tipología menos cerrada que pueda ser estudiada más allá de la propia ciencia ficción, pues existen películas como *Crash* (1996) de David Cronenberg, en el que la intervención corporal se instaura en una lógica realista.

Una omisión considerable por la que puede increparse esta categorización⁴⁷ es que no advierte la tecnología como una extensión del cuerpo, reproduciendo aún la idea de

⁴⁷Un tópico o concepto que el mismo Honores incluye en la subdivisión de analogía temporal es la ucronía, el cual será de utilidad para efectos del análisis cuando se a borde el corpus fílmico (sí existe o no una ucronía en tematizaciones de Realidad Virtual, medios de comunicación masiva o “errores” científicos).

interdependencia con la mente. Al respecto, enseguida se aborda la nueva carne, como un concepto en el que la ambigüedad y la disociación entre la corporalidad y lo cognitivo es una crítica del modelo cartesiano.

1.3.1. La “nueva carne”

A propósito del tema de esta investigación: *El cuerpo tecnificado en tres películas de David Cronenberg*, este apartado pone de relieve la “nueva carne”⁴⁸ como un conjunto de convenciones genéricas del horror y de la ciencia ficción contemporáneas, a fin de dilucidar qué es y cómo emerge su discurso narrativo. En este sentido, se aclara que la siguiente disertación de la nueva carne tiene la intención de abrir paso a la presentación del objeto de estudio, por lo que en el Capítulo III se expone su funcionamiento, sobre todo, en la interpretación del corpus fílmico que se analiza. A continuación, se hace un repaso del término nueva carne, a partir de otros estudios en los que se aborda parte de la obra de David Cronenberg. Así, Soledad Córdova Guardado en *La representación del cuerpo futuro* (2007), en aras de realizar una disquisición acerca del cuerpo vulnerado por las tecnologías, hace un recorrido sobre el tema de la ciencia y de la muerte en la obra de David Cronenberg, para estudiar los dípticos del “cuerpo enfermo”. Es decir, aborda la nueva carne como “una reacción biogénica o carne del futuro y fruto del contacto sexuado con lo tecnológico... se plantea como un cuerpo futuro que subyace de “la enfermedad y la disfunción orgánica, lo que supone matar al viejo cuerpo” (Córdova Guardado 16-17).

El cuerpo profanado o modificado por la ciencia y la tecnología se ha plasmado en relatos de corte fantástico donde se despliegan estéticas de lo grotesco, lo monstruoso o lo abyecto⁴⁹. ¿Existe algún origen del término? En *Videodrome* (1983), el protagonista en el

⁴⁸En la “nueva carne” se fusionan las convenciones genéricas tanto de la ciencia ficción como del horror. Su centro de discusión es el cuerpo, a través de entornos tecnificados. En la búsqueda por ser interpretadas estas narrativas fantásticas se ha coadyuvado a comprender la tematización que existe acerca del hedonismo y del narcisismo, lo cual al mismo tiempo genera consideraciones apoloíticas de la denominada “muerte de dios”. Las historias de transgresión de la corporalidad que plantea la nueva carne son algunas de las formas más heréticas de alterar la creencia en un ser omnipresente, además de poner en tela de juicio el orden social establecido, pues constituye una crítica a los avances de la modernidad, no sólo material sino ético-moral.

⁴⁹En la nueva carne se escenifica lo abyecto, “lugar desde el que se contestan las oposiciones binarias, y vehículo para expresar todo tipo de conceptos metafóricos, alegóricos, metafísicos y abstractos. Esta política del cuerpo, donde la piel es el lienzo sobre el que representar las neurosis y los miedos personales y colectivos, entronca con el *Body Art* y con la práctica de las/los artistas feministas desde finales de los 60, basada en la antiestética” (Hormigós 137).

desenlace grita: *Long live to the new flesh*⁵⁰ (“Larga vida a la nueva carne”). Sin embargo, para José Navarro, Pedraza y Arenas (2002), entre otros investigadores, no hay un momento preciso para saber cómo es que dicha expresión surgió. Debido a su ambigüedad, no cesa el interés para ser estudiada:

[...] hacia comienzos o mediados de los años 80, una cosa llamada nueva carne invadió la arena del género fantástico, a través de dos de sus corrientes principales, el terror y la ciencia ficción [...] contribuyó también a su mestizaje, siempre constante a lo largo de la historia del género, pero especialmente presente en las últimas décadas. Apareció asociado a dos fenómenos concomitantes, que, hasta poco antes, habían permanecido distantes entre sí, el *gore* y el *cyberpunk* o, mejor dicho, su predecesor inmediato, la ‘Nueva Ola’. Y ha conseguido sembrar la confusión entre los aficionados, los expertos y, lo que resulta más interesante todavía, entre la realidad y la ficción (Palacios 15-16).

Desde un enfoque similar, en *Políticas de La Nueva Carne*⁵¹ se define como “un entrecruzamiento entre los discursos filosófico y cinematográfico, en una suerte de agenciamiento deleuziano entre la producción de imágenes y la experimentación corporal representada en las obras de Cronenberg y en otros autores coetáneos” (Fernández Gonzalo 11). Lo neofantástico en las películas de David Cronenberg pone de relieve una realidad sociopolítica que emerge desde el horror o la ciencia ficción más dura, puesto que “el elemento fantástico científico puede ser tan poco probable como el de un argumento perteneciente al género fantástico sobrenatural, pero su inclusión en un ámbito científico, o su relación con doctrinas científicas le otorga un tono de verosimilitud que lo sobrenatural no tiene” (Gorostiza y Pérez 12).

⁵⁰Esta referencia al término aparece en dicha cinta de David Cronenberg, “donde se saluda irónicamente la aparición, la llegada, del Nuevo Ser... Un mesías posthumano muy diferente al Neo de *Matrix* (2000)” ... ‘La Nueva Carne’... entre el cine de terror, la ciencia ficción y la más cruda realidad” (Palacios 15-16). Pese a que en *Videodrome* el protagonista es quien enuncia la frase: *Long live to the New Flesh*, la extracción de las últimas tres palabras alude a una época en donde la literatura, el cine y otros discursos encontraron un punto de unión.

⁵¹En dicha obra se ofrece una introducción detallada acerca de la nueva carne y el discurso en el que se inscriben las obras de Cronenberg a las que hace referencia. Jorge Fernández Gonzalo precisa que la cinta *Videodrome* es una derivación o “amplificación” del clásico corte del ojo que llevó a cabo Buñuel en *Un perro andaluz* (1929), sólo que el juego de desvíos y reconsideraciones sobre la imagen fílmica es, en el caso de la cinta de Cronenberg, trasladado a la sociedad del espectáculo (Fernández Gonzalo 50).

En el caso de la ciencia ficción, el desplazamiento temporal es indispensable para la generación de estrategias narrativas. En este mundo del futuro o mundo alterno los avances tecnológicos son parte del caos, de nuevas alteridades, por lo que la idea de progreso se ve transgredida en un entorno apocalíptico o distópico (Honores 206). Específicamente, la nueva carne en el cine o en las narrativas audiovisuales, es planteada como un discurso propio del horror en donde el cuerpo es intervenido⁵² o transformado en un entorno de tecnificación o experimentación científica: “El miedo al cuerpo, propio de la cultura puritana de los años ochenta, se manifiesta en estas obras en la conversión de la carne en una anomalía siniestra de la materia, y la vida en una enfermedad de la carne: éste es el axioma que subyace en las creaciones de Cronenberg y otros artistas de *fin de siècle*” (Pedraza 38).

Así, en la nueva carne, las historias abordan temáticas desde alteraciones o modificaciones corporales a raíz de la experiencia con lo mediático y con todo tipo de mediaciones, pasando por experimentos científicos hasta avances en materia de RV, lo cual es llevado al límite para poner a prueba la naturaleza humana. En esta narrativa de horror, la relación cuerpo-tecnología se basa en artificios de la cibernética⁵³ o de la robótica. Tras haber quedado superada la era victoriana en donde la monstruosidad tenía connotaciones ampliamente paganas o de los *freaks* a principios del siglo XX como monstruos de exhibición, por el contrario, la nueva carne a través del arte gráfico o pinturas de H.R. Giger, el trabajo fotográfico de Joel-Peter Witkin, las viñetas de Charles Burns y, por supuesto, en los filmes de David Cronenberg y en la literatura de Clive Barker, “hace que el infierno sea

⁵²La nueva carne pugna por una concepción en la que el cuerpo se relaciona con las máquinas a partir del horror, lo cual deviene en “series de transformación” orgánica por medio del virus, la enfermedad o mediante la intervención tecnológica. Dichas series se pueden observar en filmes como *Videodrome*, *eXistenZ* y *The Fly*. Estas series liberan flujos maquínicos que rompen con el orden y la organización de los cuerpos (Rangel 37-39). Según Rangel, los cuerpos como mentes son máquinas que experimentan diversas sensaciones, a fin de transformar su realidad o la ajena, convirtiéndolos en flujos mentales y afectivos. La transformación del cuerpo genera otras realidades bajo los efectos de un proceso de experimentación, a fin de crear nuevas percepciones. Rangel cita a Grunberg para decir que el cuerpo es una suerte de laboratorio de sensaciones, pues la mutación, la enfermedad y la intervención son procesos creativos.

⁵³La cibernética es la “madre” de la biotecnología. Ciencia donde la automatización es una combinación de la naturaleza genética de las especies dentro de un contexto de tecnificación. La cibernética está presente en los dispositivos electrónicos de modo que son “cuerpos informacionales” desde los cuales el hombre modemo y la máquina procuran la misma cuestión ontológica: la interacción antes análoga, ahora digital, y posteriormente virtual, multimedial o intermedial de las relaciones comunicacionales. Como señala Norbert Wiener—creador de *Cibernética* (1948), obra fundacional sobre la materia—la finalidad de esta ciencia es el procesamiento de la información, el cual deviene en formas de “extensión” corporal en relación con la dimensión espacio temporal.

algo físico, no imaginado [...] Sus monstruos son posibles, tienen las proporciones adecuadas. Todas esas contorsiones, caras bestiales y muecas diabólicas son profundamente humanas [...] es difícil precisar el punto en que la realidad y la fantasía se confunden” (Navarro 12).

En la nueva carne se sincretiza lo orgánico con lo inorgánico. El cuerpo comulga con la tecnología a fin de hacer una crítica a las convenciones socioculturales del hombre contemporáneo. Si bien es cierto que estos relatos fílmicos se inscriben en lo fantástico moderno o lo neofantástico, uno de sus orígenes conceptuales se rastrea en el romanticismo como ocurre en *Frankenstein*, puesto que: “Los científicos de sus películas [de David Cronenberg] son creadores que trabajan más con la intuición que con la razón, violando las reglas del saber institucionalizado, tal y como lo hicieron los artistas de las vanguardias”. Es decir, en una suerte de científico-creador al estilo de los existencialistas se destaca la “idea romántica del creador” (Córdova Guardado 347).

En la nueva carne, la otredad posee una condición u origen más humano, en el que la abyección da lugar a transgresiones que perturban “una identidad, un sistema, un orden. Aquello que no respeta los límites, los lugares, las reglas. La complicidad, lo ambiguo, lo mixto” (Kristeva 11). Las alucinaciones, los procesos de mutación o la inmersión en la RV son aspectos que infringen los límites de la razón. ¿Cómo entonces se muestra la configuración del cuerpo tecnificado con base en la nueva carne?

1.3.2. Delimitación del corpus

Se han descartado del análisis, los primeros ejercicios fílmicos de David Cronenberg. De este modo, no se retoma *Stereo* (65 min.) de 1969, película en la que tema central son los experimentos telepáticos, *Crimes of the Future* (63 min.) de 1970, cinta que desarrolla una historia mediante un experimento, la cual deja ver muchos problemas de verosimilitud (ya no existen las mujeres), así como los cortometrajes *Transfer* de 1966, la cual es una mezcla entre surrealismo y género de comedia y *From the Drain* de 1967, que muestra una charla ambientada en el terror psicológico, donde dos excombatientes reflexionan sobre su existencia. Asimismo, no se retoman las siguientes películas:

Shivers (1975). La estética zombi prevalece en este filme bajo un argumento donde el contagio de un virus por parásitos desconocidos es el resultado de un experimento fallido. El parásito termina convertido en un gusano que se transmite como un virus mediante los

orificios del cuerpo, y “al mismo tiempo, en un afrodisiaco que produce un desaforado apetito sexual”. En el desenlace, tras una orgía entre los contagiados, estos terminan por salir “del edificio despacio y ordenadamente con la misión de infectar al resto de la humanidad” (Gorostiza y Pérez 317-318). Plantea una alegoría de una pandemia, pero el terror producido proviene más de lo monstruoso que de lo humano, como ocurre con el horror y la ciencia ficción o narrativa neofantástica.

Rabid (1976). Aun cuando Cronenberg explica de este filme que “te lleva naturalmente a la sensación de que, si te enfrentas al terror, éste también tiene que partir del hombre. Surge del interior del hombre” (Rodley 13), esta cinta proyecta una percepción de terror más que de horror en un contexto de experimentación científica. Y aun cuando algunos aspectos relacionados con la transexualidad y el contagio se muestran, la historia se desarrolla dentro del cine de vampiros, por lo que es una narración fantástica donde lo monstruoso es uno de sus efectismos u objetivos finales, por lo que la narración carece de una profundización de los personajes, tal como ocurre en las películas bajo convenciones genéricas del terror.

The Brood (1979). Esta película trata sobre las repercusiones del desequilibrio mental de una mujer luego de un experimento farmacológico que da origen a seres mutantes. Es decir, el tema central es lo mental más que el cuerpo, aun cuando los poderes psíquicos de la protagonista alegorizan algunos problemas concernientes a la maternidad (como se ha explicado anteriormente en el apartado de esta tesis cuando se aborda el nuevo terror), por lo que prevalece una narrativa fantástica. Otro aspecto que destaca es que no hay un papel preponderante que aluda a la importancia de los medios de comunicación o de otros dispositivos y otros rasgos propios de la tecnificación en la que sí se inscriben las películas que se analizan dentro de lo neofantástico.

Fast Company (1979). El tema son las carreras de autos con una narrativa de lógica realista: “con esta película llegué a rozar el cine documental” (Cronenberg en Rodley 121).

Scanners (1980). Cinta que plantea el tema de la transfiguración, pero recae en cómo una sociedad de telépatas utiliza sus poderes psíquicos para destruir a quienes no son como ellos. Los *scanners* pasan desapercibidos de los demás miembros de la sociedad, pero su atributo principal es que pueden comunicarse por medio de telequinesia. Uno de los telépatas protagonistas descubre que se están “produciendo grandes cantidades de efemerol para

inyectárselo a las mujeres” y “convertir a sus hijos en *scanners*” (Gorostiza y Pérez 326). El contexto de tecnificación de la cinta, en todo caso, subraya más el carácter mental que corporal, y el extrañamiento a lo largo de la película sucede en un entorno para nada acorde con un contexto de experimentación verosímil con la sociedad tecnocientífica de la época, desarrollando en algunos momentos convenciones del cine clásico de acción y del suspense.

The Dead Zone (1983). Basada en una novela de Stephen King (1979), la película plantea que: “Es posible que todo lo que ve el protagonista sea el producto de su locura, pero el espectador se lo cree, porque lo ve reconstruido en pantalla, aunque sea sólo desde el punto de vista de un personaje, que puede ser un esquizofrénico” (Gorostiza y Pérez 178), por lo que es una cinta que se acerca al terror psicológico más que al neofantástico.

Dead Ringers (1988). Cinta que se aleja de la narrativa de horror corporal, ya que la trama se centra en la pérdida de identidad desde el psicologismo y no desde una perspectiva del cuerpo tecnificado. La historia cuenta la vida tormentosa de los gemelos idénticos Beverly y Elliot, quienes son ginecólogos y compartirán su doble vida: “Elliot operará a una mujer con unos instrumentos quirúrgicos que ha diseñado él mismo”, razón que los lleva a un exilio tormentoso en su propio consultorio, y “les retiran a ambos la licencia para ejercer la medicina” (Gorostiza y Pérez 332).

Naked Lunch (1991). Basada en una novela de William Burroughs, el filme tiene como tema central la creación literaria y el consumo de psicotrópicos. Su argumento principal “tal como lo confirmaba el propio director: *El almuerzo desnudo era realmente una meditación sobre el proceso artístico* [en Smith 1997]. Creación sobre todo literaria: *sabía que quería que hablara del hecho de escribir*” (Gorostiza y Pérez 232), lo cual la acerca al thriller y en algunos momentos a las convenciones genéricas de lo maravilloso.

M. Butterfly (1992). Es un thriller psicológico, basado en la obra teatral de David Henry Hwang e inspirada en el amorío que tuvieron el diplomático francés Rene Gallimard y la cantante Song Liling. Cronenberg comenta: “en la película hay algo de eso, de esa insatisfacción con la propia personalidad y con lo que eso conlleva [...]. Uno de los medios para conseguirlo es la cultura. Otro de los medios es la sexualidad” (Rodley 261-262).

Crash (1996). Basada en una novela de J.G. Ballard, la película se centra en un clan con parafilias que llevan a cabo mediante accidentes automovilísticos consensuados. Pese a

tematizar la prótesis por mutilación inducida, en este filme el contexto perfectamente verosímil (no fantástico), con rasgos hiperbolizados, pero siempre bajo una lógica realista.

1.3.3. Presentación del corpus fílmico

Esta investigación toma como discusión central, la relación de dos conceptos: cuerpo y tecnificación⁵⁴. De este vínculo se derivan nuevos paradigmas de cómo percibir el mundo a través de los medios de comunicación masiva, los avances científicos y la RV. Por lo tanto, para el análisis que se lleva a cabo en el Capítulo III se consideran películas de la primera etapa de creación de David Cronenberg, de la cual se han elegido tres: *Videodrome* (1983), *The Fly* (1986) y *eXistenZ* (1999). No se retoman películas de la segunda etapa de su creación que inicia en 2002 con *Spider*, en las que el director canadiense explora con otras convenciones genéricas como el thriller, el drama o el suspenso y en las que los temas principales son la locura, la identidad y la crítica social, pero desde lógicas realistas.

David Cronenberg reinventó junto con Wes Craven y John Carpenter, desde principios de los años ochenta, la narrativa del cine fantástico. Con respecto de su primera etapa de dirección (1975-1999), en las películas de Cronenberg emergen diversos recursos del horror y de la ciencia ficción, para mostrar la heterogeneidad de los procesos de transgresión corporal, además de una abyecta visión de la sexualidad. Sus historias advierten la filosofía de la nueva carne: relaciones humanas instauradas desde lo mórbido, lo visceral y lo amorfo en un contexto de tecnificación. Todo ello, con la intención de dejar ver cómo los avances de la ciencia, la exploración del ocio con objetivos industriales, o bien, las

⁵⁴Una sociedad tecnificada posibilita la creación de escenarios no antes vistos pues “dentro de largos períodos históricos, junto con el modo de existencia de los colectivos humanos se transforma también la manera de su percepción sensorial. El modo en que se organiza la percepción humana, el medio en que ella tiene lugar está condicionado no sólo de manera natural, sino también histórica” (Benjamin 46). La tecnificación es producto de un proceso sociohistórico que ha servido para modificar la percepción del mundo (la mirada) y sus representaciones culturales, políticas o estético-ideológicas. El cine es su mayor campo de producción, por lo que en las películas que se llevan al análisis, las relaciones “tecnófilas” alteran radicalmente las condiciones del cuerpo y la experiencia humana. El *sensorium* al que alude Benjamin es el resultado de las percepciones y las sensaciones convencionalizadas en un contexto de tecnificación. Así, la comunicación masiva y sus productos mediáticos, los experimentos científicos y la Realidad Virtual ponen en tela de juicio la cotidianidad de las nuevas sociedades del conocimiento y de la información. Martín-Barbero ha comentado que: “más que un conjunto de nuevos aparatos, de maravillosas máquinas, la comunicación designa hoy un nuevo *sensorium*: nuevas sensibilidades, otros modos de percibir, de sentir y relacionarse con el tiempo y el espacio, nuevas maneras de reconocerse y de juntarse” (12). De esta transgresión y alteración del orden físico, a través de la intervención tecnológica del cuerpo, emerge la nueva carne.

obsesiones de consumo de las sociedades teledirigidas le dan forma y sentido al hombre contemporáneo. Enseguida se presentan brevemente las películas que conforman el corpus de esta investigación, pues en el Capítulo III se introduce a las mismas con profundidad.

Videodrome (1983)

Filme que sincretiza convenciones genéricas del terror moderno y de la ciencia ficción contemporánea, aunque fue Cronenberg quien prefirió referirse a este filme con “un adjetivo tomado de Jorge Luis Borges: *irreal*” (Lucas en Gorostiza y Pérez 170). La narración gira en torno al director de un canal de televisión que busca incrementar el *rating* a través de una programación violenta. Para el mismo Cronenberg, Max “es un hombre que capta una señal que es muy extraña, muy radical, muy violenta, muy peligrosa. Llega a obsesionarse con ella, por su contenido, intenta seguir su rastro, y termina en un gran misterio” (Rodley 147). Max descubre que se ha filtrado en las transmisiones del canal, una señal clandestina que difunde videos de asesinatos supuestamente reales.

Sin embargo, cree que estos videos son un experimento para controlar las “conciencias o mentes” del teleauditorio. En una grabación aparece un teórico de contenidos mediáticos que explica cómo la TV altera el sentido de realidad. Posteriormente, el experto advierte cómo la exposición al “Videodrome” provoca visiones. Tras ello, Max alucina, lo que afecta su corporalidad, acercándolo a un mundo de venganza, corrupción y sexo. ¿En efecto, el “Videodrome” primero, controla la mente y finalmente, trasciende el cuerpo en una nueva carne?

*The Fly*⁵⁵ (1986)

En palabras de David Cronenberg, *The Fly* “Es una película de ciencia ficción y horror [llama la atención que no la categorice como un filme de terror]. Así, esta intriga tan emocional y grave se encuentra protegida. El público se siente un poco más a distancia gracias a las invenciones tecnológicas” (Grunberg en Gorostiza y Pérez 203). El argumento se centra en la vida de un prolífico científico que ha inventado una máquina de teletransportación a fin de

⁵⁵*The Fly* es un *retake* de la película de 1958, filmada por Kurt Neumann y que lleva el mismo nombre, además de estar basada en un cuento de George Langelaan. Al decir *retake*, es referirse a lo que el realizador canadiense “retomó” del argumento central, sin rehacer la historia original. La versión de 1986 de Cronenberg es totalmente iconográfica, una vez que los efectos especiales son más sofisticados que los de los años cincuenta.

que la materia viaje por el espacio tiempo y se depure su constitución molecular. Sin embargo, cuando el genetista se introduce en uno de los módulos de teletransportación, una deficiencia en la compuerta provoca que se infiltre una mosca, lo que cambia su destino.

Para Cronenberg, *The Fly*, “trata exactamente, de la diferencia que hay entre la carne (*meat*) y la carne viva (*flesh*), del lugar donde se encuentran la mente y el cuerpo. Si yo soy un científico y esta película es como mi laboratorio, de lo que estoy hablando precisamente es de cuál es la esencia de la vida, qué es estar vivo, a partir de qué punto se deja de ser humano (Weinrichter en Gorostiza y Pérez 200)”. La transfiguración del científico en *The Fly* se configura, principalmente, durante dos momentos que organizan la dimensión corporal: el primero, que da lugar a la fusión (variaciones e hibridación de humano-insecto) y el segundo, a la mutación total. La teletransportación une al protagonista con una mosca, pero no sólo es se convierte en una entidad monstruosa, sino simbólicamente en un mártir social, producto de la tecnificación.

eXistenZ (1999)

Es un filme que cuenta una historia de Realidad Virtual (RV) en un mundo relativamente distópico. La ambigüedad de su narrativa, por la inserción de metaficciones o relatos enmarcados, abre la posibilidad a diversas lecturas. La vida virtual en el juego “eXistenZ” depende de la conexión a un dispositivo o módulo orgánico, del que Cronenberg comenta:

Quería que el módulo tuviera un valor metafórico además de un valor funcional [...]. Quiero que el módulo evoque un montón de cosas. Es como un órgano externo que podría perfectamente estar en el interior de tu cuerpo. Pero también es como un animal. Y también es muy sensual la forma en que afecta y re relacionas con él, puedes jugar con él y tocarlo... (Rodley en Gorostiza y Pérez 283).

Bajo la inmersión en la RV, la narratividad⁵⁶ se desplaza por las convenciones genéricas de la ciencia-ficción y dentro de la estética de la nueva carne. En *eXistenZ*, el mundo de lo real

⁵⁶Para Ryan, en este sentido, “la narratividad es una estructura semántica que podemos considerar universal, un marco cognitivo en torno al cual ordenamos la información para poder entenderla como representación de acontecimientos y acciones y que consiste en un repertorio de elementos básicos ordenados según ciertas configuraciones lógicas y temporales específicas (36). En el caso de *eXistenZ*, la narratividad es constantemente

se confunde con lo imaginario. ¿Cómo es que se ingresa o se huye de la RV, es decir, del videojuego “eXistenZ”? El vínculo de resignificación del mundo que plantean esta película resulta de la cercanía que existe entre la humanidad y los dispositivos tecnológicos que modifican la corporalidad.

En resumen, los procesos intersubjetivos que plantean las tres películas presentadas emergen bajo una configuración sensorial diferente a la percibida en la realidad objetiva, pues las alucinaciones, las abyecciones, las perversiones, las mutaciones y el mundo virtual invaden el entorno cotidiano que impacta en la vida de los personajes. Así, la relación que mantienen dichos filmes con la ciencia ficción y el horror es inevitable: “uno de los gurús más radicales del panorama tecno-hermético es David Cronenberg con su propuesta de la nueva carne en películas como *Videodrome* (1983) o *eXistenZ* (1999).

Esto supone la creación de seres artificiales, del nacimiento de la nueva carne en detrimento de la «vieja carne», para lograr esa anhelada inmortalidad” (López Pellisa 896). Esta coyuntura entre el ser humano y las máquinas interactivas tales como una señal televisiva secreta para convertir el cuerpo en imagen en *Videodrome* (1983), las cabinas de teletransportación como medios con los que se busca la depuración genética en *The Fly* (1986) y los dispositivos orgánicos de Realidad Virtual en *eXistenZ* (1999), exponen la transformación de la corporalidad mediante situaciones llevadas al límite en un contexto de tecnificación.

Hasta aquí una breve descripción de las películas, a modo de presentación general, que se ponen a prueba profundamente en el Capítulo III. En el siguiente capítulo se desarrolla el marco teórico-metodológico que abre la puerta hacia el análisis de dicho corpus fílmico.

un juego ambiguo, puesto que, bajo la inmersión en la realidad virtual, el tiempo y las acciones necesitan una lectura más allá de cómo se presenta la historia, por lo que se requiere de una reconstrucción de la *fabula*.

CAPÍTULO II. CUERPO Y TECNIFICACIÓN

2.1. El cuerpo social: Marx, Foucault y Bourdieu

En aras de estudiar la corporalidad y su tecnificación, este apartado da cuenta de los diversos procesos sociohistóricos que constituyen el principal motor que materializa todo lo que se percibe y se piensa. Dado que la realidad objetiva abarca todo aquello que vivimos y sentimos, el cuerpo es el artificio total de la recepción para llevar a cabo cualquier tipo de intelección. Si bien es cierto que la ontología de la conciencia histórica y de la acción política ayuda a explicar lo que acontece en este mundo, desde una perspectiva del cuerpo y su relación con los entornos de tecnificación, la teoría social no ha sido lo suficientemente desarrollada para observar y analizar prácticas inmersas en la producción cultural, mediática y discursiva (como es el caso del cine).

Al respecto, la teoría social se ha desplazado a través de una infinidad de estudios, con posturas más teóricas que metodológicas cercanas a la vida contemporánea. Se destaca, por lo tanto, que el objetivo de este primer apartado del Capítulo II consiste en realizar un recorrido teórico acerca de la dimensión social de la que forma parte el cuerpo humano, para lo cual se tocan algunos postulados partiendo desde la teoría social de Marx, pasando por las investigaciones acerca de la relación entre las instituciones y el poder desde el enfoque de Foucault, hasta llegar a la sociología cultural de Bourdieu.

2.1.1. Marx: cuerpo y alienación

La crítica de la alienación que Marx hizo en torno a los procesos sociohistóricos de la industrialización y su repercusión en las sociedades capitalistas, ¿qué relación tiene con el cuerpo y su proclive tecnificación? Para responder a ello, basta con profundizar en dicha crítica, pues la finalidad de este primer acercamiento teórico tiene la tarea de contextualizar, a partir precisamente de la reflexión marxista del cuerpo social enajenado, las implicaciones que tiene en los procesos socioculturales de la actualidad. Desde el enfoque desarrollado por el materialismo histórico, el humanismo del cuerpo que se vive en la actualidad no es más que una manifestación de las exigencias del sistema capitalista, pues el hombre no deja de ser un apéndice de la máquina (en términos de Marx).

La lógica del cuerpo es la lógica del rendimiento. Brohm habla de un doble proceso de “sublimación represiva” o sometimiento del individuo, quien ve reprimidos sus instintos, donde el erotismo, el exhibicionismo o ejercicio del cuerpo son satisfacciones “sustitutas” e

integradas en el orden establecido. Para este autor, estas experiencias son un nuevo opio del aparato capitalista que no cambia la condición fundamental de los individuos para vivir en libertad, en la que la corporalidad es explotada (Brohm en Martínez Barreiro 133). Para Marx, la realidad objetiva es una construcción social que el individuo advierte a partir de su entorno y que sólo es asimilable en tiempo y espacio bajo la interacción que es producida por el trabajo⁵⁷. Aunque Marx sesgó casi por completo el rol que posee el individuo (él lo llamaría “sujeto”) en un campo específico de producción cultural⁵⁸, el cuerpo es el centro de la acción social. Es decir, el cuerpo es la instancia inmediata para percibir el mundo, aun cuando sea reelaborado a partir del trabajo.

Sin embargo, para esta investigación abordar la historia de la revolución industrial, no sólo es referirse a la idea del desarrollo de producción capitalista, sino a la comprensión de un primer estadio en cuanto a la tecnificación del cuerpo humano dentro del ámbito de lo social. Hay que destacar que el progreso industrial sirvió de fórmula para asir la realidad en la que Marx propuso su teoría, de la que se desprendió por mucho tiempo una noción de la reproducción social, cuya acepción histórica predominante reside en la acumulación de capital. Tal reproducción de lo social está condicionada, según Marx, precisamente por la corporalidad. El hombre a diferencia de otros seres vivos produce conscientemente sus herramientas de subsistencia o su capacidad, por ejemplo, para creer en algo o alguien, lo cual posibilita su vida material, sin embargo “el hombre mismo se diferencia de los animales a partir del momento en que comienza a producir sus medios de vida” y está “condicionado por su organización corporal. Al producir sus medios de vida, el hombre produce indirectamente su propia vida material” (Marx 19).

Dicha subordinación a la acción corporal depende del origen de los medios de producción de la vida material que proporciona al “sujeto” su modo de concebir el mundo y

⁵⁷La disertación que hizo Marx acerca del cuerpo no fue de su relevancia, pues ello estuvo desarrollado en sus preceptos de modo implícito, ya que esto se despliega en su idea de la “alienación económica o trabajo vivo. Sus planteamientos nos ayudan a reflexionar cómo el cuerpo es el lugar en donde se da gran parte de las relaciones, la socialización que genera consecuencias tanto en el yo como en el mundo, y de esta manera entender que es una categoría moldeada por la interacción social” (Sossa Rojas 38).

⁵⁸En Marx, el cuerpo está influenciado por el contexto social y cultural, debido a que “es producto y productor de los aspectos sociales”, por lo que el cuerpo es el vehículo desde el cual el ser humano se relaciona con la naturaleza. La utilidad física que brinda la corporalidad en virtud de una actividad laboral “conlleva necesariamente una relación con nuestro ser. El cuerpo no es una naturaleza indiscutible, universal e inmutable, el cuerpo está unido al mundo, al contexto y la cultura en que éste se desarrolla y por lo tanto se va construyendo y moldeando socioculturalmente” (Sossa Rojas 49).

en este caso, de percepción. No sólo se trata, desde la perspectiva marxista, de un determinismo de la corporalidad sino también de su ideología, es decir, de los asuntos que conforman su pensamiento en cuanto a lo político, religioso, entre otros aspectos:

Este modo de producción no debe considerarse solamente en cuanto es la reproducción de la existencia física de los individuos. Es ya, más bien [...] un determinado modo de manifestar su vida, un determinado modo de vida de éstos. Tal y como los individuos manifiestan su vida, así son. Lo que son coincide, por consiguiente, con su producción, tanto con lo que producen como con el modo cómo producen. Lo que los individuos son depende, por lo tanto, de las condiciones materiales de su producción (19-20).

Marx no separa las relaciones de producción de la ideología, ya que, para el autor alemán, el obrero que labora en la fábrica debido a su “clase social”, forma parte de la mecanización que provoca el trabajo. Bajo esta óptica, el obrero no posee otra salida a su condición sino la que le es impuesta por la propia realidad de su entorno. La falta de oportunidad de elección orilla al obrero a una predisposición cultural rompiendo toda posibilidad de “cambiar” o reorientar su futuro, el cual para Marx no es muy alentador, aun cuando haya una división del trabajo.

Para Marx y Engels “cada etapa de la división del trabajo determina también las relaciones de los individuos entre sí, en lo tocante al material, el instrumento y el producto del trabajo (Marx y Engels 20-21). Al respecto, aun cuando hubiese una verdadera división del trabajo, ésta se define desde los términos de la explotación y de la acumulación del capital. Así, la división del trabajo se ve supeditada a la misma enajenación. El filósofo alemán apunta que:

De este modo se desarrolla la división del trabajo, que originariamente no pasaba de la división del trabajo en el acto sexual y, más tarde, de una división del trabajo introducida de un modo “natural” en atención a las dotes físicas (por ejemplo, la fuerza corporal), a las necesidades, las coincidencias fortuitas, etcétera. La división del trabajo sólo se convierte en verdadera división a partir del momento en que se separan el trabajo físico y el intelectual (Marx 32).

¿Es posible en este contexto del siglo XIX separar el trabajo físico del intelectual? La postura marxista se funda en una alienación en la que el obrero explotado “no puede” adoptar gustos o aficiones ajenas a su condición de clase trabajadora, por ejemplo, en las formas de vestir o de comer similares (o iguales) a las de su patrón; o bien, aprender habilidades o adquirir nuevos conocimientos, así como mantener relaciones sociales fuera del contexto de los medios de producción de los que pende dentro de un esquema de riesgos y de poco o nulo progreso. Marx (sobre todo) y Engels pertenecieron a un mundo muy diferente de organización laboral con respecto de la que se desarrolla en la actualidad, en la que la profesionalización y la capacitación, entre otros factores, son precedentes clave en el pensamiento y la materialización de la vida de los trabajadores que ya no contemplan, desde dicha corporalidad, un cambio o revolución social, ni tampoco, paradójicamente, en consonancia con la crítica que ambos hicieron a Feuerbach⁵⁹.

Para ello, hay que retroceder un poco en la historia de dicha acumulación que obliga al hombre, desde la visión marxista, a ser parte de la enajenación. Por un lado, dejar en claro que tuvieron que pasar tres siglos para que las sociedades precapitalistas (sobre todo las de origen posmedieval) avanzaran con dirección hacia modos de producción más complejos, basados en la tecnificación, los cuales paulatinamente fueron reorganizándose. Esta dinámica respondió a la asociación y el papel activo que tomaron los diversos estratos sociales dentro del crecimiento de las metrópolis. Si bien es cierto que durante el precapitalismo⁶⁰, época que concierne a las relaciones económicas anteriores a la etapa capitalista no existía la idea de propiedad privada, tales como las configuraciones comunistas primitivas, más adelante en el periodo esclavista y feudal, los campesinos u otros trabajadores eran vendidos como mercancías, es decir, como fuerza de trabajo que formaba parte del intercambio comercial, y, por lo tanto, de la explotación.

⁵⁹Para Marx y Engels, pese a que Feuerbach discierne sobre el hombre como un ser “individual” y “corpóreo” y que no se equivocó cuando refiere que también es un “objeto sensible”, por lo tanto, un sujeto que es proclive a producir abstracciones, no obstante, esta cualidad o naturaleza es la que para ambos sociólogos aísla al hombre en un idealismo que escapa obviamente de una concepción más bien materialista y que ellos llaman “actividad sensible”. Para Marx y Engels dicha visión idealista aleja al materialista comunista de aquella época de transformar radicalmente la condición de su trabajo en la “industria como de la organización social” (Marx y Engels 48-49).

⁶⁰Opuesta a dichas relaciones primitivas, existe la compra (o renta) de fuerza de trabajo para obtener la plusvalía y la acumulación de capital.

Destaca que, en el sistema económico propio del feudalismo medieval, los siervos dejaron de ser esclavos para convertirse en sujetos que trabajaron bajo un contrato en términos marcados por los señores feudales. Otras formas de relaciones precapitalistas son las que confieren a la producción asiática, a las sociedades eslavas y germanas, así como aquellas que devinieron del mercantilismo; todas éstas, vistas como estructuras socioeconómicas ajenas al desarrollo industrial del siglo XIX y posteriormente del XX. El análisis de tales relaciones de producción no se limita solamente a contemplar las pugnas o disyuntivas entre las clases dominantes y la clase trabajadora, sino a vislumbrar cómo el obrero, individuo “alienado”, y el dueño de los medios de producción dan lugar a una “tensión” generada a partir de la corporalidad y, en todo caso, a la presencia de sus subjetividades. Las estrategias acerca del trabajo que ostentaron los fabricantes o industriales de aquella época, con base en el paradigma salario-precio-ganancia, fueron fijadas por un sistema tradicional de la oferta y la demanda, compuesto como tal en función del tiempo controlado de la fuerza de trabajo.

Las sociedades industrializadas, en su mayoría ajustadas al escenario laboral patrón-obrero, fueron un modelo de alienación cimentado en la exploración de la corporalidad. Así, “el obrero fraccionario convierte su cuerpo entero en órgano maquinal de una sola operación simple, ejecutada por él durante su vida, de modo que llega a efectuarla con más rapidez que el artesano que ejecuta toda una serie de operaciones” (Marx 57). Durante la segunda mitad del siglo XIX, la corporalidad “fraccionaria” representó en las relaciones de producción industrial la posibilidad de controlar y neutralizar la individualidad, pues tanto el “opresor” como el “oprimido” estuvieron adheridos a una dinámica que posibilitaba distintos tipos de tensión social, luego de que la vigilancia y la intervención del patrón hacia los obreros se volvieron artilugios de la mecanización y del automatismo. En esta realidad de intimidación del espacio, y por lo tanto de la acción corporal, se conforma una imperiosa red de percepciones basadas en la alienación económica en favor solamente de la producción en serie⁶¹ y, en consecuencia, de la revolución industrial:

⁶¹Uno de los factores sociohistóricos que permitió el salto, tanto cualitativo como cuantitativo del sistema capitalista, fue la producción en serie mediante el *fordismo*. Durante el proceso de dicha evolución, las industrias no sólo se preocuparon por el perfeccionamiento de la maquinaria para su uso y aplicación, ante una realidad que impulsaba la adecuación sofisticada de materiales, equipos y herramientas de manufactura avanzada, sino por la especialización del obrero, la cual dio como resultado mayor inversión de tiempo, y, por lo tanto, de control del cuerpo. Todo esto no se lograría sin que los grandes inventos del siglo XX, dentro de la innumerable

[...] la alienación económica estaría dividida a su vez en dos [...] La alienación del objeto: el trabajo es la actividad creadora del hombre, es parte de la esencia y de la naturaleza humana [...] en el sistema capitalista la propiedad privada de los medios de producción forja que los objetos confeccionados por la actividad del obrero no le pertenecen a él, los vive como ajenos, el producto hecho por el obrero no le concierne más que al capitalista. La alienación de la actividad: surge en el proceso del trabajo, el trabajador se enajena de sus propias facultades creadoras, no vive su actividad como algo que realmente le pertenezca, no es una actividad que forma parte de sus aspiraciones, es un autosacrificio. El trabajo se vive como algo exterior y forzado [...] ya que] si el obrero comercia su fuerza de trabajo es por dinero, no porque la actividad en sí misma le sea atractiva (Sossa Rojas 44).

Este momento que puede denominarse como la primera era de la tecnificación moderna, impulsó la pérdida de la identidad y, por lo tanto, del quebranto de la corporalidad de los trabajadores, quienes desde este marco de acción percibieron el mundo desde la fábrica o la empresa, acostumbrados a largas jornadas laborales. La resistencia a estas situaciones, si bien no transformó su manera de vivir, sí invitó a cuestionarla aun cuando la denuncia prácticamente fuese imposible. Fue así como la técnica⁶² o más bien el vínculo entre la máquina y el hombre cambiaron las relaciones sociales: el obrero se supeditó a las relaciones sociales de producción.

En una época de nula democratización laboral, el diseño fue regir el tiempo de contención humana, puesto que la intención de la mecanización iba más allá del propio trabajo⁶³; se trataba de tener el control de la vida cotidiana, de la percepción, de la

tipología de manufactura de la era industrializada, complementaran el inminente reordenamiento económico: la tecnificación y su automatización a través de la máquina.

⁶²A partir de esta misma conceptualización de la alienación, “la manifestación de nuestro ser por medio de nuestro cuerpo en nuestras actividades conlleva una idea fundamental en Marx: ayudan a nuestra autorrealización. Como expone Mauss: *el cuerpo es el primer y más natural instrumento del hombre. O, el primer y más natural objeto técnico del hombre, y al mismo tiempo su primer medio técnico, es su cuerpo*. Este tipo de reflexión fue la que desplegó Marx, la importancia del cuerpo para manifestar las energías de su portador, no para alienarlo” (Sossa Rojas 49).

⁶³Marx utilizó una metáfora para explicar el “valor” del trabajo, pues lo que “distingue al peor arquitecto de la mejor abeja es que aquel ha construido la celdilla en la cabeza antes de construirla en cera. Al fin del proceso del trabajo surge un resultado que ya al comienzo de éste, se encontraba en la representación del obrero, pues ya existía idealmente”. Aun cuando el trabajador conociese la materia prima y pudiera transformarla, “él realiza en ésta al mismo tiempo su finalidad, que él conoce y determina como ley el modo de su obrar” (Marx 176). Todo ello se traduce en una pérdida de la voluntad y, por ende, de su corporalidad.

objetivación de lo social, de las convenciones sociales de las que el cuerpo pende. La fuerza de trabajo se convirtió en la primera herramienta de implicaciones colectivas. Este enfoque marxista inscribe a la corporalidad como un constructo de relaciones sociales diferenciadas, que más adelante se puso a discusión a partir de algunos conceptos pertenecientes a las teorías de Michel Foucault y Pierre Bourdieu.

La urbanización, satélite de la industrialización, se desarrolló a un ritmo vertiginoso, por lo que la sensibilidad se modificó en virtud de percibir los innumerables modos en que las mismas condiciones históricas de la alienación se representaban, las cuales buscaron “conquistar” el pensamiento, la voluntad y la acción de la fuerza de trabajo y, por lo tanto, del cuerpo. Esto provocó, tarde o temprano, el nacimiento del estudio de las subjetividades que se distingue por abordar una gran taxonomía de la percepción por medio del cuerpo y de su materialización en la conducta, y que devino en los inicios de la modernidad durante el siglo XIX con la teoría marxista como se ha destacado. Por todo ello, Marx es el pionero en el tratamiento del cuerpo a un nivel sociológico, pues a través de los *Manuscritos económico-filosóficos de 1844* y *El Capital* (1867)⁶⁴, el estudio de la corporalidad ocupa “uno de los lugares fundamentales en las Ciencias Sociales” (Barrera Sánchez 122).

En esta última obra, “Marx proporciona un análisis clásico de la condición corporal del hombre en el trabajo”. Estos estudios “aunque contienen en germen la primera condición de un enfoque sociológico del cuerpo” aluden más bien al mismo “como una forma moldeada por la interacción social” (Le Breton 16). Siempre y cuando se alcance a entender el contexto de su divulgación, la postura marxista ha ratificado hechos innegables donde la industrialización no es un sinónimo absoluto de progreso, sino de la alienación:

Este trabajo alienante produce que el hombre mismo, su cuerpo, su espíritu y su mundo, le sean ajenos y hostiles. En sus análisis a la sociedad capitalista y a las relaciones sociales del individuo, expone que las condiciones que ayudan a la enajenación del hombre son tres. Primero, la propiedad privada de los medios de producción. Segundo, el proceso de la división del trabajo. Por último, el hecho de

⁶⁴Marx en la que tal vez sea obra más representativa, *El Capital*, argumenta que el trabajo en las relaciones de producción capitalista, “todo el esfuerzo, ya sea mental o físico” del obrero se perdería en el producto, pues “se independiza del trabajador, y éste cuanto más se exterioriza del objeto, que se vuelve extraño a él, más se pierde de sí mismo, más desdichado se torna su mundo interior” (Sossa Rojas 43).

que el trabajo humano, el cuerpo del obrero, se convierta en una mercancía más dentro del mercado de la sociedad capitalista (Sossa Rojas 51).

Para el teórico alemán, la realidad era descrita por el contexto sociohistórico “que, teniendo una estructura dialéctica, se orienta hacia una inigualable realidad consciente” (Barrera Sánchez 122). Esta dialéctica implicaba que la naturaleza de las relaciones sociales de producción fuese favorable para el trabajador, dado que recupera el control de su corporalidad y por ello busca sublevarse. Debido a lo anterior, la “revolución” empieza con el cuerpo, pues “la dialéctica (o el movimiento de la realidad misma) no podía interrumpirse sin que la realidad misma desapareciera, por ende, la dialéctica debía ser substancialmente abierta y revolucionaria” (Barrera Sánchez 123).

Sin embargo, Marx da cuenta de cómo la existencia del proletariado pone a discusión la “Idea”, concepto hegeliano acerca de la racionalidad total, pues al ser una clase social desposeída, el manejo de la corporalidad deja de ser una cuestión de elección, lo cual hace observable la contradicción entre el trabajo (el cuerpo y su constante mecanización) y la falta de acceso a la propiedad privada, o bien, a la subjetividad. Ante la nimia racionalidad en un contexto de carencia de libertades, la realidad en la que la corporalidad de la “masa” obrera persistió, objetó por completo la conciencia y, por lo tanto, el idealismo hegeliano. Marx rebatió a Hegel al aseverar que la alienación del obrero empezaba con el cuerpo, o como apunta Barrera Sánchez, con respecto del trabajador, porque deja de ser persona y, en consecuencia, tampoco es libre (123).

En palabras del mismo Marx significa que: “Así como es la sociedad misma la que produce al hombre en cuanto hombre, así también es producida por él. Toda la llamada Historia universal no es otra cosa que la producción del hombre en el trabajo humano” (Marx 28). Aun cuando parezca tautológico decir que para el trabajador es indispensable la conciencia de su corporalidad, la percepción de la realidad objetiva para el proletariado dista por mucho de establecerse como una abstracción⁶⁵. La contemplación del obrero, por lo tanto, se consolida desde las instituciones sociales, por lo que el Estado genera todo el contexto de alienación mediante sus reglas y prohibiciones, lo que refleja al final de sus días el control

⁶⁵La esencia humana “no es algo abstracto e inherente a cada individuo”, pues más bien esta misma era “el conjunto de las relaciones sociales” (Marx 27).

de su percepción y de su subjetividad. Ello supone una verdad que es desbordada por cada acción social que intente coartar la libertad de los trabajadores, pues de nada sirvió para el obrero incluso no pensarse como tal si sus condiciones sociales no cambiaban, una vez que el trabajo representó al hombre mismo en la sociedad, lo cual Marx:

explorará en las relaciones exteriores en virtud del intercambio que cada hombre conserva con la naturaleza y con los otros hombres: las relaciones sociales no son para Marx algo cedido o estático, sino la realización del hombre mismo de manera tal que desde un intercambio entre hombre y sociedad, uno y otro se crean mutuamente (Barrera Sánchez 124).

Siguiendo al filósofo teutón, la esencia de las relaciones sociales se materializa en el trabajo, por lo que la interacción emerge de aquellas que provienen de las jornadas laborales sin olvidar que tarde o temprano buscarán exteriorizarse. La realización humana en todo su potencial se subordina al trabajo, no obstante, en este determinismo “antihegeliano” también la idea del proletariado llega a una contradicción, dado que entonces la alienación del obrero lo lleva a una especie de satisfacción y posteriormente, a un estado de felicidad (una falsa conciencia). Este razonamiento puede ser cuestionado precisamente porque está basado en la dialéctica que el propio Marx propugnó. La naturaleza de la acumulación de capital o bien, de las relaciones de producción capitalista queda claro que se transforman desde el trabajo, pero no las condiciones sociales del hombre “alienado”. Se puede decir que el planteamiento de Marx se vincula:

[...] al principio kantiano de que el hombre debe ser siempre un fin en sí mismo y nunca un medio para realizar un fin (Fromm, 1966; Negt, 2004). Marx manifiesta que el hombre es un ser corpóreo, viviente, real. Ahora bien, para su análisis, éste debe vincularse con estructuras mayores. [Para Turner] el sujeto del intercambio entre el hombre y la naturaleza es la colectividad social la cual posee una historia y una forma específica; no es el ser sensorial individual, sino la colectividad social estructurada, en donde los individuos laboran y se reproducen (Sossa Rojas 48).

Apunta Marx al respecto: “La sociedad es pues, la plena unidad del hombre con la naturaleza, la verdadera resurrección de la naturaleza, el naturalismo realizado del hombre y el realizado

humanismo de la naturaleza” (Sossa Rojas 31). De este modo, según la visión marxista, la historia del hombre no es otra cosa que la historia de la alienación, la cual tiene su raíz en el trabajo. Una vez “atado” al trabajo, su corporalidad es trastocada por las estructuras habidas en las relaciones del poder político-social, del fanatismo religioso, del absolutismo filosófico y del Estado en general. Una tipología de la alienación queda dispuesta en:

[...] la alienación religiosa; aquella de que el hombre crea a la religión y a Dios. La alienación filosófica; aquella de que la filosofía no refleja la realidad auténtica, sino que es expresión de una vida enajenada. Alienación política; aquella que ve al Estado como instrumento de dominación utilizado por la clase dominante. La alienación social; aquella que expone la división de la sociedad en clases antagónicas. Finalmente, la alienación económica o del trabajo, la principal para Marx y la causa de todas las demás alineaciones [...] en el proceso de trabajo no se toma en cuenta ni a los individuos ni a un interés de conjunto, lo que le interesa al modo de producción capitalista es guiarse por las leyes de la elaboración de mercancías (Sossa Rojas 28).

Para el historicismo marxista, el desarrollo de la alineación económica de la sociedad es “un proceso histórico-natural, [el cual] no puede hacer al sujeto responsable de la existencia de relaciones de las que él es socialmente una criatura, aunque subjetivamente se considere muy por encima de ellas” (Marx XV). Las relaciones de producción vistas con la óptica de la Historia, “domesticar” la corporalidad, resultado de la tecnificación y de la moral establecida por las convenciones socioculturales, sin embargo, este proceso significó transformaciones para las sociedades capitalistas del siglo XIX y parte del XX, que “arrinconó” la individualidad en nombre de lo colectivo:

[...] para trabajar productivamente ya no es necesario tener una intervención manual directa en el trabajo; basta con ser órgano del obrero colectivo, con ejecutar cualquiera de sus funciones desdobladas. De otra parte, el concepto de trabajo productivo se restringe. La producción capitalista no es ya la producción de mercancías, sino que es, sustancialmente, la producción de plusvalía (Marx 425).

El interés de la clase política dominante para Marx condiciona al obrero a vivir para la colectividad, por lo que la corporalidad se subordina a condiciones de talante ideológico en tanto el costo-beneficio no arriesgue el cuerpo (la mano de obra). Su sentido de pertenencia sólo tiene coherencia con el mundo, con esa realidad objetiva sólo y si ésta se desprende de la utilidad de quienes posean el control de los medios de producción. Este señalamiento se corresponde con lo siguiente:

El modo de producción capitalista como resultado transfirió una reorientación en las relaciones del sujeto y su cuerpo. El hecho de que el obrero haya tenido que desvincular su sistema tradicional de vida, arrendar su fuerza de trabajo a un sistema que demandaba generar ganancia a través de él, debilitó las posibilidades que éste tenía para integrar todas las dimensiones de su motricidad (Barrera Sánchez 125).

Para Marx, la domesticación del cuerpo inicia con las jornadas extensivas de trabajo. Se llegan a instaurar por entonces normativas que disciplinan el espacio del obrero que lo obligan a deshacerse de una “cultura del ocio y de la libre enajenación”, en este caso, de una especie de voluntad enajenada (ni escogida ni deliberada). La eficiencia y la virtud de hacer crecer en menor tiempo la plusvalía son factores clave, instrumentos de control de la motricidad medibles, pues la funcionalidad del proletariado debe reconocerse como tal con base en su capacidad para reproducir el sistema de producción capitalista. Por ello, el trabajo “dejó de interesar a la satisfacción de las necesidades de vida urgentes de la estructura social y transitó a conformarse en mercancía y valor de cambio, implicando al cuerpo con ese mismo sentido” (Barrera Sánchez 125-126). Así, la motricidad del obrero, puesta bajo control, posibilitó distintas formas de acumulación de capital.

La “energía” y la “resistencia” fueron, por lo tanto, una “aleación” del trabajo en la fábrica o la industria, pues “el cuerpo se apostó como un cuerpo objetivo, manipulable, dominable, una herramienta para la expansión del capital” (126). Hay que recordar que uno de los rasgos del proceso de conformación industrial del siglo XIX fue la fábrica, y la producción en serie, en tanto manufacturación, le imprimió cierta singularidad al papel que fungía el cuerpo. La técnica aplicada por el cuerpo en el trabajo reorientó el modo de producción y, en consecuencia, la ideologización de las tareas en la fábrica, bajo una percepción moralizante, pues el obrero, en este contexto de acción social sólo pudo

concebirse como una extensión de la sociedad capitalista. El cuerpo social convertido en un cuerpo determinado por la naturaleza de la tecnificación:

En la lógica capitalista el grupo social legitima la exposición de los movimientos del cuerpo y ahí se fabrican esbozos de pensar, sentir y actuar que igualan a un individuo con su grupo y clase social. Trazada la dimensión del trabajador y su cuerpo como generador de plusvalía en el sistema industrial se pone en marcha la serie de reglas y discursos que desde la ordenación productiva formalizada se hicieron prolongables a la cultura cotidiana en general a través de la práctica administrativa en la empresa y al sistema educativo como lugar para la formación y la disciplina de las personas en este nuevo contexto (Barrera Sánchez 126).

“Domesticado” el cuerpo, se reguló la motricidad y posteriormente, la vida cotidiana del obrero⁶⁶. Lo que “aprendía” en la fábrica garantizaba que así lo fuera también en entornos de reproducción del sistema social imperante como la familia, por lo que las conductas que funcionaban en el trabajo eran adaptables dentro de otros contextos. A fin de “racionalizar” la percepción del obrero, se evitó desarrollar su capacidad para convertirse en un sujeto efectivamente individual que resolviera problemas y, como resultado de este “acto consciente”, encontrar un sentido a sus relaciones sociales más allá del horario de trabajo, pues “es la tarea propia del hombre, pero éste lo desconoce, en lugar de representar la realización espontánea y alegre de la humanidad, el trabajo detiene las actividades propiamente humanas y frena cualquier tipo de satisfacción intrínseca” (Barrera Sánchez 126).

Esta disyuntiva representa para el trabajador la pérdida de sus libertades, debido a que su percepción se ve confinada a las cuestiones técnicas: su corporalidad. La incapacidad del obrero para moverse con independencia significó una “tracción” más de la máquina, por lo que la industrialización de la fuerza motriz fue todo lo contrario a la emancipación y la autonomía: “el trabajo mecánico sobreexcita hasta el último grado el sistema nervioso, impide el ejercicio variado de los músculos y dificulta toda actividad libre del cuerpo y del

⁶⁶La figura del obrero es “más pobre” entre más riqueza produzca. El materialismo histórico es una perspectiva filosófica que plantea cómo “La desvalorización del mundo humano crece en razón directa de la valorización del mundo de las cosas. El trabajo no sólo produce mercancías; se produce también a sí mismo y al obrero como *mercancía*, y justamente en la proporción en que produce mercancías en general” (Marx 112).

espíritu” (Marx 81). El ser humano, así se vuelve un ser mecanizado, dominado y dependiente de las relaciones sociales de producción capitalista, pues para el marxismo el “sujeto” atormenta su cuerpo y abate su espíritu, por lo que el trabajador: “relaciona su actividad como una actividad no libre, se relaciona con ella como una actividad al servicio de otro.” (Marx 108-109).

En el marco de la teoría social clásica, desde hace mucho más de un siglo de su postulación, los estudios hechos por Karl Marx han explicado la alienación de los obreros como parte de una dinámica de clase conducida totalmente por las relaciones de capital, desarrolladas en un contexto donde la jornada laboral era de doce horas. Sin embargo, el economicismo marxista resalta por haber hecho del cuerpo, tal vez en su mayoría de manera sobreentendida, un discurso de amplia relevancia cultural para la época moderna, por lo que, aun cuando se puede criticar al marxismo por su carácter determinista, el análisis de las relaciones de producción no pierde del todo trascendencia cuando se trata de hacer observable el papel que tiene el cuerpo en las estructuras sociales.

Para Marx, el cuerpo es productivo porque es “explotado” o alienado y toda la interacción gira en torno a esta situación. Ello pone de manifiesto la desigualdad y la enajenación como el recurso principal para intervenir la corporalidad a través del trabajo. Advierte cómo la motricidad del cuerpo está al servicio de las relaciones sociales de producción. El cuerpo como medio para la conservación de un sistema que reproduce convenciones de apropiación de la realidad objetiva⁶⁷:

[...] sabemos que la categoría cuerpo otorga conocimiento y visualidad al sujeto, nos permite distinguir la relación del hombre con los demás y consigo mismo. Al mismo tiempo, nos concede un valiosísimo diálogo con otras disciplinas, pues unifica la existencia humana en todas sus formas: biológica, psicológica, cultural, simbólica y social [...] al corresponder los planteamientos de Marx con el cuerpo, se nos recuerda el valor que conllevan ciertas actividades como el trabajo en el ser humano, pues las

⁶⁷Tal apropiación es el resultado de que el cuerpo esté ligado a la alienación económica y al capital “como relación social”, una vez que la corporalidad es el dispositivo natural y total humano en donde lo social, lo cultural y lo simbólico adquieren sentido, debido a que “no deja de lado conductas, dolencias, legitimaciones, representaciones que nos permiten entender nuestra realidad... la naturalidad de los cuerpos debe ser construida y considerada en cada proceso histórico, pues las condiciones socioculturales modelan no sólo nuevos fenómenos, sino también nuevos cuerpos” (Sossa Rojas 53).

relaciones materiales de los hombres influyen de manera preponderante en distintos ámbitos, incluido el ámbito corporal. El cuerpo, aquello que es nuestro objeto y sujeto a la vez, aquello con lo que el hombre se presenta, se desenvuelve y se hace visible, resulta muy significativo y revelador, en tanto que es el lugar en donde se da gran parte de la interacción de los individuos (Sossa Rojas 52).

En este sentido, el concepto de propiedad, en tanto abstracción para el trabajador, quien está desposeído de toda posibilidad de adquirir bienes materiales y, en consecuencia, simbólicos, que dan organización y sentido a una realidad fuera de los medios de producción de los que depende su vida, abre la puerta a la observación científica del mecanicismo como un problema de relaciones de poder e ideología, debido a que el “proletariado” no es ni homogéneo ni una masa autómatas sin emociones, tal como lo demuestra la teoría de la práctica de Pierre Bourdieu, de la cual se ocupa más adelante esta investigación. Tras la revisión del concepto de alienación de Marx con respecto de la corporalidad y su confinamiento en las relaciones sociales de producción, en el siguiente apartado se da cuenta de algunas nociones referentes a las relaciones de poder que se construyen por medio de la acción política y de la cultura (del saber) vinculadas con el cuerpo.

Estas relaciones de poder inherentes a la creación de subjetividades poseen implicaciones de carácter disciplinar, pues el cuerpo responde tanto a contextos como a discursos específicos. El estudio del cuerpo como producto social comprende sus repercusiones “biopolíticas”⁶⁸ y los lindes que en materia sociocultural subyacen de la alienación, a fin de analizar la operatividad de las relaciones de poder en las sociedades posindustriales y, debido a ello, en los procesos intersubjetivos producto de la posmodernidad. El objetivo es mostrar, a través de un enfoque distinto al marxismo tradicional, cómo los cuerpos están dispuestos más allá de su mecanización. La corporalidad forma parte de la generación de discursos, con la posibilidad de transformar la realidad objetiva, por lo que la perspectiva del biopoder “ayuda a recordar que la producción capitalista logra crear no sólo objetos, sino también sujetos y subjetividades” (Sossa Rojas

⁶⁸Para Marx la esencia de la “emancipación del hombre” ocurre por la dependencia antropológica o “existencial”, pues es “el resultado de la liberación del hombre de su propia alienación”. Para Marx, el trabajo encarna todo lo negativo como actividad de la sociedad industrial burguesa, puesto que “el capital se independiza y libera, mientras que el obrero permanece dependiente y esclavo”. En este mismo sentido, se puede relacionar la alienación al momento “de analizar fenómenos biopolíticos actuales” (Sossa Rojas 53).

51). Enseguida se recogen algunas consideraciones de Michel Foucault en relación con el poder y la corporalidad.

2.1.2. Foucault: cuerpo y disciplinamiento

Fue Paul-Michel Foucault quien rompió, hasta cierto punto, con el determinismo social marxista, al abordar al hombre moderno ya no como un sujeto⁶⁹ o ente atado solamente a las circunstancias de la clase social a la que perteneciera, sino más bien, como un individuo involucrado en una inmensa gama de fenómenos políticos, culturales o de otra índole capaz de construir su propio discurso. Desde esta perspectiva, el cuerpo pasa a ser el instrumento inherente de la existencia y la expresión fiel de la condición humana, pues jamás deja de ser la presencia que manifiesta al ser mismo mediante todo tipo de cinestesia, lo cual produce transformaciones a un nivel perceptivo. Foucault extendió la noción de un cuerpo-objeto a un cuerpo del que subyacen subjetividades (manifestaciones del imaginario social las llama Castoriadis, y Moscovici las denomina representaciones sociales). Así, el cuerpo es un emisor-receptor de percepciones con las que el hombre piensa y provee de sentido a su mundo de manera más activa, dejando atrás con ello la visión pasiva y materialista.

Foucault aisló el concepto de determinismo social para observar la corporalidad con un enfoque más transformador e integracionista, en el que inciden las tecnologías de sí mismo, o bien “tecnologías del yo”, las cuales permiten a los individuos “efectuar, por cuenta propia o con ayuda de otros, cierto número de operaciones sobre su cuerpo y su alma, pensamientos, conducta o cualquier forma de ser, obteniendo así una transformación de sí mismos, con el fin de alcanzar cierto estado de felicidad, pureza, sabiduría o inmortalidad” (Foucault 48). Estas tecnologías inscriben a la corporalidad en una plataforma de relaciones de poder político dinámico, tan complejas como lo permitan las propias interacciones dentro de la producción del poder-saber. Para profundizar en estas interacciones o producción de subjetividades, Foucault estudia los efectos de las relaciones de poder que inciden en el cuerpo humano. Así, el cuerpo estará:

⁶⁹El sujeto como producto del discurso desde este enfoque tiene dos vertientes: como sujetos de conocimiento de un discurso y también como espacios de acción o posiciones subjetivas. De tal modo, para Foucault, el sujeto o más bien individuo, es producido “como un efecto” por medio y dentro del discurso mismo, al interior de un contexto específico y de ciertas discursividades singulares (Aquino Moreschi 261). Aquino M. parafrasea a Hall (1979) para señalar que, debido a ello, todos los individuos, en un periodo determinado, son parte de un discurso particular y, en consecuencia, partícipes de un poder-conocimiento o saber propio (261).

[...] en el centro del escenario, al considerar el modo en que las disciplinas emergentes de la modernidad estaban principalmente enfocadas en la actuación de los cuerpos individuales y de las poblaciones. Este interés le llevó a la construcción de una micropolítica de regulación del cuerpo y una macro política de vigilancia de las poblaciones. En varias de sus obras investiga el origen y desarrollo de las instituciones modernas, y cómo a través de ellas se ejerce el control de los cuerpos y, por lo tanto, de las personas (Martínez Barreiro 132).

Si las normas establecidas que emergen de las convenciones sociales logran moldear el comportamiento y la conducta de los individuos, esto significa que el movimiento generado por la corporalidad y su espacio de acción (y activación) en el que se desplaza, queda expuesto a factores de vigilancia y de no cumplirse, a cumplir un castigo. Las relaciones de poder no están encauzadas a sólo el enajenamiento de los cuerpos tras una larga batalla por su alienación, pues el sistema de reproducción social en su intento siempre por renovarse establece resignificaciones o nuevas búsquedas de sentido más allá precisamente del disciplinamiento uniforme al que alude Foucault. Este sentido universal de los cuerpos implica ir más allá de la concepción del trabajo como una de las actividades de más relevancia del hombre contemporáneo; contrario a lo que argüía Marx para la constitución del ser social.

Por esto, ya no son suficientes conceptos tales como clases sociales o proletariado para entender por qué un trabajador se encuentra alienado, enajenado, y, en consecuencia, dominado. Para Foucault, el trabajo entonces queda establecido como una obligación dentro del conjunto que conforma las convenciones sociales, pero sólo es el parteaguas o el medio para reconocer la singularidad o fuerzas particulares de la historia moderna de las relaciones de producción. Desde tal perspectiva integracionista, la motricidad⁷⁰ humana está hasta cierto punto subordinada a un conjunto de fuerzas exógenas, pero más bien lo que hay que entender es cómo éstas desplazan al individuo por un campo de percepciones reguladas o disciplinadas que modelan su conciencia.

Esta dinámica de activación, por lo tanto, sitúa al cuerpo en la posibilidad de actuar acorde a un contexto en específico. En resumen, la “microfísica” sistemática de los cuerpos

⁷⁰La concepción de “cuerpo productivo” alude al rol político del que la corporalidad es parte fruto de las “relaciones económicas” en la modernidad. Con base en ello, se puede hablar de la “invención del cuerpo”, pues el “disciplinamiento” y la “regulación corporal” son “mecanismos” y modos de “objetivación” corporales, lo cual advierte un biopoder y “condicionamiento del comportamiento motriz” (Barrera Sánchez 131).

se instituye en espacios de control y reproducción sociales, tan cambiantes como los mismos individuos en respuesta a su capacidad de aprender o reaprender las cosas de este mundo. En *Microfísica del poder* (1980), Foucault define este universo de relaciones:

La microfísica del poder permite determinar cómo el poder disciplinario atraviesa los cuerpos y graba la norma en las conciencias. A partir de los siglos XVI y XVII, en el ejército, en las escuelas, los hospitales, los talleres y otros espacios se desplegaron toda una serie de técnicas de vigilancia y control, de mecanismos de identificación de los individuos, de cuadriculación de sus gestos y de su actividad que fueron conformando determinados tipos de productores (Foucault 25-26).

El redimensionamiento que Foucault le imprime a tales técnicas⁷¹ de poder atraviesa históricamente la noción de las relaciones humanas, pues de emerger el cuerpo como un recurso “inmovilizado” en las sociedades de producción capitalista, el cuerpo queda inscrito como un constructo de las sociedades de disciplinamiento o disciplinares que hacen observables la representación de los “juegos estratégicos de biopoder”, desde los cuales se interviene la acción y el pensamiento individualizados. Esta biopolítica de regulación está organizada mediante las instituciones sociales que “en el caso de la organización productiva, sus intereses rentables le dan aún mayor fuerza a ese objetivo. Foucault confina otro tipo de saber sobre el cuerpo. Lo sitúa en el pasaje del cuerpo al alma como objeto de castigo” (Barrera Sánchez 131). A propósito de lo anterior, en *Vigilar y Castigar* (1997) precisa:

No se debería decir que el alma es una ilusión, o un efecto ideológico. Porque existe, tiene una realidad, que está producida permanentemente en torno, en la superficie y en el interior del cuerpo por el funcionamiento de un poder que se ejerce sobre aquellos a quienes se castiga⁷² y, de una manera más general, sobre aquellos a quienes se vigila, se educa y corrige... (Foucault 39).

⁷¹Foucault “transforma el proyecto colectivo y emancipatorio de la subjetivación en un proceso individualizante de sometimiento”, por lo que ahora el individuo forma parte de un conjunto de “técnicas, ciencias y otros tipos de dispositivos”, que lo orillan a convertirse en un individuo disciplinado (Aquino Moreschi 261). Desde esta óptica, “la subjetividad es resultado de los mecanismos de normalización en el individuo, es decir, de la forma en que los dispositivos disciplinarios se articulan entre sí y producen un tipo de mentalidad congruente con las condiciones culturales existentes” (261).

⁷²En *Vigilar y castigar*, obra originalmente publicada en 1975, Foucault profundiza sobre la “política del cuerpo”, esto al referirse al “cuerpo de los condenados”, pues señala que el cuerpo está relacionado directamente

Tal reorientación del “alma” es posible debido a la intención de hacer dócil la corporalidad, ya que ésta debe cumplir con los estándares de comportamiento, pero esta normativización sólo se logra por la vigilancia y el control políticos ejercidos sobre el individuo, a través de técnicas afines a las relaciones de poder conocidas como anatomía política. En cuanto a dicha anatomía, Albano comenta: “cincela y modela los cuerpos con arreglo a la tarea que debe llevarse a cabo, según ciertos criterios de eficacia predeterminados” (Barrera Sánchez 132). Esta forma de “anatomizar” las relaciones del poder respondería a la creación de un sentido de organización social en la que el cuerpo se asimila ordenado y útil “cuya imagen... es el cuerpo natural, portador de fuerza y sede de una duración; es el cuerpo susceptible de operaciones específicas que tienen su orden, su tiempo, sus condiciones internas, sus elementos constitutivos... cuerpo del encauzamiento útil” (Foucault 247).

Bajo la misma línea argumentativa del pensador galo, se entiende por qué el encauzamiento se traduce como una serie de prácticas de disciplinamiento: “La innovación de las técnicas disciplinarias es fabricar un cuerpo a la vez útil y sometido, un cuerpo dócil... un modo de sujeción particular, un vínculo manifestado a través del gobierno de la fuerza: acrecentada en utilidad, reducida en desobediencia” (Barrera Sánchez 132). El encauzamiento o disciplinamiento al que se refiere Foucault se establece como un proceso sociohistórico por el cual las relaciones de poder normativizan los cuerpos a fin de reorientar comportamientos, pero a diferencia de una domesticación pasiva o sujetos de alienación, se convierten en individuos, si bien en ocasiones controlados, mayormente diferenciados por la creación e interacción de discursos. Esta diferenciación, por lo tanto, “no es la de los actos sino la de los individuos mismos, de su índole, de sus virtualidades, de su nivel, de su valor” (Foucault 186).

Todo ello alude a la “muerte del sujeto” como se le ha llamado comúnmente a este fenómeno de la praxis social, lo cual de nueva cuenta trae consigo las implicaciones de las

con la acción política, “donde las relaciones de poder que operan sobre él le obligan a efectuar unas ceremonias, y le exigen unos signos. Y, cuando habla de los *cuerpos dóciles*, señala que es dócil un cuerpo *que puede ser sometido, que puede ser utilizado, que puede ser transformado y perfeccionado*, poniendo el ejemplo del soldado de comienzos del siglo XVII, este autor desarrolla la *disciplina* como el arte de hacer obediente al cuerpo humano en las instituciones militares, médicas, escolares e industriales, y es donde se construye lo que el autor denomina la “microfísica del poder”, y analiza la distribución de los individuos en el espacio, por zonas y rangos, así como el control del empleo del tiempo y el gesto eficaz” (Martínez Barreiro 132).

tecnologías del yo, definidas al inicio de esta discusión, y que para el pensador francés corresponden a la “interacción de uno mismo, así como en las tecnologías de la dominación individual, la historia del modo en que un individuo actúa sobre sí mismo, es decir, en la tecnología del yo”⁷³. Así, los individuos para Foucault están inscritos a una prueba constante, pero diversificada de disciplinamiento⁷⁴, por lo que las técnicas utilizadas para sí mismos nunca son efímeras ni las mismas para todo momento. Sin embargo, el ejercicio del poder nunca debe suspenderse, pues la “vigilancia jerárquica” y la “sanción” o el “castigo” organizan la percepción.

En el “examen disciplinario”, como indica Barrera Sánchez, “el cuerpo es observado a través del juego de las miradas calificadoras y normalizadoras... el discurso del dispositivo de sexualidad necesita de un sujeto hablante, mientras que las prácticas que atienden al cuerpo dócil producen cuerpos mudos” (133). Esta vigilancia procura que cada cuerpo ocupe un espacio en donde su distribución se instituye a partir de su relación con otros cuerpos, los cuales además buscan una adaptabilidad controlada con respecto del sistema de los objetos. La funcionalidad de dicha distribución apela a una realidad objetiva en búsqueda de la organización, y no sólo de la mecanización como apuntala Marx, pues la división del trabajo en las industrias implica también que la vigilancia sea especializada bajo métodos de observación, como suele ocurrir en las instituciones. Por lo que “La confesión incita al sujeto a hablar de sí mismo, para lo cual debe prestarse atención constantemente. Puede pensarse como una vigilancia interna a los fines de brindar un discurso a las autoridades que lo interpretan, lo signifiquen, lo enuncien y lo instauren” (Barrera Sánchez 133).

Para Albano, contrario al uso de aquellas tecnologías aplicadas a la corporalidad docilitada, “la tecnología de la confesión” involucra a un individuo que habla, pues a quien

⁷³Estas tecnologías del yo o técnicas del yo “constituyen los sujetos en diferentes momentos y contextos institucionales en tanto objetos de conocimiento posible, deseable e indispensable, y dentro de qué esquemas cobra forma la experiencia de *sí mismos*... es decir, los procedimientos que en cada momento histórico se les propone o prescribe a los individuos para fijar su identidad, conservarla o transformarla en razón de un cierto número de fines, y esto gracias a las relaciones de dominio de sí, sobre sí, o de conocimiento de sí por sí mismo” (Aquino Moreschi 262). A ello se añade que las “tecnologías del yo” aluden a la forma de autogobernarse, a través de un discurso dado en proceso sociohistórico definido, pero diferenciado por procesos culturales muy distintos entre sí, puesto que no hay homogeneidad en la producción de los discursos.

⁷⁴La “confesión” y el “examen” son “técnicas similares” que se ponen en funcionamiento como recursos de poder disciplinario, aunque de manera distinta; por un lado “el cuerpo sexuado y los discursos sobre la sexualidad” y “el cuerpo dócil”. La observación y la capacidad de escuchar serían advertidas como métodos de percepción que conformarían redes de biopoder (Barrera Sánchez 133).

le son administradas las “tecnologías disciplinarias” resulta visibilizado como un ser carente de discurso o “mudo” (133). Esta condición de encauzamiento advierte, para quien no cumple con las normas, un proceso de control o dominio, ya que el individuo en lugar de reproducir el sistema de producción cultural imperante se destaca por poseer un cuerpo “corrompido” o “pervertido”, cuya corrección implica trabajo terapéutico en el caso de las enfermedades mentales. Un cuerpo disciplinado en estas circunstancias sólo encuentra su utilidad y su objetivación en dichas prácticas de índole evaluativa.

Pero tanto el examen como la confesión llevan a la corporalidad a un espacio, al menos indescifrable en un primer momento, pues necesita de la reflexión del individuo para resignificarse en cada una de las acciones producidas, si bien no mecanizadas, tampoco totalmente dominadas; el cuerpo así visto se limita a ser un objeto de conocimiento emergido de las relaciones de saber-poder. Foucault brinda como ejemplo representativo las dinámicas de confesión del culto católico para afirmar cómo es que el cuerpo disciplinado responde a las prácticas que lo han llevado a “pecar”, por lo cual es llevado a un proceso de interrogatorio y en esa abstracción de la confidencialidad, revalorar las relaciones de poder religioso: “Así, el cuerpo se inserta en unas relaciones de poder al confesarse el sujeto ante aquellos que ostentan las claves interpretativas: los sacerdotes, los médicos, los psiquiatras y los científicos sociales” (Barrera Sánchez 134).

Para Foucault, examinar las relaciones de poder fue internarse en el disciplinamiento de la corporalidad femenina y la histeria como el modo de romper el canon de su conducta, el control sistemático del cuerpo de los infantes, las convenciones sociales de la reproducción humana, así como diversos factores de neutralización psiquiátrica para tratar placeres sexuales fuera de la cultura dominante, a fin de categorizar cómo el “cuerpo sexuado” es objeto relevante en la construcción social de las relaciones de poder y, por lo tanto, de su gnoseología. Lo anterior no es otra cosa sino lo que designa para referirse a las tecnologías encaminadas a la vinculación con lo corporal.

En el Tomo I de la *Historia de la sexualidad* (2003), las llama “dispositivos de sexualidad”, que, en definitiva, buscan “penetrar los cuerpos de manera cada vez más detallada y controlar las poblaciones de manera cada vez más global” (Foucault 130). El teórico francés, aun cuando no está de acuerdo con la idea de que el trabajo sea la esencia de los individuos tal y como lo examina Marx, apunta hacia una dimensión crítica sobre cómo

la corporalidad se ha visto intervenida por los “dispositivos tecnológicos” de la vida moderna, los cuales han atenuado la producción de subjetividades. Así, para Foucault “El *conocimiento de sí* recibe su significación en relación con la cuestión del *cuidado de sí*, entendido como experiencia y también como técnica que elabora y transforma esa experiencia. Por lo tanto, reconstruir la historia del *cuidado* y de las *técnicas* de sí, sería para Foucault una manera de hacer la historia de la subjetividad (Aquino Moreschi 262).

Este disciplinamiento que remite a comprender el cuerpo como un producto también de lo social, pero desde el contexto de la tecnificación controlada y vigilada, es también una nueva forma de enajenación, aun cuando sea llevada a cabo más allá del trabajo: “en relaciones de poder y dominación a través de mecanismos estratégicos, prácticas discursivas, disciplinas y espacios para docilitar al cuerpo” (Barrera Sánchez 136). Con base en lo anterior se formula: ¿en algunas historias de ficción se reorientan o se resignifican las tecnologías del yo para producir nuevas subjetividades? Hay que decir que la revolución industrial da como resultado en pleno siglo XX una forma de acumulación del capital, que a su vez reconfiguró formas de discurso, puesto que la sociedad tampoco era la misma en relación con los sistemas de producción clásicos que se desarrollaron en las ciudades del XIX.

Las metrópolis habían cambiado y los modos de reorganización del trabajo también: había surgido el consumo y sus atractivas maneras de crearlo, fomentarlo y mantenerlo en las “masas”. Por lo tanto, el consumo no es, desde su origen, producto del determinismo histórico visto por Marx, sino una compleja dinámica de producción e integración cultural en la que la colectividad deja de ser el eje económico, en favor de una sociedad menos homogénea, aun cuando esta cualidad o condición en algunos momentos de la historia sea una imposición más. Ahora bien, este cúmulo de estrategias o “microfísica” es para Foucault, el nuevo motor de la integración social. Pero el consumo desmedido acaba por convertirse en la pérdida de las nuevas reglas de producción, por lo que se ha tenido que buscar cómo normalizar la singularidad del gusto y de la percepción misma.

¿En qué medida se logran normalizar estas nuevas reglas? La respuesta encuentra muchos matices, pero, a primera vista, el parangón se sitúa precisamente de nueva cuenta en el disciplinamiento. Así, normalizadas las estrategias del consumo, el control de la heterogeneidad como un conjunto de subjetividades, raíz de su diversificación, se advierte como un reproductor más del “sistema” imperante, del que la corporalidad disciplinada

depende. ¿Se puede hablar entonces de otro tipo de determinismo social o de enajenación cuando se habla de disciplinamiento? ¿Son las tecnologías del yo un “espejismo” o “forma artificial de autogobierno”⁷⁵ para ocultar la imposibilidad de pensar, actuar y percibir por cuenta propia? Dichas interrogantes suponen que, una vez que el individuo se constituye con base en una “serie de procesos y sistemas que no responden a una naturaleza originaria de la subjetividad, sino que obedecen a condiciones históricas, políticas y sociales” (Castro 173), la diversa red de relaciones de poder-saber de los grandes productores de sentido y, en consecuencia, de los discursos provistos desde los medios de comunicación masiva, ponen a prueba esta “microfísica”, pues factores como la estimulación y el deseo necesitan estar dentro de la acción disciplinar de tales relaciones. De una sociedad economicista preocupada por someter la corporalidad a las relaciones de producción y la acumulación de capital, se ha transitado hacia una sociedad de consumo en la que el entorno y las relaciones de poder comprometen a los cuerpos a un sistema de integración de prácticas discursivas que cuestionan y resignifican la percepción misma. A ello se añade que:

Foucault exhibe que analizar un discurso es tratar de llegar a la red de estructuras que lo conforman, para ver el momento en que comienzan a desvelarse los elementos ausentes y los presentes, su ubicación y su significado buscando la relación entre el sujeto, su discurso y el discurso social ideal. Es así como el trabajo, la producción y el consumo ponen en juego una búsqueda en torno a la construcción de un tipo de subjetividad cada vez más individualista (Sossa Rojas 6).

El discurso del poder está por encima de cualquier otro tipo de discurso, pero para operar también necesita de tácticas de disciplinamiento. Y para ello recurre a una anatomía de relaciones que implican la neutralización de la subjetividad. En *La Microfísica del poder* Foucault revela “que la verdad establece, crea normas, elabora el discurso considerado normal” y el “El poder institucionaliza la verdad, la profesionaliza, la recompensa, invade nuestra subjetividad” (Sossa Rojas 6). Esto tiene que ver con la aplicación, por parte de quien ejerce el control del Estado y la Cultura, de una política de cooptación en la que la acción

⁷⁵Para precisar al respecto, se apunta que, de acuerdo con la teoría de la *gubernamentalidad*, para Blackman (et al) “al hablar de experiencia se hacía referencia a la experiencia de la autorregulación, en la que el cuerpo llegó a tener más relevancia que nunca” (Aquino Moreschi 262).

liberadora en realidad es producto de la coerción, bajo la cual ya no es suficiente vigilar y sistematizar a la clase trabajadora, pues la capacidad de consumo es el factor clave de las acciones de vigilancia. Dicha anatomía se vincula con todo aquello que define el encauzamiento funcional o práctico de los cuerpos:

El cuerpo humano entra en un mecanismo de poder que lo explora, lo desarticula y lo recompone. Una *anatomía política*, que es asimismo una *mecánica del poder*, está naciendo; define cómo se puede apresar el cuerpo de los demás, no simplemente para que ellos hagan lo que se desea, sino para que operen como se quiere, con las técnicas, según la rapidez y la eficacia que se les determina (Foucault 160).

Es por lo que en la recomposición del disciplinamiento de las relaciones del poder saber, el consumo se adapta a cada una de las condiciones sociales e históricas de la subjetividad, por lo que la corporalidad deja de ser solamente el “cascarón” que envuelve la aprehensión generadora de sentido y percepción controlada, para instaurarse en la nueva sociedad del conocimiento como una expresión sublime de la identidad. Zygmunt Bauman es categórico al decir que la subjetividad “está abocada plenamente a la interminable tarea de ser y seguir siendo un artículo vendible. La característica más prominente de la sociedad de consumidores... es su capacidad de transformar a los consumidores en productos consumibles” (Bauman 26).

Desde esta perspectiva, el disciplinamiento de la corporalidad se ha trasladado a otras formas de organización fuera de las normas generales desarrolladas en y por los grupos de poder, más allá de las estrategias provenientes de los conceptos de prisión y escuela que refiere el propio Foucault, puesto que el consumo de la imagen corporal se ha introducido hasta la cotidianeidad a través de las distintas plataformas semióticas, mediáticas e interdiscursivas de la actualidad. La instrumentalización del cuerpo se ha vuelto simbólica porque el consumo ha cambiado la forma de ubicarlo en tiempo y espacio:

En las sociedades capitalistas industrializadas, la informática y los medios de comunicación masiva integran un substancial papel en el ejercicio de controlar, disciplinar y normalizar [...] volviéndose un pilar fundamental en la mantención y normalización del actual sistema de consumo. Sus mensajes, tanto en la forma como

en el fondo, portan representaciones normativas que obedecen a intereses específicos (Sossa Rojas 7).

Por lo tanto, el consumo advierte la creación y resignificación de los diversos discursos que constituyen el ser social, con los que el cuerpo puede estar controlado, disciplinarse, normalizarse y ser intervenido por fuerzas que, ya no son precisamente las relaciones de producción determinantes, sino infinitos modos de representación del mundo que moldean la subjetividad (el arte, las ideologías, el espectáculo, la informática, las comunicaciones, entre muchos otros). Ahora bien, “esta modalidad es aprovechada como un tipo de poder para guiar a los cuerpos... inculcándoles una manera de actuar y de pensar. En este proceso el sujeto adquiere autonomía, poder y saber, el que utiliza para interrelacionarse con la sociedad” (Sossa Rojas 7).

La individualización ha encontrado un confinamiento más que un determinismo, puesto que las prácticas involucradas en el consumo han transgredido las fronteras del mismo capitalismo: “el capitalismo moderno tiende a fomentar el cálculo hedonista y la personalidad narcisista. La cultura del consumidor requiere, no de la supresión del deseo, sino de su manufactura, extensión y con la intención de detallarlo” (Turner 52). Desde esta óptica, la construcción del sentido de realidad va más allá de un conjunto de deseos y necesidades. La incorporación del disciplinamiento en la modernidad explota el carácter hedonista y la naturaleza narcisista como apunta Turner, porque trae consigo, sobre todo en una época de realidades virtuales o alternativas, el uso de las nuevas tecnologías (cada vez más cercanas al cuerpo).

Tal vez, a Foucault le faltó ampliar o precisar su idea de encauzamiento útil o disciplinamiento, cuando se habla de consumo masivo como fenómeno cultural de los procesos sociohistóricos modernos, puesto que el cuerpo se convierte en un producto y no sólo en productor de subjetividades. En una sociedad de consumidores, el objetivo “no es satisfacer necesidades, deseos o apetitos, sino convertir y reconvertir al consumidor en producto, elevar el estatus de los consumidores al de bienes de cambio vendibles” (Bauman 83). Parfraseando a Foucault (1992), el sistema de las fuerzas de operación que procuran la optimización del disciplinamiento, no sólo se hace posible por la institucionalización de los espacios de movilidad social y por los individuos que producen dichas subjetividades, sino

también porque las relaciones de poder-saber configuran los modos de percepción, es decir, las “preferencias, gustos y tendencias de las personas. Un rasgo peculiar del modo de producción capitalista consiste, entonces, en que ésta no requiere una forma ascética del deseo; los placeres son de hecho manipulados y producidos por el proceso de mercantilización y elaborados por el circuito del consumo” (Sossa Rojas 7).

Habría que formular, antes de terminar este apartado, enfocado a discutir acerca del concepto de disciplinamiento y otras ideas periféricas, con respecto del pensamiento de Michel Foucault, cómo se transitó, desde la teoría social, de comprender los procesos sociohistóricos por medio de cuerpos alienados o enajenados, pasando por cuerpos docilitados o disciplinados a través de “tecnologías del yo”, hasta cuerpos conformados por un *habitus* dentro de un campo de producción cultural específico. Para ello, esta investigación retoma tal noción desarrollada por Pierre Bourdieu.

2.1.3. Bourdieu: cuerpo y *habitus*

La noción de *habitus*, propuesta por el sociólogo y filósofo francés Pierre Bourdieu, exige entenderla dentro de una dinámica social muy distinta a la discutida desde los conceptos economicistas de alienación y enajenación desarrollados por el marxismo. Además de que el *habitus* es una concepción lejana a los conceptos de la teoría subjetivista de Michel Foucault, tales como cuerpo disciplinado o cuerpo dócil. Para Bourdieu, el *habitus* es una “estructura estructurante, que organiza las prácticas y la percepción de las prácticas, el *habitus* es también estructura estructurada: el principio de división en clases lógicas que organiza la percepción del mundo social es a su vez producto de la incorporación de la división de clases sociales” (Bourdieu 170).

Con base en ello, las ideas tanto de sujeto como de individuo no son suficientes al momento de poder comprender los esquemas de percepción o de producción de sentido, los cuales están relacionados con la corporalidad, puesto que para Bourdieu “la experiencia inmediata no proporciona un conocimiento privilegiado y directo del mundo... que el sentido de las acciones, por más personal y transparente que sea, no pertenece al sujeto que las ejecuta sino al sistema de relaciones en que están insertas” (Aquino Moreschi 268). A partir de este enfoque, la construcción social de la realidad y, por lo tanto, la construcción social de los cuerpos dista de una dinámica totalmente controlada por los agentes sociales, debido a que

“las actitudes, opiniones, aspiraciones y, en general, el sentido que produce el sujeto, no se ven como un reflejo de su experiencia del mundo, ni de su autonomía, sino como algo mediado por estructuras que se internalizan; éstas últimas constituyen un *habitus*” (Aquino Moreschi 268).

Así, para Bourdieu (2007) los agentes sociales o actores piensan, sienten y brindan sentido a su vida cotidiana y práctica, pero también a su espacio de percepción y creación, siempre y cuando sea “de una manera coherente con la estructura en la que se socializaron”, pues “el sujeto nacido del mundo de los objetos no surge como una subjetividad que enfrenta a una objetividad (Aquino Moreschi 268). Bourdieu sostiene que la subjetividad producida por un agente social en un contexto determinado se rige por medio de una “estructura” mayor que ha objetivado previamente los tipos de relación y de sentido que deben establecerse con dicho contexto, ya que “los agentes están poseídos por su *habitus* más de lo que ellos lo poseen” (en Aquino Moreschi 269).

Desde esta perspectiva, el *habitus* se vincula con la existencia de un agente activo, pero no autónomo, el cual, si bien es cierto que no se separa del todo de su inserción en la conformación de una “estructura mayor” y de los procesos sociohistóricos, va más allá de la idea del determinismo marxista, pues en tanto agente, si éste aprende, reconoce o se instruye, no lo lleva a cabo como si fuese un actor social carente de virtudes y disposiciones, puesto que para Bourdieu lo importante es recuperar “la dimensión simbólica como un nivel de análisis privilegiado para entender las disputas políticas, entendiéndolas como batallas simbólicas por el sentido” (Fernández en Aquino Moreschi 269).

Esto supone que, por lo tanto, los modos de percepción que emergen desde la corporalidad del agente no sean concebidos como parte de un condicionamiento absolutamente dependiente de las relaciones de producción o sean inherentes a las relaciones de un “biopoder” que siempre instan a vigilar y castigar. El *habitus*, por el contrario, invita a pensar cómo el agente social cede camino a la construcción de nuevas formas de ser en el mundo para impulsar la aprehensión de otras realidades. Bajo esta óptica, el *habitus* se instaure como una noción que cuestiona la ciencia social de Occidente a fin de poner a prueba la formulación objetivista de la historia. Es importante añadir en este punto, que el *habitus* amplía el panorama de análisis acerca de la acción social mediante una visión fenomenológica, dado que el postulado de percepción que se plantea crea una empatía directa

con la significación husserliana de tiempo-cuerpo y con el andamiaje teórico de Merleau-Ponty⁷⁶ sobre la relación conciencia-pensamiento y corporalidad. Sin embargo:

establece la relevancia de considerar los aspectos reflexivos de la acción, cuestión que Bourdieu desdeñó dentro de su modelo teórico. Crossley enfatiza que no es el *habitus* el que es capaz de reflexionar, sino es el actor el que revisa al *habitus*. En ese tenor, Crossley hace alusión a la reflexividad del cuerpo, como una especie de agencia encarnada (*embodied agency*) que es capaz de dirimir las distintas finalidades con las que puede emplearse al cuerpo (Cedillo, Sabido Ramos, y Galindo 132).

La crítica que hace Crossley a la teoría de la acción de Bourdieu se inscribe más en una tradición antropológica del cuerpo que sociológica, pues en todo caso para el teórico francés “no es que no exista la capacidad reflexiva de los agentes, sino que dio preferencia a un modelo de la acción corporal poniendo énfasis en las inercias que encuentran en el cuerpo un soporte fundamental para la reproducción del mundo social y su arbitrariedad” (Cedillo, Sabido Ramos, y Galindo 132). Por lo que, el cuerpo está profundamente estructurado por tales fuerzas o inercias ajenas a los cuerpos (Bourdieu 62). Siguiendo tal postulado, su teoría de la práctica reelabora sociológica y políticamente las problemáticas estudiadas desde la “fenomenología genética: el tema de la historicidad de la conciencia, el problema de la temporalidad y la corporalidad” (Ferrante s. p.).

En virtud de lo anterior, ¿cómo entender la noción de *habitus* cuando se trata de resignificar la relación entre individuo-sociedad? A propósito de Merleau Ponty (1994), quien heredó parte del pensamiento de la fenomenología de Husserl, el cuerpo es el vehículo de percepción mediante el cual el ser humano afianza deseos y convicciones, pero también el instrumento de aprehensión donde las necesidades y los límites de la materialización encuentran cauce para la construcción de un determinado sentido de realidad. Pero la realidad no es un mecanismo, sino más bien un conjunto de fuerzas que oprimen o liberan al cuerpo

⁷⁶Merleau-Ponty señala que el cuerpo no es un objeto porque éste más bien constituye la existencia de todos los objetos, pues: “La permanencia del cuerpo es una permanencia absoluta que posibilita la constancia relativa de los objetos exteriores. Que estos posean la cualidad, en tanto objetos, de estar presentes o ausentes se debe a la existencia de un campo previo, de un saber perceptivo sobre el cual mi cuerpo tiene poder”. La permanencia de la corporalidad es una instancia que se erige como un medio que se comunica con el mundo, “entendiendo por tal, no una suma de objetos predeterminados, sino el suelo latente de nuestra experiencia” (Ferrante s. p.).

de sus posibles confinamientos sociales: “Mi cuerpo es este núcleo significativo que se comporta como una función general... En él, aprendemos a conocer este nudo de la esencia y la existencia que volveremos a encontrar, en general, dentro de la percepción” (Merleau-Ponty 18)⁷⁷. A este punto de vista aún esencialista, Turner añade que el cuerpo existe como entidad autónoma de percepción porque la inserción del individuo en sociedad busca siempre un carácter identitario, pues “nuestra corporeidad [corporalidad] es una condición necesaria a nuestra identidad, no podemos desligar nuestra persona de nuestros cuerpos, a pesar de que a menudo mantenemos con nuestro cuerpo, relaciones de contrariedad” (Turner 30)⁷⁸.

Tales relaciones no pueden escapar de cierta relevancia sociológica en las que el cuerpo ha adquirido, como centro de acción, también una naturaleza indispensable dentro de la historia misma del hombre. Esta acción tiene que ver con la teoría de la práctica de la que se desprende el *habitus* y su relación con la corporalidad:

La categoría *habitus* tiene un fuerte componente corporal. El mismo Bourdieu señaló en varias ocasiones que el *habitus* es una categoría que hace posible observar la sociedad en un estado incorporado, es decir, hecha cuerpo [...] su programa de investigación permite pensar el cuerpo desde una perspectiva sociológica y en el marco de una teoría general que parte de un modelo de acción corporal (Cedillo, Sabido Ramos, y Galindo 116).

El *habitus* en tanto objeto de análisis de fenómenos culturales permite la descomposición de las complejas estructuras sociales que provienen de la disposición de la corporalidad. Por lo tanto, la percepción dada a través del cuerpo implica la generación de un conjunto de

⁷⁷Bourdieu critica el paradigma de la acción racional formada por un actor consciente, según la teoría del *homo economicus*. Su cuestionamiento “posibilita su mirada hacia el cuerpo y su hacer... le permitió reinscribir la experiencia de los actores en términos corpóreo-afectivos como un producto histórico”. Bourdieu hace señalamientos críticos a la fenomenología, pero toma en cuenta la visión de autores como Husserl y Merleau-Ponty (Cedillo, Sabido Ramos y Galindo 117). Su preocupación se orienta más bien en contemplar tanto la corporalidad como las emociones.

⁷⁸Bryan Turner apunta que ha sido la antropología y no la sociología, la disciplina que desde sus orígenes consideró la corporalidad humana como producto de lo social. De esta manera, “la entrada disciplinar de Bourdieu a la sociología lo sensibiliza para una visión integral del ser humano en tanto no fragmenta el acervo antropológico del sociológico, aspecto interesante a considerar en el contexto contemporáneo de la hiperespecialización en las disciplinas” (Cedillo, Sabido Ramos, y Galindo 116-117). Al respecto, véase Turner (1994) en “Los avances recientes en la teoría del cuerpo”, donde hace una disertación de cómo ha evolucionado el estudio del cuerpo en las ciencias sociales actuales.

experiencias para comunicarse con visiones específicas del mundo o, dígase de otro modo, con una realidad concreta (a la que el agente social le imprime un sentido). Este enfoque permite reconocer que la percepción “no es el efecto debido a un estímulo exterior, sino que es el modo en que el organismo va al encuentro de unos estímulos... la percepción no es un acto de conocimiento, sino que es el fondo en el cual se destacan todos los actos” (Ferrante s. p.). Por ello, el cuerpo es el parteaguas de la experiencia, que se acciona en un agente social ante la necesidad de movilizarse en un campo de producción cultural y discursiva. Esta manifestación del mundo percibido:

[...] no es un en sí, sino que a través de la percepción el organismo da forma a una excitación y reorganiza, dándole sentido, su presencia global en el medio habitual. La percepción nos abre a una cosa percibida que se antepone como anterior, pero si la misma afirma la existencia del mundo es porque el sujeto se encuentra percibido por su cuerpo, que está hecho para explorar el mundo. De este modo, existe una relación circular entre sujeto y objeto, una especie de adherencia que no implica una coincidencia total y que se manifestará en la ambigüedad de la existencia temporal (Ferrante s. p.).

Dicha relación entre sujeto y objeto no es generalizable, por lo que se puede interrogar entonces si el *habitus* se corresponde con la concepción de un cuerpo habitual. Bajo esta perspectiva para Merleau-Ponty “ser un cuerpo es confundirse con un cierto mundo y la conciencia no hace sino continuar una tarea de dar sentido que ya ha sido efectuada por el cuerpo” (Merleau-Ponty 106), lo cual es traducible al hecho de que durante la acción social cabe la posibilidad de que el agente responda de acuerdo con un contexto específico y no a una tara de determinaciones, debido a que “el cuerpo es una forma dinámica”, y, por ende, “abierto” o flexible. El cuerpo “me abre al mundo... La posibilidad de ampliar nuestra existencia requiere, justamente, la posibilidad de realizar movimientos abstractos, darne mundos” (Ferrante s. p.). En este punto es donde la concepción de experiencia para Merleau-Ponty, a partir de la lectura que solventan investigadores como Ferrante, al menos durante este primer momento de la discusión, encuentra notoriamente no sólo una relación teórica, sino que también práctica con la noción de *habitus* de Bourdieu, pues esta postura asume a la conciencia como una plataforma que se dimensiona, primero, en un mundo físico o en el

sentido de una realidad objetiva, y, segundo, por medio de una amplia gama de dinámicas socioculturales incorporadas⁷⁹.

Parafraseando a Ferrante, y añadiendo a su inquietud al respecto, se abre una pregunta para efectos de esta investigación: ¿qué lleva a Bourdieu a hablar de *habitus* y no de “hábito” cuando se trata de establecer el papel que juega la corporalidad en la construcción de un discurso? Con el objetivo de no adherir la noción de *habitus* a la existencia de un determinismo marxista, dadas las implicaciones sociohistóricas que hay en todo proceso de subjetivación, Bourdieu utiliza el término de *habitus* no como sinónimo de costumbre o tradición para disertarlo como un vehículo que sustente la acción del poder transformador del agente social, pues ni es una noción que funge como fuente gnoseológica ni tampoco es un instrumento estacionario o “estático” de la existencia, ya que “configura un conjunto de disposiciones sedimentadas en el cuerpo, pero que no cierran la experiencia, sino que permiten recrear, al nivel de la experiencia corporal o individual, un mundo particular” (Ferrante s. p.).

El *habitus* se aboca hacia una comprensión mucho más práctica y menos mecánica del cuerpo y de su conciencia social contenida en un agente social, y no en una persona “sujeta” a ser determinada; así, “la historia no es ni una novedad constante ni una repetición perpetua, sino el movimiento único que crea formas estables y las rompe” (Ferrante s. p.). Esto supone en parte confrontarse con el dualismo cartesiano y comprender en retrospectiva cómo la noción de *habitus* escapa del “estructuralismo sin sujeto”. El mismo Bourdieu precisa que fenomenólogos como Husserl, Merleau-Ponty o Heidegger, “abren la vía a un análisis ni intelectualista ni mecanicista de la relación entre el agente y el mundo” (Bourdieu 94).

¿Es por lo que el *habitus* se interpone en el espacio social o campo de producción cultural de modo neutral?, es decir, ¿en una especie de frontera o umbral que lo separa del

⁷⁹Desde la concepción de *habitus* de Bourdieu y con base en la fenomenología de Merleau-Ponty, el “cuerpo propio establece un diálogo con el mundo en un nivel previo al de la conciencia. De este modo, el mundo percibido no es el correlato de la conciencia, sino el correlato del cuerpo propio que contiene en sí un saber latente, habitual o sedimentado del mundo” (Ferrante s. p.). Puntualiza que comúnmente el hábito se ha definido como un acto que se repite y “determina nuestra experiencia de un modo mecánico”. Desde su punto de vista, dejando claro que para Husserl también lo es dicha convergencia funcional y dinámica, “el hábito, en tanto me da unos puntos de apoyo... es lo que me permite, en tanto las situaciones no son nunca cerradas, sino abiertas, la posibilidad de darme mundos. Este aspecto creador del *habitus* es retomado, como veremos más adelante, por Bourdieu” (s. p.).

objetivismo historicista sentenciado por Marx, principalmente? Si bien es cierto que el mismo Bourdieu señala la relación ontológica del *habitus* con la historia, éste “posee un dominio práctico del mundo” (94), y añade que con dicha noción se evita a toda costa el reduccionismo marxista, pues el agente social a partir de la “incorporación de las estructuras sociales como estructuras de disposición de posibilidades objetivas en forma de expectativas y anticipaciones”, adquiere “un conocimiento y un dominio práctico del espacio circundante” (Bourdieu 173). Mediante tal dominio, la idea de libertad choca o rompe precisamente con el determinismo social, pero también profusamente con los dualismos tales como el alma y el cuerpo o el espíritu y la materia.

Ante tal relación práctica con el mundo, el *habitus* obliga a comprender cómo un agente social con capacidad de recrear la realidad no deviene en un “sujeto trascendente”, sino que resignifica el mundo bajo un “cuerpo socializado”, producto de una “experiencia social situada y fechada” (181). Para Bourdieu, el *habitus* se encuentra incorporado a los cuerpos, resultado de la experiencia (183), por lo que: “Estos sistemas de principios de percepción, apreciación y acción permiten realizar actos de conocimiento práctico, fundados en la identificación y captación de los estímulos potenciales y regulares [...] y generar, sin cálculo de fines ni medios, unas estrategias ajustadas a la situación y modificadas incesantemente” (Ferrante s. p.).

Esta incorporación implica una serie de disposiciones que exponen al agente social de muchas formas, dado que el cuerpo confluye en situaciones que oscilan del dolor al alivio, pero también que tienen que ver con un entresijo de emociones y tensiones, que lo llevan a una toma de decisiones afortunadas o no del sentido de realidad del mundo. Debido a este cuerpo habitual, por ejemplo, “la libertad o la pérdida de ésta, queda prendida a un bagaje de disposiciones, aptitudes potenciales, que, a la vez, lo abren... a las estructuras del campo o mundo social del que son la expresión incorporada. Se aprende por el cuerpo. Las amenazas sociales van principalmente dirigidas al cuerpo y no al intelecto” (Ferrante s. p.).

Cuando Bourdieu habla del orden social, no lo hace para definirlo como un ente totalizador, sino como un conjunto de fuerzas que están en disputa por los diferentes tipos de relaciones de poder, con la finalidad de controlar un campo de producción y, bajo esta cuestión, refiere su idea de dominación de carácter arbitrario. El orden social establecido en tanto sistema explora cada “disposición del cuerpo y del lenguaje” (Bourdieu 118), ya que

una vez aceptada la idea de que el agente social está expuesto a experimentar de manera aleatoria, bajo un esquema de percepción heterogénea (no mecanicista), la terminología, por tan sólo citar un ejemplo, que nomina a la comunicación no verbal, en consecuencia, alude a “virtudes y estados anímicos” (119).

A partir de lo anterior, el cuerpo hace observables las creencias y las actitudes ético-morales. Bourdieu, con la noción de *habitus*, reelabora por lo tanto la inserción de la corporalidad en relación con las circunstancias en las que se produce la existencia misma. Por tal motivo, como subraya Ferrante, pese a la naturaleza teórica del *habitus*, “Bourdieu insistirá en su preferencia por hablar de ésta como noción antes que de concepto”, a fin de dispersar un nuevo tipo de “objetivismo” (Ferrante s. p.). Ante ello, surge otra interrogante: ¿cómo se erige el *habitus* en un campo de producción cultural a través de la intermediación de la corporalidad? Una respuesta fundada radica en el hecho de que la construcción de lo social emerge desde las instituciones, pero también por la existencia de un *habitus*, de modo que “el cuerpo está en el mundo social, pero el mundo social está en el cuerpo” (Bourdieu 199).

Dicha condición, donde confluye lo individual y lo colectivo, o donde las estructuras del mundo se reconfiguran en la corporalidad como *habitus* (Foucault hablaría de acciones de disciplinamiento), reproduce estructuras de las que Bourdieu llama estructurantes, por lo que la ruptura de esquemas socioculturales o su permanencia no son resultado de una acción mecánica, pues la sistematización de las prácticas depende de la disposición que éstas lleven a cabo en un campo de acción como pueden ser los partidos políticos y los grupos literarios o artísticos. Esta dinámica de reincorporación del *habitus*, ¿tiene que ver entonces con su reproducción como un nuevo entorno de determinismo? Ferrante plantea al respecto:

Para Bourdieu la dimensión temporal es producto de una elaboración que atañe a las disposiciones, y a la práctica y no a la conciencia pensante [...] la concepción de Bourdieu de las prácticas sociales se ancla en presupuestos teóricos que aplican a lo social presupuestos fenomenológicos [...]. Bourdieu elabora una teoría práctica que permite dar cuenta de las relaciones de dominación, escapando a los antagonismos individuo y sociedad, mecanicismo y finalismo, y reconociendo que el agente es, por sus disposiciones, capaz de ingeniosidad, pero a partir de ciertos esquemas de percepción, pensamiento y acción ¿que lo condicionan?” (Ferrante s. p.).

En concordancia con Bourdieu, Ferrante comenta que la respuesta a tal inquietud recae en que “La adquisición de la disposición”, dada por el propio cuerpo, “implica el olvido de la historia”, y la “aceptación de ese arbitrario social”, por medio de su naturalización “como necesidad” (Ferrante s. p.). Esto es lo que denomina el teórico francés como creencia práctica, la cual no se refiere ni a los asuntos del “alma” ni a las cuestiones dogmáticas que rondan las instituciones, pues más bien es un “estado del cuerpo” (Bourdieu 117). De esta manera, el *habitus* se revela como un instrumento del tiempo pasado, debido a que éste es “capital acumulado” que produce historia; y “asegura así la permanencia en el cambio que hace al agente individual como mundo en el mundo” (98). Dicho de otro modo, el *habitus* “sistematiza” las posibilidades de acción de los agentes, pues toda disposición está proclive a una potencialidad. Ferrante destaca la importancia de la relación desbordante entre el concepto de temporalidad de Merleau-Ponty y la noción de *habitus* de Bourdieu:

[...] para Bourdieu es necesario abandonar la concepción del cuerpo cosa, ya que de esta forma el cuerpo se convierte en el medio de expresión de la cosmología política de un orden social, es decir, un medio para comprender lo social. La concepción mecanicista del cuerpo llevaba, si bien, no directamente, a pensar que el cuerpo se sitúa en el espacio y está en el tiempo. Bourdieu, al igual que Merleau-Ponty, sostendrá que el cuerpo no está ni en el espacio ni en el tiempo, sino que habita el espacio y habita el tiempo (Ferrante s. p.).

La experiencia corporal queda expuesta al dinamismo de los agentes sociales, quienes están en posiciones distintas y se encuentran en innumerables situaciones de reinterpretación de “ser en el mundo”, por lo que estas distorsiones o manipulaciones de naturaleza simbólica “tienden a imponer la integración del espacio corporal, del espacio cósmico y del espacio social, pensando según las mismas categorías” (Bourdieu 131). Esta categorización “estructurante” se refiere a que la experiencia temporal se produce durante los vínculos entre el mundo social y el *habitus*, es decir, “entre unas disposiciones a ser y hacer y las regularidades de un cosmos natural o social” (Bourdieu 277).

Tal disposición alarga la actividad del agente social, quien busca integrarse a un campo de producción cultural como ocurre en la actualidad con las realidades virtuales, la interacción con los nuevos medios de comunicación masiva e incluso con las pruebas

médicas y avances en materia científica, donde el cuerpo cada vez es menos fijo al haberse vuelto intrínsecamente flexible a la intervención de la tecnología. La alteración o modificación corporal debida a la inserción y propagación de *habitus* colectivos cada vez más dinámicos, a través de la inteligencia artificial, de las aplicaciones multimedia, de la información vinculada con holografías, entre otras formas tecnificación de la vida social, han establecido nuevos juegos de interacción y de apropiación del conocimiento. Y si bien es cierto que Bourdieu rechaza la versión “intelectualocéntrica de la acción, representada en particular por la teoría del *homo œconomicus* como agente racional” (Bourdieu y Wacqüant 82), lo que hace más interesante a la noción de *habitus* es precisamente que también cuestiona el subjetivismo radical, “el cual describe la acción como la realización deliberada de una intención consciente, como libre propósito de una conciencia que establece sus propios fines y maximiza su utilidad mediante el cálculo racional” (Bourdieu y Wacqüant 83).

Por ello, el cuerpo social para la teoría de la práctica de Bourdieu es además un cuerpo socializable (dispuesto a cambiar) y socializado que significa su intervención en las apuestas que hacen los agentes para “ganar” en la lucha por obtener un tipo de poder, dueños de un capital social o cultural específico, por medio de un discurso específico y en un campo de producción de igual modo específico. La noción de *habitus* implica la existencia de impulsos que producen en el agente social una capacidad para poder incidir o infringir en otros, para manipular la información, para aportar en la creación de nuevas realidades y abstracciones, pues el mundo social está inserto en la corporalidad. El cuerpo es el territorio de la percepción; una percepción cada vez más intervenida por un cúmulo de experiencias que ya no necesitan de la dimensión espaciotemporal tradicional, pues la disposición de los sentidos habituales se transforma, resultado de la acción cultural, no sólo de la enajenación económica o de las relaciones de poder político.

La experiencia ni está del todo sujeta a la historia ni tampoco individualizada por el razonamiento, por lo que el *habitus* permite pensar y proyectar las opciones que existen para comunicar y resignificar un objeto, situación o emoción dentro de la vida social. El *habitus* cuestiona, por lo tanto, la imposibilidad del ostracismo del lenguaje pues la heterogeneidad de narrativas y discursos en los procesos socioculturales son tan diversos como agentes sociales dispuestos a entablar nuevos diálogos desde su individualidad, pero también en lo colectivo. Antes de dar un salto cualitativo en la discusión acerca del cuerpo y la

tecnificación, en la misma línea que traza el *habitus* para la conformación de una noción que insta al debate de la práctica sociocultural, hay que destacar que el recorrido realizado para comprender el cuerpo como parte de lo social, desde Marx hasta Bourdieu, no implica dejar de lado, en un futuro debate al respecto, las acepciones que existen acerca de los intercambios simbólicos entre clases de *habitus*, más que de clases sociales, o, bien, las dinámicas de subordinación entre agentes o actores sociales y cómo estas situaciones se materializan en la corporalidad.

En resumen, este apartado ha sido una revisión sucinta del estudio del cuerpo como parte de lo social con base en los conceptos de alienación (Marx), disciplinamiento (Foucault) y *habitus* (Bourdieu). La utilización de dichos conceptos se ha llevado a cabo de manera estrictamente contextual y para marcar cierta distancia metodológica. El principal objetivo de haberlos incluido en esta investigación es dejar en claro cómo ha evolucionado, a través de distintos enfoques, la reflexión sobre el discurso narrativo del cuerpo en la modernidad. Por ello, para poder comprender los diversos modos de producción de subjetividades actuales, propios de la contemporaneidad, se ha decidido tomar en cuenta el proceso de transición con respecto, en tanto constructos sociales, de cómo se pasó de comprender la noción de un cuerpo enajenado por el trabajo, a un cuerpo disciplinado por distintas relaciones de poder, y posteriormente a un cuerpo estructurado por las emociones y los hábitos.

En el siguiente apartado se diserta teóricamente en virtud de algunos tópicos esenciales relacionados con el objeto de estudio, a fin de exponer la importancia de éstos en la conformación de un nuevo cuerpo social: el cuerpo tecnificado.

2.2. El cuerpo en las sociedades contemporáneas

A continuación, se da lugar a una argumentación que se inscribe en el ámbito de lo contemporáneo en cuanto a temas relacionados con la tecnificación del cuerpo. Para ello, se abordan fenómenos discursivos dentro de dicho contexto, resultado de la hibridación entre manifestaciones estéticas y culturales.

Posteriormente se reflexiona acerca de conceptos clave de los cuales se desprenden las herramientas de análisis e interpretación del corpus de estudio, tales como “Modo

Cinemático de Producción (MCP)”, “cibercultura”, “eros electrónico”, “Realidad Virtual” (RV), lo referente a lo monstruoso, “simulacro” y la “nueva carne”.

2.2.1. El Modo Cinemático de Producción⁸⁰

¿Acaso es una forma actual de producción, la tecnificación de los cuerpos por medio de la imagen cinemática? En el siguiente apartado se diserta como preámbulo al respecto, para luego continuar con la discusión de cómo se configura el discurso narrativo del cuerpo tecnificado en las sociedades de conocimiento actuales. El Modo Cinemático de Producción (MCP) comprende todas las realizaciones cinematográficas, televisivas, videográficas, así como aquellas hechas por computadora e Internet, consideradas como fábricas o industrias “desterritorializadas”, donde los espectadores “trabajan” a fin de generar procesos de producción de subjetividades que emergen como valores de consumo y del capital. De este imaginario cinemático que surge a partir de relaciones “socio psico-materiales”, el ser humano contemporáneo construye su sentido de realidad, lo cual “sugiere que no sólo nos enfrentamos a la imagen provista por la pantalla, sino que también a la imagen fuera de ésta, por lo que la imaginación resultante es parte de la percepción misma” (Beller 91).

Si bien es cierto que la publicidad, el psicoanálisis o los métodos estadísticos para vender productos, entre muchas otras dinámicas de persuasión, han servido para explicar el comportamiento de los espectadores dentro del actual sistema económico, de lo cual las teorías culturales se han ocupado, en el otro polo, es decir, en el nivel de compromiso con la corporalidad (con el individuo que desea, y que es parte de la sociedad de masas) la pragmática “del ocio y del lucro” ha proporcionado implicaciones, como señala Beller, donde “la logística de la producción social en general, y las conceptualizaciones de la misma, aún son difíciles de comprender, ya que están bajo la superficie del simulacro” (93).

Beller comenta que la película *The Matrix* (1999) “representa una situación en la que el control computarizado, incorporado a nuestro cuerpo, nos ha reducido desde el punto de vista del sistema, a puro biopoder, en *células sin vida* por el espectáculo visual omnipresente”

⁸⁰La traducción del texto sobre el Modo Cinemático de Producción de Jonathan Beller, es llevada a cabo por el autor de esta investigación. Del MCP, se desprende la cuestión de cómo “Las películas son el medio más inmersivo de la cultura contemporánea. [...] ninguna otra forma de representación va a poder aproximarse a su habilidad para combinar la extensión espacial y la riqueza de detalles de las películas con la temporalidad, el poder narrativo, la movilidad referencial (la posibilidad de desplazarse por el tiempo y el espacio) y la fluidez general del lenguaje” (Ryan 151).

(Beller 94). Bajo esta óptica, cualquier energía vital producida en las actuales relaciones sociales se transforma en energía para manejar el mundo de la imagen; de lo contrario, su lógica de simular sólo deja de funcionar, si se “intuye” dicha situación a través de fallas en el “programa” o sistema. De este modo: Nuestros deseos [...] incluso nuestras fantasías de riqueza y poder representan tales fallas, pero como es bien sabido por los publicistas, los dueños de los medios de comunicación masiva [...] estas mini-revoluciones también se pueden provocar fácilmente para mantener al *Gran Capital* (Beller 94).

Estas “válvulas de escape” que no desdeña el “Gran capital” para su subsistencia como programa matriz, al fin y al cabo, se relacionan con el mantenimiento y la intensificación de la realidad transformada por lo visual, lo que paradójicamente sostiene la expansión y la valorización de la producción socioeconómica imperante. El espectáculo debe continuar, sentencia Beller. Así, “comprender la mediación como la extracción del trabajo productivo (valor) del cuerpo, altera radicalmente la cuestión del placer visual” (Beller 94). Para entender cómo la industrialización se vincula con lo visual hay que rastrear los inicios del montaje cinematográfico. Éste extendió la lógica de la línea de ensamblaje (secuencia de operaciones humanas individuales y programáticas orquestadas por la máquina) al *sensorium*, como un conjunto de nuevas maneras de percepción, y, como resultado, la revolución industrial.

En el cine, como uno de los medios de comunicación masiva que trabaja con la sensibilidad humana, lo que Marx llamó “trabajo sensual”, la imagen ahora está inmersa en un contexto de producción básica, pues el celuloide termina por ser la materia prima importante para el MCP:

En lugar de dar un golpe a la chapa envuelta alrededor de un molde o apretar un tornillo, los “nuevos trabajadores de la imagen” suturan una imagen a la siguiente (tal como los trabajadores que desaparecieron en los productos que produjeron, nos suturamos a la imagen). Fabricamos los nuevos productos intensificando un aspecto de los antiguos, su componente de imagen. El cine ha sido, en gran medida, un hiper realizador del fetichismo de la mercancía, es decir, de la imagen semiautónoma, cargada psíquicamente de la materialidad de la mercancía. El carácter fetichista de la mercancía extrajo su energía de la entalpía de la represión, acción escondida de las relaciones sociales (Beller 95).

A propósito de hacer una analogía de lo anterior, la situación de los trabajadores en una línea de montaje dentro de la fábrica presagia la situación de los espectadores en el cine. De esta forma, “El corte, ya implícito en el trabajo fragmentario de la línea de ensamblaje de producción, se convirtió en una técnica para la organización y producción del carácter fetichista de la mercancía, y luego parte de un régimen de producción cualitativamente nuevo que durante mucho tiempo se ha denominado consumismo” (Beller 95). En consecuencia, los consumidores producen “sus fetiches” en la fábrica “desterritorializada” de la cinematografía. En virtud de esta metáfora de la producción en fábrica, hay que subrayar que el cine recrea y resignifica el mundo, al hombre contemporáneo. Por supuesto que la interiorización de la dinámica del modo de producción industrial es mucho más compleja de lo que indica la metáfora ejemplificada anteriormente, puesto que el cine más bien retoma las particularidades de la línea de montaje y las introduce como conciencia de lo visual, lo que para Beller significa inaugurar “grandes cambios en la función del lenguaje” (95).

El desarrollo del cine representa cambios estructurales en materia política y cultural, ya que, si se toma en cuenta su papel histórico mundial en la transmisión de sensibilidades, esto se traduce como una reconceptualización total de lo imaginario: “Lo imaginario, tanto como la facultad de la imaginación como en el sentido de Althusser como ideología, la mediación constitutiva entre el sujeto y lo real, se entiende como un trabajo en progreso, siempre que, por supuesto, se vea el desarrollo del capitalismo como Progreso” (Beller 95). Existen numerosos trabajos, con impacto internacional, sobre el progreso que toman como eje de dilucidación la organización mediática del imaginario occidental y su relación con la tecnología, tales como las disertaciones de Jean Baudrillard, Roman Gubern, Alain Renaud, Gérard Imbert, Gilles Lipovetski, entre muchos otros. Una revolución de perspectivas que, si en un punto central confluyen, es que este cambio en la generación de sentido no es simplemente una transición histórica de lo que significa la tecnología en las sociedades actuales, pues precisamente el imaginario cinematográfico surge en tanto técnica (una tecnología) del cine, o, posteriormente, a partir de toda la mediación o mediatización en general.

Esta mediación tiene que ver con la acción participativa e incluso competitiva de los espectadores, al menos como sucedió durante los años setenta y ochenta, lo cual se entendió como un modo de compromiso particular para la comercialización del cine, y al mismo tiempo “como un cambio estructural en los protocolos organizacionales de la globalización

del capital” (Beller 96). El MCP contempla que el cine es un paradigma emergente en la reorganización de la sociedad:

Desde un punto de vista sistémico, el cine surge de la necesidad de intensificar la extracción de valor de los cuerpos más allá de los límites físicos y espaciales normales, y más allá de las horas normales de trabajo... Da cuenta de las tendencias capitalistas hacia la extensión de la jornada laboral (entretenimiento, correo electrónico), la desterritorialización de la fábrica (industria artesanal, televisión), la comercialización de la atención (los anunciantes), la construcción de vías de comunicación (antes carreteras) y la reestructuración de asignaturas (Beller 96).

Precursor de la televisión, la informática, el correo electrónico e Internet, el cine es un complejo artefacto “cibernético” emergente que, desde su condición generadora de fuerza de trabajo global igualmente emergente, funge como una tecnología que redimensiona la socialización. De esta manera, al utilizar y reutilizar la imagen y el sonido, el capital industrial se regenera, y, por lo tanto, el cine es capaz de interactuar con los cuerpos a fin de establecer una modalidad de cibernética contrarrevolucionaria, puesto que: “Esta incorporación cada vez mayor del capital en los cuerpos, coopta su capacidad cada vez mayor, en relación con las masas, para organizarse” (Beller 97).

Como una fábrica desterritorializada e integrada en un nuevo orden de trabajo, socialmente productivo, el cine se inaugura como un nuevo orden de producción, de organización social y, por consiguiente, también de dominación. Pero este reducto de dominación no “abruma” su lógica social, pues el cine “no es más que una iteración de la mediación generalizada del mundo material por las imágenes” (97). Esto adquiere relevancia, ya que la tecnificación de la imagen es la tecnificación de la percepción y, por consiguiente, de la producción de subjetividades. A partir de ello, dicha producción “entra en lo visual y lo virtual en la realidad. El trabajo como intercambio asimétrico con el capital se transmite a través de la imagen” (97).

El cine marca una transición, prácticamente epistemológica, de la primera modernidad a la vida actual y de una sensibilidad a una hipersensibilidad. Marca un modo de producción en el que las imágenes constituyen los principios organizativos para la generación del sentido de realidad. Así, “todo el régimen de producción de valor clásico se extiende a lo

visual. Las prácticas sociales se convirtieron en mediaciones del capital” (Beller 98). Para asimilar esta articulación socio-tecnológica entre la nueva percepción y el cine, hay que entender también cómo se encuentran estos aspectos mutuamente relacionados con la producción capitalista.

Para llevar a cabo una debida aproximación hacia la cinemática generalizada de las nuevas relaciones sociales de producción, ésta debe hacerse en un contexto de registro cambiante. Este entorno de transformación sociohistórica advierte cómo la función del lenguaje y de la formación de subjetividades en el entorno de los medios de comunicación masiva, es decisivo, sobre todo, cuando se trata de entender la relación entre el cuerpo y su tecnificación. Al respecto, Godzich aclara: “Con el lenguaje tenemos un discurso sobre el mundo, para nombrarlo, como la fotografía que sustituye la simple apariencia de las cosas. Las imágenes ahora permiten la paradoja de que el mundo se afirma antes que el lenguaje humano” (Beller 98). Esta perspectiva apunta a que el lenguaje ha sido rebasado por la mediación de las imágenes.

Las imágenes codifican la función del lenguaje que debe funcionar “fuera de lo imaginario y por ello optimizarse” (Beller 98). El efecto producido es, para Beller, una “alienación radical de la conciencia”, ante una “incapacidad para expresar de manera convincente la realidad”, lo cual todo lo reduce al orden de la “alucinación flotante”, sin referencialidad (98). La subjetividad moderna estaría en un modo de conocimiento decadente. Pero estas aproximaciones no son recientes. El Modo Cinemático de Producción ya fue discutido de alguna manera por Theodor Adorno y Max Horkheimer (1944) y Orwell (1950), sin embargo, como lo ha rescatado esta investigación, desde el capítulo anterior, en líneas similares, la conciencia de la imagen, o bien, la imagen-conciencia, participa, como señala Walter Benjamin, de la “representación fascista del componente aurático intensificado, y teorizado por Baudrillard (1978) como *simulacro*, en casi todos los aspectos de la existencia social del mundo tecnologizado” (Beller 99). A esta postura se agrega que:

Más allá de todo cálculo, la realidad objetiva reina con valores que exceden las capacidades del signo. Tal promiscuidad de significación, lo que Baudrillard llamó “el éxtasis de la comunicación”, implica, en resumen, la inestabilidad radical, la falta de anclaje y la inconsistencia de la conciencia, la cual puede dejar de serlo por otros medios. El lenguaje simplemente no puede procesar toda lo visual (Beller 99).

La reconfiguración de la lógica del capital es, por lo tanto, la del trabajo, y la acumulación es advertida como “lo visual”. Beller es aún más drástico al afirmar que, si lo espectacular, lo simulado y lo virtual no son productivos para la cultura, y de alguna manera, ésta ya no es productiva para el capital (tal como lo utiliza la economía política), “entonces todo el alboroto sobre el posmodernismo es simplemente incorrecto”. Pero cuando se refiere al MCP, precisa que éste “comienza con la codificación del cine temprano y el psicoanálisis (aunque también el conductismo) y culmina, por así decirlo, en lo posmoderno y el avance de los nuevos medios” (Beller 99-100). Y, por supuesto, el proceso que involucró un cambio cognitivo en la historia de los medios de comunicación masiva: la señal electrónica analógica y la imagen digital (99-100).

El análisis que realiza Beller acerca de la estructura y dinámica del cine, significa, cómo él lo denomina, una “exploración de la extensión industrial de la *remediación* del capital y la reconfiguración del funcionamiento del cuerpo”, mediante la imagen, pues: “La extracción de cuerpos humanos, de su poder, siempre ha sido el objetivo del capital” (100). La cultura visual contemporánea o videocultura, como se observa en el siguiente apartado, asegura esta nueva dialéctica, este nuevo modelo perceptivo-imaginario: “Las imágenes visuales de cibernética como las que se encuentran en *Robocop* o *Terminator* son en realidad las interfaces mismas [...] La mediación tecnológica a gran escala de lo imaginario es también un cambio material” (Beller 103).

Esto crea simultáneamente un entorno mediático para el individuo y su fragmentación en lo visual, o condición fractal como le llama Baudrillard. La imagen cinematográfica como una industria desterritorializada, sin mapa, como suele ser la hiperrealidad, que se extiende en tiempo y espacio, lo cual crea un nuevo *sensorium*.

2.2.2. Cuerpo y *simulacro*

¿Cómo entender el papel que posee la corporalidad en el contexto actual de las nuevas tecnologías? Para responder de manera preliminar, habría que apartarse del determinismo social que se le imprimió a la corporalidad a finales del siglo XIX y al menos durante la primera mitad del siglo XX. Esto tiene que ver con dinámicas no sólo sociales, sino también políticas y culturales encaminadas a la producción de subjetividades y sentidos de realidad en una sociedad cada vez más heterogénea. Una sociedad que ya no se puede medir

cualitativamente, sólo y a partir de las clases sociales o de las relaciones de poder, además de que el cuerpo humano ha pasado de interacciones naturales a formas mucho más “artificiales” de reaprehender y resignificar el mundo.

Los procesos intersubjetivos se han vuelto todavía más complejos debido al desarrollo de las nuevas tecnologías quedando atrás toda idea de homogeneización de la cultura, lo cual podría representar el fracaso total del conformismo. En consecuencia, los medios electrónicos y digitales han influido en la percepción, pues a través de la tecnología se ha accedido a un nuevo discurso: el simulacro de la realidad. Uno de los enfoques más controversiales y provocadores sobre la interpretación de las nuevas producciones audiovisuales en general, “por las cuales el desarrollo cultural y tecnológico conduce a un progresivo simulacro del mundo. Para un autor como Baudrillard, la fantasmaticación de la realidad es un proceso irreversible y consecuentemente inevitable” (Colombo 151).

Este aspecto se refiere a que la tecnificación mediante la creación y las propuestas de video, sin distinción alguna, ha irrumpido en cada rincón de la actualidad. Se impone una interrogante: ¿cómo la tecnología se ha vuelto la herramienta generadora, no de fingimiento, sino de un simulacro de experiencias? El modelo cartesiano cuerpo-mente, como un dualismo inseparable, ante esta debacle se ve cuestionado irremediablemente. El hecho de haber pasado de una corporalidad social en la era industrial a un cuerpo social postindustrial ha sido el resultado del desarrollo de la informática e interfaces más complejas, de haber decidido abandonar lo análogo por lo digital, de la integración a diversos procesos sociales mediante la automatización y la robotización, de la implementación de la tecnología virtual a la vida cotidiana y de la conexión a las innumerables aplicaciones por medio de la inteligencia artificial a través del uso de dispositivos móviles y electrónicos. Tales transformaciones del entorno social y de lo individual, a partir de la tecnología, han dado origen a una cibercultura definida como:

[...] la convergencia del hombre y la máquina, la sustitución de la experiencia sensorial por la simulación digital, el “mal uso” de la tecnología en manos de espíritus perversos o de ideologías subversivas, y una profunda ambivalencia, heredada de los sesenta, en lo que se refiere a los ordenadores vistos como máquinas de liberación o, al contrario, como instrumentos de control social, capaces de reparar los estragos

causados por la modernidad industrial en el tejido social o bien, responsables de una automatización aún mayor (Dery 79).

Los estudios que abarcan dichas formas de entender y aprehender el mundo han coadyuvado a su especialización, a partir de redes de significación vinculadas con la corporalidad y la tecnificación. En la examinación de lo ciber y de la imagen se involucran distintas perspectivas, a fin de retomar desde formulaciones sociológicas, pasando por las médico-antropológicas, hasta las corrientes humanistas, las artes y las ciencias sociales, principalmente. Por lo tanto, para estudiar el cuerpo en el contexto del simulacro a través de la imagen, bajo la intervención teórica, en ningún momento se debe alejar de los tratamientos conceptuales que atañen a la naturaleza de los discursos narrativos ya instaurados en la cultura de masas.

Ya sea en géneros o en convenciones genéricas, estéticas y estilos, a raíz del avance de la ciencia, el arte fotográfico y multimedia, la televisión y el cine han contribuido al descubrimiento de nuevas emociones. No sólo las imágenes que provienen de la ficción, sino, incluso, aquellas que son cercanas a una lógica realista, las cuales han acercado a la cotidianidad mundos que antes habían sido inalcanzables e inadmisibles. ¿Cómo entonces se erige un simulacro de la realidad mediante la tecnología de la imagen, cuando la intención no sólo es copiarla, sino modificarla?, ¿cuál es el principal objetivo de las imágenes en general al entrar en contacto con “lo real”? Perniola⁸¹ se acerca a esta interrogante: “El simulacro no es una imagen pictórica, que reproduce un prototipo externo, sino una imagen efectiva que disuelve el original” (en Colombo 151).

Se puede decir que la materialización y la normalización del simulacro que se muestra en las pantallas⁸² de cine y televisión, es en sí mismo un problema de ontología

⁸¹Perniola señala que los vínculos entre la producción videográfica y la realidad se dividen en tres posturas: “el primer estadio, dominado por la figura de McLuhan, está caracterizado por la atención al tipo de experiencia de la realidad que la televisión permite; el segundo, del que puede ser llamado como representante Daniel Boorstin... pone el acento en el poder derrealizador de la televisión; el tercero, que va naciendo o que podría nacer bajo el empuje de las innovaciones de la videograbación y de la telemática... subraya o subrayará la tendencia de la transmisión televisiva a determinarse como cosa” (Colombo 151). Dicho autor, a diferencia de Baudrillard, no se opone al concepto de simulacro, pero su perspectiva queda sesgada al ubicar a la imagen televisiva como centro de sus reflexiones, olvidando, hasta cierto punto, el cine. Cuando en esta disertación se habla de la imagen, al mismo tiempo se refiere a toda la cultura mediática, incluidas las nuevas tecnologías.

⁸²Con respecto del uso de las pantallas, “ya no hay separación, ni vacío, ni ausencia: uno entra en la pantalla, en la imagen virtual sin obstáculo. Uno entra en su propia vida como en una pantalla. Uno enfilas su propia vida

contemporánea porque alude a las capacidades de percepción de la realidad objetiva, pero también a las narrativas de ficción, lo cual, como se sabe, reviste a la condición humana. Esto es una invitación dual, ya que, por un lado, la experiencia tras haber visto una película, tal vez pone a pensar a más de uno sobre la historia de la cual el espectador ha sido seducido, generando un efecto donde el ojo es una entidad apartada de la corporalidad (“un ojo sin cuerpo”, lo cual más adelante se aborda); pero, sobre todo, que al salir del cine o partir de una sala de TV, la incidencia que posee la tecnología de la imagen en nuestra existencia revela aspectos desconocidos de la identidad humana.

Para Perniola: “El concepto de simulacro, entendido como construcción artificiosa a falta de un original e inadecuada para constituir, como la obra de arte, ella misma un original, encuentra las condiciones de una plena realización en los medios de comunicación masiva contemporáneos” (en Colombo 151). El simulacro por medio de la imagen produce o procura una imagen sin una aparente identidad”, sin embargo, en ello radica la paradoja de lo visual, pues si bien no es idéntico a la matriz o el paradigma referencial del original, su autonomía se construye en relación de otras imágenes en iguales condiciones de percepción. Tal intervención de la tecnología en un cuerpo sin una “identidad real” es, por lo tanto, una disyuntiva esencial a la hora de analizar la producción de procesos intersubjetivos. Así, la cibercultura y la videocultura son parte de este simulacro de la cultura, de las que crean y recrean imágenes del mundo, con una dependencia casi absoluta.

Baudrillard resalta las implicaciones de la relación entre el cuerpo y las pantallas, puesto que, al estar conectados a éstas, inclusive por un determinado tiempo, el entorno de movilidad se verá afectado, al grado de que toda la comunicación no verbal se centra en lo visual. Con base en lo anterior, seres, objetos y situaciones mediatizados, genéticamente transformados y virtualizados, ahora también son parte de la construcción social actual de la corporalidad, dado que hacen una crítica sistemática y estructural a la vida cotidiana y las convenciones sociales: “Lo más próximo a mí es la zona de vida cotidiana directamente accesible a mi manipulación corporal. Esa zona contiene el mundo que está a mi alcance, el mundo en el que actúo a fin de modificar su realidad” (Berger y Luckmann 40).

como una combinación digital” (Baudrillard 204). Esto explica cómo el ser humano mediante el cuerpo se integra a la imagen.

Desde esta perspectiva, la tecnificación del cuerpo genera estados de conciencia ajenos a la norma social establecida, que se consolidan en los imaginarios colectivos: “La realidad de la vida cotidiana se me presenta además como un mundo intersubjetivo, un mundo que comparto con otros. Esa intersubjetividad establece una señalada diferencia entre la vida cotidiana y otras realidades de las que tengo conciencia (40). ¿Qué sucede cuando la corporalidad pierde autonomía, el control, la movilidad “natural” a partir del simulacro de la imagen? Las implicaciones que tienen efecto en la vida cotidiana y en la vida privada, debido a la tecnificación del cuerpo, a fin de experimentar nuevas sensaciones, como lo ha revisado Gilles Lipovetski en *La era del vacío* (2002), se han convertido en un desafío para asir lo que antes había sido imposible retratar y observar.

Para Lipovetski, esta búsqueda incesante de emociones bajo el simulacro de la realidad a través de la imagen es producto de una cultura cada vez más artificial donde lo efímero es un rito que no sólo busca trivializar, sino establecer modos aspiracionales de convivencia. Una “cultura de la fragmentación”, resultado del individualismo en el que vive sumergida buena parte de la población mundial. Paradójicamente, este narcisismo pondera la corporalidad por encima de cualquier otra materialización de la realidad objetiva, pues esta mezcla de egolatría y vanidad “desmonta las resistencias *tradicionales* y hace al cuerpo disponible para cualquier experimentación. El cuerpo, como la conciencia, se convierte en un espacio flotante, un espacio deslocalizado, en manos de la *movilidad social*” (Lipovetski 63). Un cuerpo etéreo pero que no escapa de la mente o de la conciencia y que necesita de la tecnología de la imagen para percibir su idea del mundo, de su realidad.

La esencia de tales experiencias en donde el vínculo entre la existencia (el cuerpo) y la realidad pasa a ser el centro de discusión. Jean Baudrillard señala que cuando se habla de simulacro, también hay que referir el concepto de hiperrealidad como una realidad que es llevada al límite, donde la única referencialidad es la misma ficción. Para este filósofo de la posmodernidad, la hiperrealidad aniquila u omite definitivamente la representación o la idea de mimesis, pues al carecer de referencia, el simulacro recontextualiza la experiencia. Al fundirse lo ficticio con lo real, la realidad pierde fascinación, provocando que los mundos artificiales o virtuales suplan esa labor cognitiva, aunque también de ocio y deseo, dejando así que se establezca una lógica basada en la ambigüedad. Por lo anterior, la hiperrealidad es una realidad ficticia que permite el desarrollo de nuevas percepciones:

[...] la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. El simulacro no corresponde a un territorio, a una referencia, a una sustancia, sino que es la generación por los modelos de algo real sin origen ni realidad: lo hiperreal. El territorio ya no precede al mapa ni le sobrevive. En adelante será el mapa el que preceda al territorio —Precesión de los simulacros— y el que lo engendre [...]. Son los vestigios de lo real, no los del mapa, los que todavía subsisten esparcidos por unos desiertos que ya no son los del Imperio, sino nuestro desierto. El propio desierto de lo real (Baudrillard 5-6).

Baudrillard apunta que el simulacro no es una abstracción y la corporalidad lo reconoce o nos lo hace saber. Es una nueva interfaz que se vincula con lo real sin serlo. Tal y como ocurre en un programa de ficción transmitido por televisión en el que todo lo que se observa, si bien puede tener referencialidad con la realidad, aun cuando en sentido estricto no la tiene, potencia la interacción y los procesos de producción de imaginarios. A falta de un origen “real” de las imágenes, se invita al telespectador o cinespectador a sentirse productor de esas nuevas percepciones. Pero, como Baudrillard apunta, el simulacro tampoco busca erigir una mentira encausada a fingir sentido de realidad, pues, en todo caso, quien llega a mentir es el propio agente o actor social: “Así, pues, fingir, o disimular, dejan intacto el principio de realidad: hay una diferencia clara, sólo que enmascarada. Por su parte, el simulacro cuestiona la diferencia de lo *verdadero* y de lo *falso*, de lo *real* y de lo *imaginario*” (Baudrillard 8).

El simulacro, en consecuencia, escapa de toda lógica formal y, en definitiva, de todo formulismo ético-moral. A ello se añade lo que comenta Gianfranco Bettetini (1990), precisamente, cuando este simulacro activa en su “dimensión pragmática” a través del “sujeto que finge”, una conversión que representa a otro o lo otro, siempre y cuando, se signen las normas socioculturales del momento. De este modo, se pone en práctica una suerte de “*performance*” en un espacio escénico como suele ser el teatro y las pantallas de televisión o cinematográfica. Esto adquiere un proceso de legitimación y de regulación:

[...] para hospedar acciones de ficción, de suplencia y de reenvío semiótico; no institucionalmente, cuando actualiza su *performance* en el espacio normal de lo cotidiano, asumiendo arteramente las características de un papel diverso del que le concerniría. El actor-simulador toma el aspecto de otro, imita su comportamiento, en

primera instancia, precisamente para atribuir fuerza ilocutoria a la *performance* realizada (Bettetini 77).

Lo que no puede hacer este “actor-simulador” es evitar, dentro del terreno de la videocultura, la omisión del “mapa”, que pueda ubicar cualquier tipo de referencias. Baudrillard recalca: “El que simula, ¿está o no está enfermo contando con que ostenta *verdaderos* síntomas? Objetivamente, no se le puede tratar ni como enfermo ni como no-enfermo. La psicología y la medicina se detienen ahí, frente a una verdad de la enfermedad inencontrable en lo sucesivo” (8). De este modo, el simulacro ocupa el lugar de la realidad para resignificarla en narrativas y discursos tan disímiles como yuxtapuestos, pues la sucesión de las imágenes reproduce contextos no prestablecidos por la Cultura. Puede decirse bajo esta perspectiva, que la contraposición de la imagen ficticia es un proceso entre la realidad y su simulacro en el que se sumerge lo individual y lo colectivo, pues la ambigüedad vuelve a ser aquí una de sus constantes implicaciones. Por ejemplo:

[...] entre todos los comportamientos individuales y colectivos, el más arriesgado para la sociedad, así como para el individuo es aquella forma sutil de juego de las reglas que constituye la ficción: la demarcación entre el *actuar de mentira* y el *actuar de verdad*, es de hecho tan tenue, que el riesgo de confusión y por lo tanto de desestabilización del orden social y de evaporación del principio de realidad individual, es siempre muy grande (Munari 109).

Tal ensimismamiento entre lo que es “verdad” o “mentira” de la producción audiovisual genera una especie de imagen-cuerpo, en donde la materialización llega a ser obsoleta. Este concepto de imagen-cuerpo ha sido explorado por Roland Barthes (no precisamente en su faceta estructuralista), que de manera muy breve se aborda para decir que “ni la finalidad de la imagen (representar al mundo), ni sus técnicas (representar el mundo según unas convenciones establecidas), pueden hacer olvidar el hecho de que ésta tenga que ver con unos cuerpos” (en Casetti 142). Barthes se refiere a que la imagen es además un “soporte físico”, un sitio marcado, un lugar donde algo sucede. Por ello:

Los materiales que le dan cuerpo, su textura concreta, nos abren un sentido secreto, que está bajo el esplendor de lo representado. Y el cuerpo del observador: sólo cuando una reacción personal enciende la imagen y la lleva a *pinchar* ésta funciona de verdad. Entonces es una participación emotiva, un acercamiento, una bajada a los adornos visibles, lo que da espesor al juego (en Casetti 142).

La pantalla tecnológica simula un juego, como dice Casetti, puesto que es una interactividad en donde la proxémica o el espacio entre los cuerpos y entre los objetos no es que desaparezca, sino que poco prevalece: “Video, pantalla interactiva, multimedia, internet, realidad virtual: la interactividad nos amenaza por todos lados. Lo que estaba separado se ha confundido en todas partes, y en todas partes se ha abolido la distancia” (Baudrillard 204). En esta instancia de percepción donde la imagen fluye sin referencia y pareciera que flota la conectividad entre los cuerpos y la tecnología, se crea un efecto totalizador de proximidad, aunque la distancia nunca quede clara. Este efecto de reducción de la distancia se instala como un puente y como un umbral al unísono:

entre los sexos, entre los polos opuestos, entre el escenario y la sala, entre los protagonistas y la acción, entre el sujeto y el objeto, entre lo real y su doble [...] todo se vuelve indeterminable. Incluso en el ámbito físico: la excesiva proximidad del receptor y de la fuente de emisión crea un efecto Larsen que interfiere en las ondas (Baudrillard 204).

El efecto Larsen es un fenómeno auditivo que se percibe cuando una señal eléctrica proveniente de un micrófono recibe un sonido que se manifiesta como energía que alimenta un altavoz. En esta situación, por muy breve que sea el sonido emitido ante un micrófono u otro dispositivo, basta para que se escuche, a través de un altavoz, un continuum sónico. A este efecto se le atribuye el término comunicacional llamado *feedback* o “retroalimentación acústica”. Cuando se trata de una señal de video, entonces la imagen se repite constantemente. El nombre de tal efecto tiene su origen en Søren A. Larsen (1871-1957), quien fuera un físico danés que hizo experimentos de electroacústica (Lévy 479). Tal efecto simula la consecución y la linealidad del sonido, de la voz, que es parte del cuerpo, pero con

una intención amplificada. Al efecto Larsen, se agrega el efecto “Beaubourg”⁸³, que Baudrillard define, a partir de la creación de un museo construido a finales de los años setenta, como una representación iconográfica de la decadencia de la civilización:

El efecto Beaubourg, la máquina Beaubourg, la *cosa* Beaubourg —¿qué nombre darle?—. Es un enigma este esqueleto de flujos y de signos, de redes y de circuitos —veleidad última consistente en traducir una estructura que ya no tiene nombre, la de las relaciones sociales expuestas a una valoración superficial (revitalización, autogestión, información, medios de comunicación masiva), y a una implosión irreversible en profundidad. Monumento a los juegos de un simulacro de masa, el Centro funciona como un incinerador absorbiendo toda energía cultural y devorándola —algo parecido al monolito negro de 2001: convección carente de sentido de todos los contenidos venidos a materializarse, absorberse y anonadarse en esta oscura y misteriosa masa (Baudrillard 77).

Sin embargo, dicha construcción museográfica no significa el exterminio de la percepción humanista del arte y, por ende, de su institucionalización en la cultura, tal y como lo argumenta Baudrillard por medio del “efecto Beaubourg”, pues desde una visión igualmente catastrófica: “Con mayor radicalidad lo había hecho ya en 1976 el relato utópico del sociólogo libertario Albert Meister, *Beaubourg, una utopía subterránea*. Y con mayor amplitud, ya con datos para un balance de lo acontecido, mucho después, en 2009, lo haría Stefania Zuliani en el ensayo *Efecto museo*, cuyo objeto no era ya sólo el Beaubourg, sino el museo mismo como agente de perversión de la cultura⁸⁴”.

Para el simulacro, el propósito no es engañar o suplantar los referentes socioculturales, sino neutralizar la corporalidad mediante la ambigüedad, hasta hacerla parte de esa tensión generada “sin territorio” de la producción audiovisual. Tan es así, que el

⁸³En enero de 1977, con el nombre de Centre Georges Pompidou en París se edificó un museo muy peculiar, proyecto llevado a cabo por dos artistas de la época: Renzo Piano y Richard Rogers. La construcción no “guardaba ningún parecido reconocible con la arquitectura de museos precedentes”, pues “rompía con todos los esquemas conocidos en la edificación de museos hasta la fecha. Inmediatamente después de abrirse al público tanta novedad, apareció el escrito “El efecto Beaubourg” de Jean Baudrillard, para denunciar la consagración del museo como espacio predispuesto a dar rienda suelta a la cultura de masas y albergar un puro simulacro como modelo de civilización” (Arnaldo, Javier. “El efecto Beaubourg”. *El País* [Madrid, España] 2 feb. 2017: s. p. Web 8 mayo 2020).

⁸⁴Véase: Arnaldo, Javier. “El efecto Beaubourg”. *El País* [Madrid, España] 2 feb. 2017: s. p. Web 8 mayo 2020.

contenido de las imágenes puede ser de un nivel intenso que la experiencia abre un espacio virtual a los sentidos, por lo que, a partir de esta postura, las pantallas no crean una ilusión de la realidad, sino más bien una hiperrealidad. A diferencia de la utopía, “el simulacro parte del principio de equivalencia, de la negación radical del signo como valor, parte del signo como reversión y eliminación de toda referencia [...] el simulacro envuelve todo el edificio de la representación” (Baudrillard 13-14).

De esta manera, las imágenes procuran hacerse invisibles a las representaciones tradicionales, no opacan a los lugares comunes, sino añaden nuevos elementos para su constitución y distorsión, además de instaurarse como un bagaje identitario para conformar una nueva cosmovisión cinemática de la cultura. Para Baudrillard, la imagen consta de varias fases sucesivas:

[...] es el reflejo de una realidad profunda —enmascara y desnaturaliza una realidad profunda —enmascara la ausencia de realidad profunda— no tiene nada que ver con ningún tipo de realidad, es ya su propio y puro simulacro. En el primer caso, la imagen es una buena apariencia y la representación pertenece al orden del sacramento. En el segundo, es una mala apariencia y es del orden de lo maléfico. En el tercero, juega a ser una apariencia y pertenece al orden del sortilegio. En el cuarto, ya no corresponde al orden de la apariencia, sino al del simulacro (Baudrillard 14).

Así, la imagen actual tiene distintas aristas a fin de establecerse dentro un nuevo orden visual, en donde los esquemas de producción de subjetividades se anteponen a los mapas de la realidad objetiva. La percepción se disipa de este modo entre los cuerpos, con el objetivo de afianzar el simulacro y evitar la apariencia, pues la intención no es mimetizarlos, sino absorberlos:

Escalada de lo verdadero, de lo vivido, resurrección de lo figurativo allí donde el objeto y la sustancia han desaparecido. Producción enloquecida de lo real y lo referencial, paralela y superior al enloquecimiento de la producción material: así aparece el simulacro en la fase que nos concierne —una estrategia de lo real, de lo neorreal y de lo hiperreal, doblando por doquier una estrategia de disuasión (Baudrillard 15).

¿Qué significa dicha disuasión de la imagen? El simulacro, por medio de la imagen, engendra un sentido de hiperrealidad que busca mutar las emociones y los pensamientos de quien se ve inmersa en ella. Esta hipótesis pareciera más un deseo que una necesidad, pues depende de cómo emerja dicha disuasión, caracterizada por utilizar razonamientos o argumentos para convencer al auditorio o al receptor único. En este orden de ideas, el simulacro posee una brecha sociohistórica, ya que “el capital es quien primero se alimentó, al filo de su historia, de la desestructuración de todo referente, de todo fin humano, quien primero rompió todas las distinciones ideales entre lo verdadero y lo falso, el bien y el mal, para asentar una ley radical de equivalencias y de intercambios” (Baudrillard 47).

Esta relación entre capitalismo y simulacro define a las relaciones humanas como un juego “perverso” de la Cultura, en donde la generación de riqueza juega un rol muy importante en la disuasión de la realidad. Baudrillard lleva a cabo esta analogía que lleva a pensar cómo la corporalidad se ha visto corrompida por las nuevas formas de producción y de manifestaciones de la vida en el trabajo⁸⁵ como determinante social. El consumo y el dinero, entre las virtudes y el desasosiego se han aliado a este simulacro: una ambigüedad instituida por las relaciones sociales de producción actuales. Aunque en este punto, no precisamente por una alienación, como lo pensó Marx, sino por la manipulación de la información, la videocultura simula ser la cultura en su totalidad, es decir, una cultura de la manipulación de las percepciones. Con respecto de su crítica sobre el capital (hacia el capitalismo), el filósofo francés agrega:

Él es quien primero ha jugado la baza de la disuasión, de la abstracción, de la desconexión, de la desterritorialización [...] y si él es quien viene fomentando la realidad, el principio de realidad, él es también quien primero lo liquidó con la exterminación de todo valor de uso, de toda equivalencia real de la producción y la

⁸⁵En función del simulacro y no de la apariencia, ni mucho menos de disimulo o representación, la percepción del trabajo ya no es la misma, pues “Ha desaparecido la chispa de la producción, la violencia del trabajo y de lo que en él se juega. Todo el mundo produce a ún, y cada vez más, pero el trabajo se ha convertido en otra cosa: una necesidad, como lo contempló idealmente Marx [...] de que el trabajo es objeto de una *demanda* social, como el ocio, al que se equipara en el funcionamiento general de la vida. Ahora bien, tal demanda es exactamente proporcional a la pérdida del rumbo en el proceso del trabajo. Idéntica peripecia que en el caso del poder: el escenario del trabajo se monta para ocultar que lo real del trabajo, de la producción, ha desaparecido (Baudrillard 51-52). Es decir, el ocio ha reemplazado el trabajo. La realidad objetiva ha sido superada por la producción de subjetividades.

riqueza, con la sensación que tenemos de la irrealidad de las posibilidades y la omnipotencia de la manipulación (Baudrillard 47-48).

Para Baudrillard, “la histeria característica de nuestro tiempo”, tiene que ver con “la producción y reproducción de lo real” (Baudrillard 49). La manipulación de la información, esa baza o juego de fragmentación que ha sustituido a la enajenación que subrayó Marx, ya no se centra en el cuerpo como producto de lo social solamente, sino más bien en el cuerpo dentro de la hiperrealidad. Una hiperrealidad que se integra como una estructura de hábitos y emociones dados por la distinción y el gusto, como afirmaba Bourdieu. Por el contrario, la tecnificación del cuerpo en y a través de la imagen es el nuevo valor material que permite presenciar el escenario de esa “irrealidad de las posibilidades”, lo cual se traduce en nuevos modelos de intersubjetividad.

El simulacro de los cuerpos transfigurados por la hiperrealidad permite la posibilidad de quedar atrapado por la imagen. Sin embargo, ¿cómo es que la realidad se escapa entre las pantallas o entre las mismas imágenes? La videocultura, también es, paradójicamente, un espejo de la historia, una extensión del deseo por mantener lo que se han llevado lo real, lo que ha dejado de existir, los referentes que tuvieron que esconderse y que se han “enmascarado” para transformarse en otra cosa. Desde esta visión, en apariencia caótica, acerca de la apropiación de nuevas sensaciones:

[...] tal producción *material* se convierte hoy en hiperreal. Retiene todos los rasgos y discursos de la producción tradicional, pero no es más que una metáfora. De este modo, los hiperrealistas fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y, así, la hiperrealidad del simulacro se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo (Baudrillard 49).

La hiperrealidad del simulacro posee referentes propios. La misma imagen pasa a ser su único objeto de referencia. No necesita de la realidad estrictamente para estimularse. Para Baudrillard, a partir de este cambio sociohistórico en el que los cuerpos y la tecnología forman un vínculo inseparable por la generación persuasiva de la imagen, las relaciones de poder también han quedado insertas en esta dinámica de la videocultura, puesto que “a

diferencia del *auténtico* poder que es, que fue, una estructura, una estrategia, una relación de fuerzas, una apuesta, el poder del que hablamos, no siendo más que el objeto de una demanda social, será objeto de la ley de la oferta y la demanda y no estará ya sujeto a la violencia y a la muerte” (Baudrillard 50).

Por ello, también, el poder y sus inercias forman parte de un simulacro cultural, el cual se ha reencontrado, pero en un mundo de ficción. El poder existe en la pantalla de lo virtual: “Completamente expurgado de la dimensión política, depende, como cualquier otra mercancía, de la producción y el consumo masivo (medios de comunicación masiva, elecciones, encuestas). Todo destello político ha desaparecido, solamente queda la ficción de un universo político” (Baudrillard 51). Es decir, la visión industrial del trabajo, el enfoque de estratificación de los cuerpos dóciles por las relaciones del poder y la producción de emociones estructuradas por un *habitus* y un “capital cultural”, han sido rebasados por la “estética de la hiperrealidad”⁸⁶, por la producción audiovisual de los medios de comunicación masiva. La disuasión a la que refiere Baudrillard ha modificado la percepción en un contexto de tecnificación apabullante. El poder de los objetos sobre los cuerpos es además parte de dicho simulacro, en el que se “acumula” y se “experimenta” un estatus o felicidad:

A esta debilitación de los atributos del trabajo, corresponde una baja paralela de los atributos del consumo. Se acabó, por ejemplo, la satisfacción directa, de uso o de prestigio, del automóvil; se acabó el discurso amoroso que oponía netamente el objeto de placer al objeto de trabajo. Ha llegado el turno de otro discurso que, por una mezcla paradójica, es un discurso de trabajo sobre el objeto de consumo, ante un revestimiento activo [...] Recuperar la posibilidad de otra apuesta mediante el desplazamiento de un polo sobre el otro. El trabajo se hace necesario, el automóvil deviene objeto de trabajo [...] Por un deslizamiento parecido desde el *derecho* al voto hasta el *deber* electoral se pone en evidencia la escasez de atribuciones de la esfera política (Baudrillard 51-52).

⁸⁶Hablar de la “estética de lo hiperreal” es referirse a esa dualidad o hibridación en donde pueden cohabitar emociones muy distintas entre sí, en donde convergen deseos y necesidades al unísono, en donde la repetición y la profundidad se confunden: “escalofrío de vertiginosa y truculenta exactitud, de distanciamiento y de aumento a la vez, de distorsión de escalas, de una transparencia excesiva... la filmación exalta lo insignificante, en ella vemos lo que lo real no ha sido nunca (pero *como si estuviera usted allí*), sin la distancia de la perspectiva y de nuestra visión en profundidad pero *más real que la vida misma*” (Baudrillard 55).

Con el ejemplo anterior se muestra cómo la tecnología del automóvil también implica una tecnificación de la vida cotidiana y, en la misma línea argumental del pensador francés, en detrimento del trabajo, pues la velocidad en este caso como método de eficacia ya no es una necesidad, convirtiéndose en parte del consumo masivo. Pero para ello es indispensable el cuerpo. Se trabaja para consumir y se consume para simular una acelerada apropiación, ficticia, de poder. Las aspiraciones se vuelven competencia y, en consecuencia, esto requiere de nuevas formas de apropiación del deseo. Baudrillard entrelaza esta reflexión, aunque en un polo distinto, trayendo a colación un experimento social⁸⁷ de 1973 en una familia en apariencia tradicional de la sociedad norteamericana. De este modo, se interiorizaba:

[...] la odisea de una familia, sus dramas, sus alegrías, sus peripecias, en suma, un documento histórico ‘en bruto, y el más bello logro de la televisión, comparable, a escala de nuestra cotidianeidad, al filme del primer alunizaje’. El asunto se complica con el hecho de que la familia se deshizo durante el rodaje: estalló la crisis, los Loud se separaron, etcétera. Tras esto, una controversia insoluble: ¿es responsable la TV? ¿Qué habría sucedido si la TV no hubiese estado allí?... El realizador basaba el acierto de su trabajo en la afirmación: ‘Han vivido como si nosotros no estuviéramos’, fórmula absurda y paradójica; ni verdadera ni falsa, simplemente utópica (Baudrillard 54).

Fuera de toda privacidad, el efecto que se quiso lograr en la familia Loud fue de intervenir primero su espacio porque ahí se habían instalado las cámaras, lo cual afectaba su

⁸⁷Este experimento social es considerado el primer *reality show* de la historia. Fue un programa de televisión que tuvo por nombre *An American Family*, en la que se grabó a los integrantes de la familia Loud durante siete meses. Así, a partir del 11 de enero de 1973, se transmitieron 12 capítulos de una hora. En total, fueron más de 300 horas de tomas continuas de dicho experimento. El *reality* tuvo tanto éxito porque gozó del horario estelar que comenzaba a las nueve de la noche. Pese a que la familia protagonista representaba la idea de prosperidad y estereotipo de bienestar, los Loud poco a poco mostraban comportamientos fuera del guion, por lo que en muchas ocasiones evitaban las cámaras, y en contraposición, en algunos momentos hiperbolizaban sus emociones para generar mayor audiencia. Al final, nada parecido a la vida real. Pero todo ello no importó a las legiones de espectadores que los seguían. Un hecho insólito: uno de los hijos de la familia, aceptó ser gay, convirtiéndolo en el primer caso de este tipo frente a una cámara y ante la mirada de millones de fanáticos del programa. Otro instante cumbre fue cuando se destaparon las infidelidades por parte del padre de los Loud y posteriormente, apresuró el divorcio entre Gilbert y Pat. De este modo, el impacto y el acoso mediático trajo consigo una imagen muy distinta a lo planeado. En cuanto a los otros hijos nunca superaron la identidad que se crearon en la pantalla televisiva. Este modelo vislumbró el poder de la imagen como un agente de desequilibrio en la vida de las personas.

corporalidad, y luego su conciencia, su imaginación, sus verdaderos deseos. La única referencia “real” era la propia televisión y su auditorio. Así, emergió un nuevo panóptico, pero no desde la perspectiva de Foucault, y que más adelante con los programas de debate o de retroalimentación en vivo encontraron su mayor auge. Por lo tanto, “como en el caso de los Loud, *usted no mira ya la TV, es la TV la que le mira a usted vivir...* se ha producido un giro del dispositivo panóptico de vigilancia (vigilar y castigar) hacia un sistema de disuasión, donde está abolida la distinción entre lo pasivo y lo activo” (Baudrillard 57).

Con este experimento se buscó cuestionar hasta dónde en los medios de comunicación masiva se mantiene en verdad una retroalimentación con el público. ¿Son los medios “masivos” como entidades tecnológicas o es en sí misma la comunicación producida en éstos la que goza de dicho carácter masivo? La vida de la familia Loud pasó por la mirada de los espectadores y, posteriormente, sus emociones como esencia de consumo mediante la imagen. La individualidad y la privacidad de una familia contenida en una colectividad dependiente de la imagen televisiva. En este sentido, afirma Baudrillard:

Se acabó el imperativo de sumisión al modelo o a la mirada, *USTED es el modelo, USTED es la mayoría*. Tal es la vertiente de una socialización hiperrealista donde lo real se confunde con el modelo, como en la operación estadística donde lo real se confunde con el médium, igual que en la operación Loud. Éste es el estadio ulterior de la relación social, el nuestro, que no es ya el correspondiente a la perspectiva (represiva) ni a la persuasión, sino el correspondiente a la disuasión. *Usted es la información, usted es lo social, usted es la noticia, le concierne a usted, ¡usted tiene la palabra!, etcétera*. A causa de este cambio resulta imposible de localizar cualquier tipo de proceder (del modelo, de la mirada, del poder, ni siquiera el proceder del médium en el caso de los Loud). Ya no hay punto focal, no hay centro ni periferia, sólo queda el médium, pura flexión o inflexión. Se acabaron la violencia y la vigilancia: la *información*, virulencia secreta, reacción en cadena, implosión lenta y simulacro de espacios y de perspectivas donde viene a jugar todavía el proyecto de lo real (57-58).

La hiperrealidad comprende atender estos fenómenos culturales de apropiación de percepciones más allá de los términos de manipulación. Y no es una contradicción, sino más bien que no hay un terreno firme en el que la mente y el cuerpo se conciben, en el simulacro

de la Cultura, como antes se creyó mediante la idea de la dualidad cartesiana. La trivialización o banalidad que adquieren las maneras simuladas son un medio y no el fin para reflexionar en esta era tecnificada: “No obstante, hay que tomar precauciones ante el giro negativo que el discurso impone: ‘virulencia, infección’, pues no se trata ni de enfermedad ni de afección virulenta” (Baudrillard 58). Y añade: “En adelante, la única verdadera práctica cultural será la de las masas, la nuestra (se acabó la diferencia) es una práctica, la cual, “ya no tiene sentido” (84). El simulacro que sigue en esta época es la del discurso ambiguo. El cuerpo tecnificado, desde este enfoque, es dependiente de una cultura de la imagen, pues así implosionan y perviven las nuevas sociedades del conocimiento y la comunicación.

2.2.3. El cuerpo en la videocultura

El simulacro y la hiperrealidad no son situaciones mágicas o asuntos de prestidigitación. Su importancia queda al descubierto cuando se aborda desde un contexto todavía mayor al de la realidad objetiva: el de la videocultura. Es decir, la videocultura, como el gran acontecimiento “de la imagen analógica a la digital⁸⁸, gracias a inéditas posibilidades de selección y de reorganización de la memoria, gracias a una más potente síntesis entre cuerpo y tecnología” (Piromallo y Abruzzese 8). Esto conlleva a tomar en cuenta la problemática que alude a la generación de perspectivas o “puntos de vista”. La videocultura se opone en su totalidad a la generalización y los estereotipos de la mirada, puesto que la superposición de discursos es una de sus características.

Con base en ello, se puede decir que se vive en una época “en la que emerge con extraordinaria potencia, con dramática urgencia, con desesperada necesidad, el interrogante sobre nuestro Destino: frente a la imagen, que ha funcionado como *raíz* de la reproducibilidad técnica, se imponen ahora la palabra y la acción” (Piromallo y Abruzzese 8). Y acción es lo que de igual manera define a la imagen dentro del simulacro de la cultura, que, si bien es cierto, para Baudrillard es sinónimo de hiperrealidad y para Alain Renaud es un “simulacro interactivo” en lugar de una “Imagen Espectáculo”, una vez que se han transformado las

⁸⁸Para Youngblood, la transición en la que la videocámara no se materializa ni tampoco los objetos y cuerpos: “En el espacio datos de una simulación tridimensional en el ordenador... no hay ningún punto de vista. Allí el simulacro digital existe como una especie de ideal platónico, como simple ley generalizada sin la especificidad de un ser particular; éste es llevado a la realidad perceptible sólo cuando el observador especifica un punto de vista” (en Colombo 148). Es decir, el cuerpo del observador no tiene el mando total de la situación, pues depende de las innumerables combinaciones de lo digital para intervenir activamente.

“relaciones con lo real” y que son “constitutivas de la Imagen clásica y de todo el pensamiento dominante sobre la Imagen, especialmente la relación central de Representación. La imagen, objeto óptico de la mirada se convierte en *imagerie*, praxis operativa de una visibilidad agente” (Renaud 12).

La videocultura incentiva la creación de dinámicas mucho más centradas en la percepción que en la simple recepción, debido a la asimetría existente de los puntos de vista. La tecnificación de la imagen se torna, en consecuencia, en una arbitrariedad de sensaciones guiadas por la tecnificación del cuerpo. ¿Quién observa a quién y cómo? En la película *Videodrome*, ¿Max ve el televisor o es éste quien lo mira? En una era donde cada vez más la imagen es un artificio sintético, por ejemplo, las generadas por medio de cámaras tipo *Steadicam* o *skycam point of view*, en las que se construye un simulacro que aniquila “el portador humano”, “ratifica precisamente la posibilidad de un ojo⁸⁹ sin cuerpo: ya no tiene sentido preguntarse quién mira, porque objeto y sujeto fluctúan en un espacio relativo, ya que es virtual; aquello a lo que se asiste es en el fondo sólo un simulacro” (Colombo 149), tal como ocurre en *eXistenZ* por medio del cuerpo virtual o avatar. Tras la caída del Muro de Berlín, la tecnificación del cuerpo no disimuló su origen capitalista, ya que prácticamente todos los discursos que le atañen fueron absorbidos por el consumo de la imagen, por esa hiperrealidad de la cual habla Baudrillard. Renaud comenta que esta es la razón por lo que se volvieron:

obsoletas las distinciones, las subdivisiones y las oposiciones milenarias que el viejo estribillo metafísico/dualista reproduce y repite incansablemente: Concepto o Imagen, Imaginación o Razón, Arte o Ciencia, Pensamiento o Materia, Naturaleza o Artificio, etcétera, y otros tantos obstáculos epistemológicos [...] de naturaleza más ideológica que filosófica (Renaud 17).

Esta ambigüedad en todos los campos de producción cultural ha permitido el avance de la espectacularización y transformación del cuerpo, la asexualidad, así como su

⁸⁹La idea de definir a la cámara como un “ojo sin cuerpo” se vislumbra cuando la imagen videográfica, a partir de que carece del perfeccionamiento mecánico-visual del mismo ojo, transgrede este modelo: “Así como se presenta a la percepción por lo tanto [ésta] permite entender de otro modo la representación” (Payant en Colombo 149). En el cine se crea un efecto similar cuando, por ejemplo, en la cinta *The Fly*, el científico opta por grabar su deterioro corporal que lo llevará a transformarse en un insecto.

“fractalización”. Un fractal es un objeto con características geométricas irregulares, repetible en diversas escalas, es decir, que en la parte se mimetiza el todo:

Así, el sitio y los juegos del cuerpo humano en el espectáculo viviente podrían encontrarse modificados radicalmente; coreografía, teatro, ópera... artes del drama por excelencia, ven abrirse, por lo tanto, delante de sí mismos, no solamente las posibilidades de un ilusionismo tecnológico más fuerte, sino sobre todo la de otro tipo de Espacio/Tiempo que evoca la expresión de un nuevo tipo de corporeidad, de una nueva materialidad... que incluirá relaciones inéditas de ‘hibridación’- y de diálogo en el seno de un *hiperartificialismo* operativo; y esta situación estética, lejos de no traducir otra cosa que el devenir-Imagen de lo Real —la era desesperante de los ‘simulacros’ [de] Jean Baudrillard— consagrando también el devenir-Real de la Imagen, podría anunciar la era feliz de imposibles demiurgos (Renaud 24-25).

Estas “nuevas imágenes” se expresan en otras realidades (sean virtuales o de otro tipo) de las que su operatividad no depende de la historicidad de la materia, estando al margen de la propia realidad. La enajenación de los cuerpos en la tecnología participa de la posibilidad de integrarse y cambiar de perspectiva en cualquier momento, pues basta con que dichas imágenes redimensionen el papel de la identidad y de la creación, por ejemplo, en *Videodrome* la intervención que sufre el personaje principal por parte de la imagen televisiva o en *The Fly*, cuando el científico se ha dado cuenta en la computadora cómo su identidad aparece en la imagen como una fusión de carne humana con genética insectoide. De esto trata la producción de subjetividades: de una videocultura en constante diálogo con los imaginarios y las resignificaciones. Renaud se pregunta bajo esta perspectiva heterogénea de la cultura:

¿cuáles tipos de *identidad* y de diferencia, cuál registro de *realidad*, los modos tecnológicos de inscripción de lo real humano y de la materialidad física son aptos para producir y hacer emerger históricamente, integrando y cambiando simultáneamente todos los gestos de la memoria, del saber, de la comunicación y de la creación? (Renaud 25).

Ello no plantea ninguna disyuntiva que obstaculice una posible respuesta, pues ésta radica en dos obsesiones de la contemporaneidad: por un lado, “tecnificación, industrialización de lo imaginario”, a fin de poner en una encrucijada de inevitable pragmatismo al “sujeto cultural, que produce imágenes como puros síntomas de su desaparición”, y, por otro lado, la persistencia de un “imaginario tecno-cultural activo, creativo, capaz [...] de abrir nuevos espacios/tiempos para una nueva era de lo sensible” (Renaud 25). La perspectiva de Renaud abre paso a una reflexión de talante “culturoológica”⁹⁰ de la tecnología, tal y como lo adelantó Edgar Morín desde la década de los sesenta en “La cultura de masas en el siglo XX”, rescatando el papel del ciudadano espectador-consumidor, y porque insta a un debate de cómo el cine, la televisión y los juegos virtuales han transgredido los límites entre el cuerpo y la imagen.

En consonancia, en el ensayo “Videosfera y sujeto fractal” (1990), Baudrillard señala cómo lo relativo a la sexualidad y al entorno social desaparece en lo virtual y todo lo relacionado con el ámbito mental es “manipulación de las imágenes y de las pantallas”. Al estar conectado a estas nuevas redes de percepción, salta la pregunta: ¿Por qué la pantalla, la imagen virtual, la digitalización debería preocuparse por el sexo y el deseo? Como se verá más adelante en esta investigación, cuando se analiza el corpus de estudio, la sexualidad queda fractalizada por la imagen virtual a través de los dispositivos tecno-orgánicos, por la fusión genética o por la intervención corporal que busca destruir la identidad de los personajes. Esta fractalización del cuerpo por medio de la imagen se visualiza en objetos protésicos que le imprimen al cuerpo nuevos valores físicos y morales. Es decir, constituyen una “forma desértica del espacio generado por la velocidad, de aquella de lo social generado por la comunicación y por la información, de aquella del cuerpo generado por sus innumerables prótesis” (Baudrillard 28).

⁹⁰La teoría culturoológica de la imagen devino de la teoría crítica, que señalaba a los medios como productores de procesos de alienación de las sociedades. Ajena a la crítica institucional de los medios masivos, no es una teoría que a borde únicamente las consecuencias de su exposición, sino que advierte cómo la cultura de masas es una cultura en sí misma. Una crítica a esta teoría es que se observa el fenómeno de una manera ciertamente pasiva, ya que los medios de comunicación masiva no están obligados a manipular, sino simplemente a brindar lo que los consumidores de sus contenidos desean, omitiendo con ello la posibilidad de interacciones más activas. Visión sesgada al final, porque la realidad que muestran estos medios no sólo es lo que vive y siente la gente o la “masa”, pues rescatan la idea de que la cultura subyace del encuentro entre la imaginación y la realidad, noción que empata con los conceptos de simulacro y videocultura de Baudrillard.

El cerebro parece haber dejado de pertenecernos, pues ahora está vinculado a las señales que provienen de la tecnología. Apunta Baudrillard: “No es ciencia ficción, es simplemente la generalización de la teoría de McLuhan sobre las *extensiones del hombre*” (28). Por lo que el campo de la electrónica y de la cibernética se han asentado en las estructuras neuronales, lo cual convierte al cerebro en una especie de “prótesis” interiorizada dentro de la corporalidad. Es como si el modelo neurológico se hubiese transformado en un nuevo modelo cognitivo a fin de poder accionar sus funciones:

Así es la espiral del ADN: una verdadera prótesis en el interior del individuo, de cada una de sus células. Y esto vale para todo el cuerpo, es el cuerpo mismo el que se ha transformado en una extensión artificial de sus mismas prótesis... en lugar de gravitar alrededor de él en un orden concéntrico, todas las partes del cuerpo del hombre, comprendido su cerebro, se han satelizado alrededor de él en un orden excéntrico, se han puesto en órbita por sí mismas y, de golpe, con relación a esta extraversión de sus mismas tecnologías, a esta multiplicación orbital de sus mismas funciones, es el hombre el que se hace exorbitado, es el hombre el que se hace excéntrico. Respecto de los satélites que ha creado y ha puesto en órbita es el hombre el que hoy, con su cuerpo, su pensamiento, su territorio, se ha hecho exorbitante (Baudrillard 28).

Esta fractalización o fragmentación de las imágenes con respecto de la apariencia corporal, ha generado un efecto en el que “Vistos muy de cerca, todos los cuerpos, todos los rostros, se asemejan” (Baudrillard 28). Tal y como ocurre en la pornografía, en el exceso de acercamientos, donde la intención es cosificar el objetivo de la mirada. La mirada que en los detalles se pierde porque en la parte se ubica ese cuerpo ya sin territorio fijo. De este modo, la imagen, el cuerpo en esa cercanía muta en “un sexo”:

La promiscuidad del detalle, el aumento del zoom, toman un valor sexual... Promiscuidad extrema de la pornografía, que descompone los cuerpos en sus mínimos elementos, los gestos en sus mínimos movimientos Y nuestro deseo se dirige a estas nuevas imágenes cinéticas, numéricas, fractales, artificiales, de síntesis, porque todas son de mínima definición. Casi se podría decir que son asexuadas como las imágenes porno, por exceso de verdad y de precisión (Baudrillard 29).

El ser humano ha dejado atrás la riqueza imaginaria y se ha encasillado en la artificialidad del detalle, preocupado en ser el ojo de la cámara⁹¹, para formar parte de la técnica, pues el deseo se ha minado en virtud de la “artificialidad técnica y de nada más. Lo mismo para el sexo” (Baudrillard 29). Esta visión del sexo fractal se suma a la contención de la experiencia, dado que ya no basta conocer el todo si en la parte focalizada se sacia el placer, el ocio, el consumo. Las pantallas se mimetizan en una especie de microscopio o en una intervención quirúrgica. La satisfacción del deseo emerge por la “sofisticación técnica del cuerpo” (29). El cuerpo, tras llevar a cabo el proceso de mitigación del deseo sexual y posteriormente de su liberación, debido a la sujeción fractal o fragmentaria se adhiere a los mismos objetos que le rodean. Ya no hay diferencia, pues la corporalidad es “metastásica”, un “cuerpo fractal”: “El que se desliza sobre el *skate-board* con su *walkman*, el intelectual que trabaja con su *word-processor*, el *rapper* del Bronx que gira frenéticamente en el Roxy o en otro lugar, el *jogger*, el *bodybuilder*: en todas partes la misma blanca soledad, la misma refracción narcisista, ya sea que se dirija al cuerpo o a las facultades mentales” (Baudrillard 29).

Con base en lo anterior, se puede decir que la videocultura contiene y corrompe los cuerpos para fragmentarlos mediante la imagen. La edición es un espejismo de formas que se construyen en correspondencia con la velocidad y el ritmo de la tecnología. El placer es parte del simulacro del que también Baudrillard se ha ocupado para contextualizar la tecnificación del cuerpo. Por ello, tras su inmersión en ésta, bajo el océano profundo de otras realidades, como es el caso de la virtual, nada falta: “Porque está todo ahí, en la inserción. No se trata de ser y ni siquiera de tener un cuerpo... Insertados sobre el sexo, sobre su propio deseo. Conectados con nuestras funciones como sobre diferenciales de energía o pantallas de video” (30). Y tener el aparente control de las pantallas es simular poseer el control del propio cuerpo, pero esto no es una ilusión sino una parte de la percepción hiperrealista de la imagen que reeduca estimula y crece en el cerebro. A esta observación se añade que:

⁹¹En función de esta metáfora acerca del papel de la cámara, “La fotografía, el cine y la televisión, hasta que obedezcan a la lógica de su aparato de base, construido sobre el modelo de la cámara oscura”, perpetuarán las condiciones de sus convenciones, pues “sólo una ruptura del juego (pero más radicalmente, sólo una imagen distinta, que debe llegar todavía) podrá rescatar el pecado de origen” (Casetti 142).

Hoy en día en ninguna dramaturgia del cuerpo, en ninguna performance puede faltar una pantalla de control; no para verse o reflejarse con la distancia y la magia del espejo, sino como refracción instantánea y sin profundidad. En todas partes el video no sirve más que para esto: pantalla de refracción estática que ya no tiene nada de la imagen, de la escena o de la teatralidad tradicional, que no se utiliza de ninguna manera para interpretar o contemplarse, pero que empieza a ser útil por doquier —a un grupo, a una acción, a un acontecimiento, a un placer— a estar insertados sobre sí mismos (Baudrillard 31).

Antes de ser virtual, la sensación mediatizadora que describe a la imagen se inserta en el cuerpo para reproducir las fluctuaciones que sólo existen en la mente, en ese trance imaginario que proveen las pantallas, en esos vacíos autorreferenciales que se alimentan de más imágenes. Los cuerpos en su interior son mediatizados y la percepción un campo de lo etéreo que no se desborda tan fácilmente: “No obstante, paradójicamente, la imagen que aquella [la pantalla] presenta, está siempre a años-luz de distancia. Siempre es una teleimagen. Está situada a una distancia muy especial que no se puede definir más que como insuperable para el cuerpo” (Baudrillard 32). La videocultura advierte el gran “problema de la libertad”, pues la enajenación que proveen los medios de comunicación masiva es la nueva enajenación de este tiempo.

De este modo, la sujeción a las relaciones sociales de producción del capital ha quedado sometida a las relaciones sociales de producción de subjetividades: la programación televisiva, los experimentos científicos, los videojuegos, todos buscan la multiplicidad de identidades, como sucede en la nueva carne de Cronenberg. Ni libertad ni alienación, el hombre se ha perdido en la hiperrealidad de las imágenes, en la videocultura. Si no existe ningún cuerpo igual, ninguna de sus atribuciones imaginarias tampoco lo serán. El individuo ya mediatizado (sujeto, actor o agente social) en el proceso de reproducción de las convenciones sociales busca un espacio-tiempo físico, pero también simbólico, como si esta fuese una nueva manera de sobrevivir (no sólo gracias al trabajo) llevando acciones que le permitan seguir con sus referentes, aun cuando exista la posibilidad de transformarlos, a través del mismo cuerpo (el personaje Max de *Videodrome* no sabe que ya es un asesino debido al poder de la imagen).

Desde esta perspectiva descansa la configuración de tipos de producción de subjetividades, y no únicamente de “clases sociales”, ni de “corporalidades disciplinadas” y aún más, de “estructuras estructurantes”, una vez que la aplicación de las nuevas tecnologías y su uso multimedial impiden reducir dicha reorientación a tales concepciones de la teoría social. En cada uno de los ámbitos de la vida en sociedad (económico, político, sociocultural y bio-psíquico), la resignificación que existe acerca del cuerpo en relación con la tecnología es tan diferente por la constante interpretación de discursos y narrativas sean de ficción o no, desarrolladas en y por la videocultura. En resumen:

un cuerpo que pide reproducirse, o una afinidad cultural que pide al actor que contribuya a sus probabilidades de sobrevivir y persistir, o un sistema de orientación que exige sobrevivir, también a costa de hacer perecer el cuerpo, el actor social se encuentra cada vez más a menudo dominado por la oferta mediatizada de modelos mentales que son completamente extraños, a causa de los correlativos procesos de adquisición subjetiva que transforman de todos modos, su naturaleza y su estructura, por los contenidos no menos que por los procesos mediante los cuales éstos se formaban tradicionalmente en su mente (Gallino 51).

La lucha entre dominación y libertad ahora nace desde el simulacro, pues sus contenidos mediáticos, que provienen de cualquier plataforma discursiva, es decir, “de la literatura, de la narrativa, del cine y de la televisión de ficción, de la pintura, de la misma fotografía” (Bechelloni 70), corrompen lo real, llegando a controlar la producción de sentido, aunque ya no sea estrictamente el de la realidad, y aun cuando el universo ficticio “sea inexistente en cualquier concreción; es, más bien, el universo semántico propuesto el que no se adecúa a alguna manifestación de la realidad, sustituyendo arteramente un aspecto propio” (70).

¿Qué ventajas —similitudes y divergencias a enfrentar⁹²— brinda la videocultura?
¿La interpretación, a partir de la experiencia, como una de las alternativas en contra de la

⁹²El mundo actual, cada vez más interconectado, “informatizado y mediatizado”, ha dejado de ser de fácil acceso para comprender a cabalidad su comprensión y, sobre todo, por vivir bajo la incertidumbre de hasta dónde se separa el “sujeto” del “objeto”, la “naturaleza de la cultura”, entre “lo real” de la “representación”, la “verdad” de la “ficción”, puesto que los esquemas de interpretación no son redes de diferencia sino de superposición. No obstante, “el mundo será fascinante” para quien desarrolle una “epistemología operativa sensible a los múltiples y sutiles matices de diferencias y de semejanzas que tejen la densa retícula de interdependencias entre las innumerables representaciones que lo constituyen. Para quien, en especial, no sepa despreciar la fecundidad del

manipulación o del maniqueísmo de dichos contenidos? ¿Cómo emerge esa dimensión espaciotemporal en el contexto de la videocultura, en donde la corporalidad encuentra su relación indivisible con la tecnología? Para debatir acerca de estas interrogantes, en el siguiente apartado se examina qué es la cibercultura y posteriormente, aquello que constriñe a los conceptos de Realidad Virtual (RV).

2.2.4. Cibercultura

En el inicio del nuevo milenio se comenzó a desarrollar un campo de estudio centrado en la cibernética y en las tecnologías de la información. Como disciplinas, han explorado el impacto sociocultural que tiene la tecnología a través de la creación de formas artificiales e interacciones y realidades virtuales, las cuales son parte de la hiperrealidad vía las pantallas de cine, video o televisión (videocultura). Estas nuevas interacciones han encontrado un entorno electrónico-dinámico de interfaces llamado ciberespacio. En palabras de William Gibson (1991), el ciberespacio es “una herramienta para examinar nuestro sentido de realidad” (Wolmark⁹³ 59).

El ciberespacio es propio de la cultura digital visto como una “alucinación consensuada”, tal como señala Michael Heim. Dichas interacciones se llevan a cabo en el ciberespacio de muchas maneras. Estas nuevas redes en el ciberespacio, como señala Donna Haraway, no existen sin la ciencia de la informática que ha provocado imbricaciones culturales, lingüísticas y sociales de todo tipo. En el ciberespacio se han resignificado antiguas prácticas que antes fueron tabú relacionadas con la genética, la biología y la sexualidad humana. Por lo tanto, la cibercultura es también una expresión posmoderna de la videocultura en donde las nuevas tecnologías producen fantasías (tecno⁹⁴) de naturaleza

pensamiento analógico y redescubrir en la metáfora, la clave de lectura unificadora de esta nueva *realidad* nuestra” (Munari 116). Ello se traduce, en cómo integrarse y participar activamente en estos nuevos modos de producción de subjetividades mediante los medios de comunicación masiva.

⁹³Las traducciones del artículo de Jenny Wolmark son del autor de esta investigación. Asimismo, las reflexiones que en este sentido se vierten, siguen la argumentación de dicho artículo.

⁹⁴Las tecno-fantasías provienen de una “tecnociencia superior” que define a estas prácticas como parte de un conocimiento social, político y cultural. Donna Haraway, define la tecnociencia como una relación indivisible, pues es la más importante “implosión de los últimos doscientos años en todo el mundo”. Según Haraway (1997), la tecnociencia se ha vuelto inseparable de las complejas estructuras sociales y culturales, ya que representa “una forma de vida, una práctica, una cultura, una matriz generativa” (Wolmark 218). Esta forma de ver la ciencia y la tecnología, o tecnociencia, puede mover el debate a un territorio nuevo, pues al menos en la imaginación popular, está dominada por la tecnología de la información y la cibernética. Como Mark Dery lo describe: “Nos estamos moviendo, a una velocidad vertiginosa, de una era de hardware tranquilizadamente

utópica o distópica. A ello se añade lo que sostienen Penley y Ross (1991), cuando afirman que dichas fantasías reflejan “necesidades y deseos populares reales”, convirtiéndose en “poderosos medios persuasivos de carácter social”. Es decir, el concepto de hiperrealidad aquí encuentra un vínculo conceptual con lo que se denomina “lo cibernético”, que para Judith Squires (1996) es la imagen que redime mejor la fusión e interacción entre el cuerpo y la tecnología o la máquina, y en donde se expresan con mayor predominancia dichas fantasías.

Inmersos en esas realidades, lo cibernético se ha adueñado de los imaginarios. Así, la cibercultura mediante el ciberespacio electrónico es, para Squires, una plataforma que muestra no sólo deseos, sino también rechazo a una ideología y aspiraciones políticas”. Las actuales tecnologías de la información y comunicaciones proveen a la videocultura de diversas interacciones en el terreno sociocultural, sociopolítico y socioeconómico. La *cybertheory* surge del diálogo entre discursos críticos y teóricos. Para Bell y Kennedy (2000), no obstante: “Las numerosas colecciones y antologías editadas, como *The Cybercultures Reader*, que han aparecido en la última década son evidencia de esta lucha, y también ilustran el tipo de pensamiento crítico que demuele activamente categorías y jerarquías académicas previamente aceptadas” (Wolmark 219).

Esto significa que no es difícil dar una definición que agote otras posibilidades de resignificación de la cibercultura. De esta manera, aunque no es un área de investigación con unidad propia, la teoría cibernética demuestra, probablemente más que otras reflexiones, cómo emergen las relaciones entre el cuerpo y la tecnología, así como la amplia gama de configuraciones de identidad elaboradas en el ciberespacio. La cibercultura incluye tanto las narrativas como los discursos desarrollados por las propias comunidades virtuales, aunque también a quienes “viven fuera de éstas” y trabajan para las mismas, tales como científicos, artistas, cineastas, internautas e, inclusive, todos los seres corpóreo-cibernéticos (robots, cyborgs, entre otros). Además, en función de su examen crítico, los diferentes enfoques contenidos en la cibercultura, según David Silver (2000), son: “cibercultura popular”,

sólida a una era de software desconcertantemente espeluznante, en la que los circuitos son demasiado pequeños para ver y codificar, y demasiado complejos para comprender completamente cada vez más el mundo que gira a nuestro alrededor” (218).

“estudios de cibercultura” y “estudios críticos de cibercultura”. Hay que destacar que la cibercultura pone en tela de juicio también la dualidad cartesiana, pues, si hay una realidad que precisamente no deja dudas sobre la separación de la mente del cuerpo, es la virtual y todas sus derivaciones.

Para Dery (1996), la cibercultura trajo una especie de distorsión total, a través de la intervención tecnológica, del desprecio a la corporalidad. En este tenor, Alison Adam “señala la influencia que el género de ciencia ficción, el *cyberpunk*, ha tenido en la cibercultura, especialmente por enfatizar el deseo de trascender sólo la *carne* del cuerpo (Wolmark 220). Sin duda, esta visión empata con el discurso narrativo del cuerpo tecnificado que se devela en varias películas de ciencia ficción y horror del director David Cronenberg. En tanto, hay que destacar cómo las convenciones genéricas de la ciencia ficción están asociadas con las fantasías o tecnofantasías de la cibernética, caracterizadas por la transformación temporal y espacial. En estas circunstancias:

[...] la ciencia ficción ha proporcionado metáforas particularmente apropiadas a través de las cuales se pueden articular estas ansiedades [fantasías]. De hecho, como Teresa de Laurentis [1980] ha sugerido: ‘Al trazar caminos cognitivos a través de la realidad física y material del paisaje tecnológico contemporáneo y diseñar nuevos mapas de la realidad social, la ciencia ficción es quizás el modo ficticio más innovador de nuestra creatividad histórica’ (Wolmark 220).

Por eso, no es extraño que, en los relatos fílmicos, las convenciones genéricas de la ciencia ficción retomem la cibernética para subrayar aspectos de la vida en la posmodernidad. Así ocurre con *Terminator* (1984, 1991) o *The Matrix* (1999), aun cuando los efectos especiales, en estas y en otras películas de ciencia ficción, sean producto de imágenes generadas por computadora. En estas cintas se recrean historias que barren los límites entre el humano y la máquina, así como la usurpación de identidades. El ciberespacio inserto en las propias realidades virtuales y los mundos ficticios se ha expandido mucho más allá de estos mismos. Esta disyuntiva es particular en el sentido de que la interfaz ciberespacial hace referencia a la RV, al conectar cuerpos con imágenes, pero, por ejemplo, también se vincula con la navegación por Internet, lo que para Claudia Springer (1991) es un discurso cada vez más amplio que celebra lo que ha llamado “el placer de la interfaz”. Por otra parte, si bien es

cierto que el contexto virtual del ciberespacio suele convertirse en un espacio social y cultural reconocible, su inclusión en el simulacro (no emulación), parte de su naturaleza ficticia y ambigua, enfatiza todavía más la falta de ese mapa gracias a ese destierro referencial que lo caracteriza.

El sentido de hiperrealidad creado por el ciberespacio por tales motivos es de carácter cultural y no sólo tecnológico. Por lo tanto, tal como sugiere Margaret Morse (1998), el entorno virtual del ciberespacio trasciende las definiciones culturales del sentido de realidad a fin de producir un “modo de presencia desmaterializado y por eso ontológicamente incierto” (Wolmark 221). Por tales motivos, la RV es una herramienta de liberación de todos los aspectos de la realidad objetiva. Para Wolmark, esta situación tiene un matiz de ambigüedad ontológica, puesto que permite acercarse al ciberespacio en términos utópicos o distópicos. Esta autora cita a Michael Benedikt (1990) para enfatizar cómo es que una utopía que se plantea en el ciberespacio, no es un mundo que no existe, que no tiene lugar, sino que es otro mundo dentro de la misma realidad, un artificio a modo de universo paralelo, “que ofrece la perspectiva de cumplir realmente, con una tecnología casi alcanzada, un sueño miles de años antiguo: el sueño de trascender el mundo físico, completamente vivo, a voluntad, para habitar en un más allá, para ser empoderado o iluminado allí, solo o con otros, y regresar” (221).

A esta óptica se une Howard Rheingold (1994), quien asevera que el ciberespacio otorga un sentido de cofradía para quien ha quedado perdido en “lo real”. De esta manera, apunta que el contexto del ciberespacio abre la puerta hacia un nuevo espacio públicos de naturaleza electrónica. Sin embargo, todo queda en la orfandad de la videocultura y de la ficción. Otro acercamiento acerca del concepto de ciberespacio como un entorno trascendente, pero no utópico sino distópico, es el que describe Michael Heim (1991), cuando se refiere a la relación de los cuerpos con la tecnología, en la cual, en tanto es erótica y simbiótica, existe la posibilidad de que “la interfaz de la máquina pueda amplificar una indiferencia amoral de las interacciones humanas” (Wolmark 221).

Tal como sucede en la película *eXistenZ*, la cual es analizada en el último capítulo de este trabajo. Por ello, hay que dejar en claro que la noción del ciberespacio virtual tiene

implicaciones⁹⁵ para la materialización del cuerpo; una imagen-cuerpo como se ha señalado en el apartado anterior, al abordar algunos de los postulados importantes sobre la videocultura. Zoë Sofia (1999) resalta en mayor medida el efecto de ambigüedad generado durante la inmersión en el ciberespacio, en lugar de sus posibilidades utópicas. Argumenta que cuerpos y mundos virtuales en el ciberespacio quedan constituidos como una “conciencia irónica” de las estructuras de poder con las que se vinculan las nuevas tecnologías. En definitiva, en los siguientes apartados se aborda la relación entre lo erótico y la era digital, así como el vínculo entre la RV y el cuerpo; discusión con la cual se da cierre al aparato teórico-metodológico de esta investigación.

2.3. Del erotismo

El erotismo es asimilado en cada cultura y civilización de manera muy distinta. Por lo que sus matices quedan claros cuando se trata de concebirlo tanto en Occidente como en el mundo Oriental. Uno de los aportes más importantes dentro de este debate, aún vigente, es el tratamiento que Georges Bataille dio a este tema en su tratado denominado *El erotismo*, de 1962. En dicha obra, Bataille examina cómo es que, siendo una actividad hedónica *per se*, la experiencia erótica se advierte también como un artilugio estético-ideológico.

En el capítulo “Lo prohibido y la transgresión”, Bataille hace la diferencia entre los fines propios de la actividad sexual y aquellos que son inseparables de toda actividad erótica, en relación con el papel que adquiere el ser humano en tanto ser social. En consecuencia, para este autor, el erotismo niega el acto de reproducción, a diferencia de la sexualidad. Así, para Bataille, el erotismo es “un desequilibrio en el cual el ser se cuestiona a sí mismo, conscientemente” (Bataille 35). Es decir, para el escritor francés, el erotismo produce una naturaleza de introspección o autorreflexión para quien lo practica. Una estructura que aun cuando pudiera ser transgresora se inscribe en las necesidades del deseo consciente. Visto desde esta perspectiva, el cuerpo erotizado se transfigura en algo nuevo, pues las relaciones sexoafectivas cambian el panorama de percepción creando un lazo de fetichismo o enajenación hacia la otredad.

⁹⁵Tim Jordan (1999) parte de que las cuestiones utópicas o distópicas en el ciberespacio se resuelven ante el hecho de que todo pueda estar “controlado por códigos de información que pueden ser manipulados, transmitidos y recombinados a través del mismo ciberespacio” (Wolmark 223).

Pero Bataille observa lo prohibido como una pugna por una resignificación del sistema sensitivo, a fin de provocar la alteridad que busca conservarse dentro de una cotidianeidad, si bien es cierto adversa a lo establecido, pero bajo la normalización de una transgresión consciente, puesto que:

La experiencia conduce a la transgresión acabada, a la transgresión lograda que manteniendo lo prohibido, como tal, lo mantiene *para gozar de él*. La experiencia interior del erotismo requiere de quien la realiza una sensibilidad no menor a la angustia que funda lo prohibido, que al deseo que lleva a infringir la prohibición (Bataille 43).

Sin embargo, *El Erotismo* de Bataille no fue un estudio que pudo formar parte de los análisis en plena era digital desbordada en los sistemas de inteligencia artificial, de automatización, y, mucho menos, de la RV. Por el contrario, aun cuando el hecho de reconocer que algunos de sus postulados contribuyen a contextualizar el concepto de lo erótico, esta investigación procura ir más allá de tales formulaciones. Por lo tanto, se plantea al respecto cómo los cuerpos y la tecnología han establecido formas de seducción alternas a las concepciones tradicionales de la interacción humana. Bajo esta óptica, hay que subrayar que uno de los aspectos centrales de tal interacción dentro del ciberespacio es precisamente el erotismo y aquello que se desprende de su práctica: el deseo, los juegos de seducción, las relaciones sexuales y el placer. Lo erótico en la videocultura se advierte como un conjunto de prácticas sexuales que en la realidad objetiva son imposibles de llevar a cabo al pie de la letra.

En concordancia con este modelo de cibersexo y tecnificación del erotismo, el cual rodea prácticamente a cada internauta, Jean Baudrillard, en su obra *De la seducción* (1979), expone cómo la persuasión erótica con “el otro” ha dejado de tener una sola representación posible, pues la distancia entre “el mismo” y ese “otro” queda abolida para dar lugar a diversas posibilidades de interacción. Para Baudrillard, las estrategias de seducción poseen un carácter ilusorio debido a que contempla todo lo que se confunde con la realidad (63) y añade que, en tal ambigüedad o percepción de la realidad, la seducción “no produce más que ilusión y obtiene de ella todos los poderes, entre los que se encuentra el de remitir la producción y la realidad a su ilusión fundamental” (65). Bajo el contexto de tecnificación, Jean Baudrillard comenta en respuesta a Walter Benjamin:

¿Es necesario referirse a la genealogía que W. Benjamín aplica a la obra de arte y a su destino? Así, la seducción habría tenido su fase ritual (dual, mágica, agonística), su fase estética (la que se refleja en la estrategia estética del seductor, y en la que su órbita se acerca a la de lo femenino y la sexualidad, a la de lo irónico y lo diabólico, entonces es cuando toma el sentido que tiene para nosotros, de desvío, de estrategia, de juego eventualmente maldito, de las apariencias) y por fin su fase «política» [...] una desaparición total del original de la seducción, de su forma ritual como de su forma estética, en provecho de una distribución, en todos los sentidos, en la cual la seducción se convierte en la forma informal de lo político [...]. Esta informalidad es inseparable de la tecnicidad: es la de las redes, así como la forma política del objeto es inseparable de la técnica de reproducción serial. Como para el objeto, esta forma *política* corresponde a la difusión máxima y a la intensidad mínima de la seducción (Baudrillard 171-172).

La visión de Baudrillard no sólo contrasta con la de Bataille (consciente, introspectiva, estético-ideológica), sino que su discurso sobre la seducción se reviste de un erotismo politizado, en conformidad con la perspectiva de Benjamin cuando dicho autor alemán habla de *sensorium*; en otras palabras, un erotismo dominado por fuerzas o relaciones de poder tecnificadas en donde el individuo se recrea a partir de nuevos modos de percepción. No obstante, para efectos de esta investigación, se abordan algunos tópicos concernientes al erotismo a partir de la postura de Roman Gubern, de la cual se desglosan algunos conceptos que forman parte del análisis y la interpretación del corpus de estudio.

2.3.1. El eros electrónico

Luego de lo señalado anteriormente, el enfoque acerca del erotismo de Gubern se apega en mayor medida a la contemporaneidad por situarse en un entorno de tecnificación, como el propuesto en *El eros electrónico* (2000). Las tecnologías de información y de comunicaciones han implicado un cambio rotundo en la dinámica de percepción de los placeres sexuales, a raíz de los avances obtenidos en materia de conexión y de generación de contenidos con respecto de la televisión⁹⁶ y del cine, principalmente. Gubern se adelantó a

⁹⁶En contraposición con el acto de lectura, la televisión da mayor importancia al ámbito emocional que al intelectual. El director italiano Federico Fellini sostuvo en relación con la publicidad que aparecía intercalada en los programas de televisión: *No se interrumpe una emoción*. No es sólo de naturaleza auditiva, como ocurre

un debate en el que reflexiona cómo la era digital, tal y como se comprende en la actualidad, transforma la vida de los seres humanos. ¿Cómo es que, en esta nueva época, el erotismo va más allá de la conciencia del propio cuerpo, una vez que los dispositivos electrónicos son parte de la interacción humana? Es decir, ¿estamos acaso en una era de hipererotización o de deserotización del cuerpo en favor de la seducción proferida por la RV? Esta reflexión busca desentrañar cómo el ser humano en la actualidad es persuadido por las interfaces audiovisuales, sobre todo mediante el poder de la imagen.

En consecuencia, la relación intrínseca de los cuerpos con las nuevas tecnologías y el fenómeno de disposición inmediata, necesario durante la inmersión en el ciberespacio, ha modificado las ideas de atracción, de placer y seducción, y, por lo tanto, del sexo en todas sus variantes. Gubern advierte que la transición de un eros análogo a uno de índole digitalizada ha terminado por resaltar la relevancia que, desde sus comienzos, tuvo el medio audiovisual sobre otras plataformas semióticas; desde su óptica, es el que mayor prominencia tiene en los medios de comunicación masiva:

[...] el sistema sensorial humano está programado para primar la información audiovisual, a diferencia de la mayoría de las especies animales que dependen básicamente del olfato y del gusto. Esta primacía se refleja en el vocabulario humano, pues de dos tercios a tres cuartas partes de todas las palabras que describen impresiones sensoriales se refieren a la visión y al oído. Por ello no ha de extrañar que, tras la emergencia del tocadiscos y de la radio, la industria electrónica que resultaría más potente e influyente, y que constituyó de hecho un desarrollo o perfeccionamiento de la radiofonía, sería la televisión (Gubern 20).

Las contribuciones de Roman Gubern permiten entender cómo se han insertado estas nuevas experiencias sensoriales o sensitivas en la era postindustrial o postcapitalista, tales como el negocio de la pornografía, la conversación vía digital y su erotización, y por supuesto, el cibersexo y la RV, lo cual ha devenido en una serie de constructos erótico-corporales reproducidos a través de la imagen televisiva y cinematográfica. Al inicio de este apartado se comentó que, en cada civilización, la concepción de erotismo es muy diferente dependiendo

con la Radio, pues la TV “muestra cuerpos y, por añadidura, con la segmentación de sus encuadres”, los divide “de un modo funcional para la eficacia de la comunicación audiovisual” (Gubern 24).

del contexto sociocultural. Este cúmulo de divergencias se dirime en el contexto actual de las interacciones mediáticas y virtuales “directas o indirectas” (Gubern 24).

Para Gubern, el erotismo en la era digital se ha caracterizado por lo que él llama la “explosión escopofílica”. Es decir, el advenimiento “descontrolado” de un conjunto de prácticas corporales en las que se experimentan excitación y placer, que incluyen actos masturbatorios al observar a otros en relaciones sexuales; cabe destacar que, durante este comportamiento, la interacción con terceros es una opción, acercándose al exhibicionismo y al voyerismo. El ensayista catalán refiere que dicha “explosión escopofílica” es el resultado de la producción de contenidos audiovisuales de carácter masivo en donde las experiencias se llevan al extremo o al límite. Estos “juegos” eróticos se vinculan predominantemente con la “iconomanía” o pasión exacerbada por objetos de adoración o pictóricos, con la “iconofilia” o afición desmedida por las imágenes, con la “iconolagnia” o estimulación o excitación ante cuadros, videos o imágenes, y con la “idolomanía” o fascinación sobre abstracciones e imaginarios, en este caso, virtuales. Tales prácticas sexuales forman una analogía con la idea de los medios de comunicación masiva como ventanas de percepción (eróticas), pues mediante éstos:

[...] unos espectadores atisban el mundo y sus figuras más relevantes. En esta función de los medios como ventanas o ventanucos sobre el paisaje social reaparece el “mironismo” colectivo, el “voyerismo” propio del *peep-showen* en el que se paga por ver a través de un vidrio, que inhibe la tactilidad, a una persona desnuda o a una pareja fornicando a un metro de distancia, para satisfacer un deseo ajeno (Gubern 175-176).

Gubern apunta que las imágenes eróticas que provienen de la televisión y el cine producen un efecto voyerista y que, en el pasado, las representaciones dramáticas por medio del teatro se llevaron a cabo a fin de “atisbar o espiar vidas ajenas, sin que los espíados parecieran darse cuenta de tal observación ajena” (Gubern 176). De esta manera, la escenificación teatral fue pionera del filme *voyeur*⁹⁷, pues en las películas de antaño durante una escena romántica

⁹⁷En el cine silente de los inicios tuvo lugar el *filme-voyeur*. En este tipo de realizaciones “aparecía en la pantalla la silueta de una cerradura en primer plano, y tras ella, se veía a una mujer que se desnudaba, aunque sólo hasta el límite que la puritana censura de principios del siglo XX permitía”. Tal estética o subgénero, “interpelaba a los espectadores con la proposición de una cámara con punto de vista subjetivo, o en primera persona visual,

[...] la pantalla mostraba sus dos rostros unidos en un cálido beso y, a continuación, aparecía un fundido en negro que censuraba la visión de la acción que sucedía lógicamente a aquel beso apasionado. En otras ocasiones la frustración era mayor, si cabe, pues la cámara se alejaba púdicamente de los amantes con un movimiento panorámico, para encuadrar el fuego chisporroteante en la chimenea o las olas del mar rompiendo contra las rocas, como socorridos símbolos figurativos de la pasión erótica (Gubern 178).

Sin embargo, las relaciones sexoafectivas entre los personajes, el componente erótico tanto en las pantallas del cine como de la televisión⁹⁸ cambiaría por completo. Una vez que esta realidad se apoderó de los contenidos eróticos cinematográficos, la escopofilia como recurso narrativo en la cinemática moderna tomó gran relevancia dentro de los tópicos de la violencia y de la crítica social. De lo anterior, se desprenden algunos pasajes de películas que tocan esta problemática. Es el caso de *A Clockwork Orange* (1971) de Stanley Kubrick, en donde lo erótico se inscribe en un contexto distópico (y que supone una era digital) en el que los juegos de seducción, ciertamente prohibidos, no sólo son parte de una ilegalidad o delito, sino que son reminiscencias de los gustos e intereses de Alex, el protagonista de la historia. Por ejemplo, cuando éste escucha música clásica e imagina diversos entornos de interacción basados en el sexo y en el placer.

Otro filme, aunque distinto por la cosmogonía que le precede, es *Ai no korîda* (1976) de Nagisa Oshima, historia que cuenta una obsesión erótica basada en el sacrificio y en el sadomasoquismo como líneas argumentales, aunado a la transformación corporal (mutilación) de uno de los amantes. Aun cuando el sincretismo entre el sexo y la violencia como ejes narrativos predominan en ambas películas, ni en *A Clockwork Orange* ni en *Ai no*

invitándole a mirar aquello que, a fin de cuentas, al final tampoco se le permitía ver”. Con este ejercicio visual se apelaba a lo erótico, pero en función del deseo del espectador (Gubern 176).

⁹⁸En la cinta *The Bachelor Party* de 1957, dirigida por Delbert Mann, se cuenta la historia de una despedida de soltero en la que sus protagonistas miran una película pornográfica, de la que se observa la reacción de los personajes, pero nunca lo que ellos contemplan. Durante aquella época, el cine con tendencia erótica o del género romántico que se proyectó en Cuba, reutilizó filmes de Hollywood a los que anexaron tomas pornográficas de índole anónima. Cabe recordar que el año de 1968 resultó decisivo para “iniciar un proceso de segmentación del mercado audiovisual entre cine y televisión, dividiendo sus funciones culturales, con un público cinematográfico más reducido, más joven, menos conservador y más especializado y la televisión convertida en refugio de un amplio público indiferenciado e interclasista” (Gubern 177-178).

korîda los personajes se grababan o eran grabados. No se puede soslayar, por lo pronto, que, al menos en la cultura occidental, el cine erótico es considerado un productor de relatos audiovisuales en diversos géneros, convenciones genéricas o formatos, que transmiten cosmovisiones y simbologías, si bien es cierto que no solamente de talante sexual, sí constitutivas de “formas y propuestas muy diversas, directas o indirectas, el señuelo supremo para la mirada. Y no sólo para los eróticamente insatisfechos, pues incluso los eróticamente satisfechos pueden aspirar legítimamente a una mayor cuota de placer” (Gubern 24).

Una mirada que pasó de una experiencia “artificial” y análoga, por decirlo de alguna manera, a un nuevo modo de percibir las sensaciones de “ensueño” gracias a la era digital y el ciberespacio. Al respecto, el ciberespacio no deja de ser un terreno latente de efectos oníricos, pues, tal y como sucede durante los sueños, y una vez que sus programas ponderan los “entornos virtuales compartidos”, estas experiencias suelen acompañarse de fantasías eróticas que, a diferencia de aquellos que son de naturaleza fisiológica, aparentan o simulan un contexto donde el individuo siente que no se encuentra solo. Pero la RV dista mucho de ser un artifice del surrealismo, pues lo onírico no es nada parecido al autocontrol, aun cuando se puedan recordar partes importantes de un sueño (o incluso de una pesadilla).

Partiendo de esta analogía entre la RV y el sueño, el ciberespacio va más allá de un simple simulacro. En éste “los deseos pueden ser todo lo extravagantes y transgresores que se quiera, ya que, puesto que no tienen consecuencias materiales, todo está permitido en él. Incluso las llamadas perversiones o parafilias, en su amplia gama de modalidades. Y los deseos pueden ser también transferidos a objetos virtuales” (Gubern 210). De esta manera, aspectos como la transgresión, la violencia y la perversión se vuelven recursos de “socialización” en este tipo de prácticas sexuales en donde la respuesta al deseo es “la tactilidad virtual”⁹⁹, como “el ingrediente esencial del cibersexo¹⁰⁰” (212).

⁹⁹El objetivo es provocar una ilusión que “detecte, como el tacto humano, superficie, resistencia, blandura, forma, protuberancias, viscosidad, rugosidad, lisura, fluidez líquida, temperatura”, características, por cierto, que se muestran, sobre todo, en filmes de horror corporal o de la nueva carne. Por lo tanto, no se puede prescindir del factor “tactilidad”, al momento de observar la “interacción erótica” corporal (Gubern 213). Una interacción proclive a la ruptura de las posiciones corporales habituales. Con base en este apunte, fue el especialista en informática, Howard Rheingold quien señaló hace algunos años: *Como con el sexo, la exploración de la realidad virtual parece requerir posiciones del cuerpo que parecen divertidas a los demás* (214).

¹⁰⁰El cibersexo es una intermediación entre los cuerpos y la tecnología dentro de la concepción del eros electrónico que se perfecciona conforme los avances de la ciencia de la cibernética, aunque para sus detractores esto implique “disociar la sexualidad interpersonal del contacto físico”, debido a que “desde el mito dual que

Estas modalidades dejan de homogeneizar el objeto del deseo, puesto que en la interacción la escopofilia, como se ha destacado, es una forma de acercamiento interiorizado desde las necesidades de lo otro o de la otredad. Así, “el cibersexo propone unas relaciones eróticas con divorcio radical de los cuerpos y abre numerosas interrogantes acerca del placer, de la comunicación interpersonal y de la alteridad sexual, esbozando una nueva semiótica de la pareja” (217). El cibersexo no extermina la posibilidad de interacción humana, pese a lo “prohibido” que llegan ser los juegos de seducción entre los involucrados. A fin de cuentas, se establece una relación que se reinventa tantas veces como lo permita el contacto en el ciberespacio.

En las películas elegidas para el análisis, los aspectos erótico-sexuales, el cibersexo, la fractalización del cuerpo sexualizado, son aspectos fundamentales para reflexionar sobre los procesos de tecnificación del cuerpo a través de las imágenes televisivas y virtuales, al mismo tiempo que revela la multiplicidad de identidades que se configura desde la nueva carne, donde el deseo y las fantasías del cuerpo se han “hiperrealizado”.

2.3.2. Cuerpo y Realidad Virtual

El término “Realidad Virtual” (RV) fue idea de Jaron Lainer en 1986, pero el discurso científico ha preferido las expresiones “entornos virtuales” (*virtual environments*), “entornos reactivos” (*responsive environments*), “entornos sintéticos” (*synthetic environments*) y “realidad artificial” (*artificial reality*), documenta Gubern, pues un amplio sector de la comunidad de especialistas opta por las explicaciones más técnicas y ortodoxas. ¿De qué se compone la RV? Tecnológicamente, la RV se constituye de aplicaciones y metodologías desarrolladas en “Inteligencia Artificial”. En sus inicios se pretendió que esta nueva tecnología estuviera vinculada con las emociones y los pensamientos humanos manejados por un sistema de mecanización extracorporal, contrario a la “*máquina lógica* de Ramón Llull”.

Sin embargo, dicha mecanización trajo consigo implicaciones que iban más allá de la simulación proactiva de mimetizar o recrear procesos intelectivos y cognitivos. Tales implicaciones cuestionaron la raíz de toda inteligencia: ser conscientes del entorno y, por lo

Platón relató en *El banquete* quedó establecido que el amor sexual se basaba en la fusión física de los cuerpos” (Gubern 217). Sin embargo, en la RV se cuestionan estos preceptos del erotismo tradicional.

tanto, de su origen en tanto tecnología dependiente de un modelo o dispositivo electrónico. Gubern precisa que la facultad de una “inteligencia viva en la máquina” hizo emerger “la dicotomía cuerpo-alma que atormentó el pensamiento de Descartes, perplejo acerca de la causalidad del segundo sobre el comportamiento del primero, ya que el alma podía existir independientemente del cuerpo” (Gubern 83). Pero, como se sabe, Descartes reconoció, al fin y al cabo, que la ubicación del “alma”, que accionaba el cuerpo de manera inteligente se esconde en la glándula pineal del cerebro. De este modo: “Los nuevos ingenieros tuvieron que renunciar al espíritu pineal cartesiano para producir sus mismos efectos, pero con ello no siempre disiparon la vieja dualidad materia-psiquismo y sus modos de interacción” (83). Una interacción que se pone a consideración cuando las respuestas, reacciones y ambientes virtuales se empezaron a diversificar tan sólo fueron absorbidos por la innumerable gama de productos culturales a través de sus relatos en la literatura, el cine y el arte en general.

Pese a la sorprendente capacidad para emular la realidad objetiva y trastocarla o transformarla, la RV ha tenido detractores de un talante ciertamente conservador, pues, según su postura, el paradigma de la inteligencia artificial se basa más en la “falsificación” que en lo “inteligente”, y representa más bien la perspicacia de quien la programó “copiando” o trasladando aspectos de sus ejercicios mentales. Por lo que, si fuese el caso de no apartarse de la filosofía escolástica de Descartes, hay que decir que entonces al ser las tres potencias del alma: la memoria, el entendimiento y la voluntad, “la máquina simularía la primera de modo aceptable, intentaría reproducir (de modo conductista) los efectos de la segunda, pero carecería de un equivalente de la tercera” (Gubern 84). Sin embargo, fue mediante la creación de la RV inmersiva como se dio un giro, sobre todo al tópico de la voluntad, pues estas disyuntivas no han pasado desapercibidas por los desarrolladores contemporáneos de inteligencia artificial.

Desde la perspectiva de la inmersión, muchas veces contraviniendo, pero otras también convergiendo, los ensayos pioneros que Ivan Sutherland realizó durante 1968, por medio del “casco visualizador”, coadyuvaron en el proceso de sincretismo entre diferentes ciencias tales como la óptica (la mirada o el ojo observador panorámico), la informática (sistemas binarios y operativos), la robótica (simulacro kinestésico humano), por la psicología cognitiva (mediante prácticas sensoriales-afectivas) e ingeniería biomecánica (en virtud de la experimentación de reflejos y equilibrios de cuerpos y objetos). Este diálogo

entre erudición técnica y conocimiento científico dio como resultado que, incluso, como apunta Gubern, estas dinámicas de tecnologización contribuyeran “en los trabajos de simulación llevados a cabo en el ámbito militar para entrenar a los pilotos aéreos y en el académico” (200-201). Con estas prácticas se comenzó a comprender los alcances, como más adelante se sabría, tienen los entornos virtuales inmersivos en materia de interacción humana, una vez que la memoria, el comportamiento y la voluntad también son modificables, sin que dichas condiciones indispensables de sapiencia estén ligadas entre sí, pues en su aislamiento es como los resultados dan respuestas tanto como así lo permitan las experiencias en el ciberespacio. En consecuencia:

La realidad virtual inmersiva constituye un sistema informático que genera entornos sintéticos en tiempo real, que son ilusorios, pues se trata de una realidad perceptiva envolvente sin soporte objetivo. El operador porta un casco visualizador, con dos monitores televisivos con pantallas de cristal líquido, una para cada ojo, que producen el efecto estereoscópico derivado de la visión binocular y de la correspondiente disparidad retiniana. Pese a este hiperrealismo óptico, el sistema no activa el acomodamiento del cristalino del ojo a las diferentes distancias representadas en las pantallas, sino que se acomoda a la distancia fija a las pantallas planas, muy próximas a los ojos, lo que significa una perversión de las leyes fisiológicas de la visión (Gubern 201).

Al respecto, en estos primeros ensayos de simulación, como bien señala Gubern, la posición y disposición del observador era “pervertida” por la pantalla, porque todavía el horizonte era recreado en una sola dimensión, pues: “Esta anomalía perceptiva evidencia que penetrar en el ciberespacio supone, paradójicamente, penetrar en una imagen plana” (Gubern 201). Esta visión del ciberespacio cambió con el tiempo cuando empezaron a circular los simuladores en segunda y tercera dimensión. Además, otro de los factores fisiológicos que inciden en esta experiencia inmersiva es la inclinación o angulación de los movimientos de la cabeza, aunque la disminución en el ascenso y el descenso del movimiento de los ojos provoque relieves de exploración en virtud de las imágenes-pantalla. Esto tiene que ver con un doble efecto experiencial de carácter tanto “cenestésico” como “cinestésico” propio de la RV: “Cenestésica, por cuanto permite al operador la conciencia de la posición y de la actividad

de su cuerpo en el espacio, y cinestésica porque permite la conciencia de los desplazamientos en tal espacio” (Gubern 201). Esta situación se perfeccionó con la sistematización estereoscópica de la imagen que, a partir de la generación heterogénea de las plataformas “visotónicas”, dejaron atrás la representación pictórico-renacentista del marco-encuadre¹⁰¹.

Con ello, la informática ha ayudado a coordinar los diagramas multisensoriales relacionados con el “movimiento del cuerpo del operador, para producir la impresión de integración física y de movilidad del punto de vista en un espacio de tres dimensiones” (Gubern 201). Esto depende de las capacidades y habilidades cognitivas y no sólo corporales. Así, tal y como se ha dicho a lo largo de esta investigación, y en relación con las atribuciones que ha traído como resultante la RV inmersiva, la tecnificación del cuerpo no sólo se subordina a la interconexión, sino a la interacción para crear nuevos modos de percepción en donde su emulación es sólo el principio de la experiencia:

Con sus entornos multisensoriales interactivos, la RV ha desplazado el protagonismo de la información, propio de la cultura de la era digital, hacia el de las sensaciones... El operador navega con su cuerpo por el ciberespacio, un territorio ilusorio que fue bautizado así por William Gibson en su novela *Neuromancer* (1984) y que definió como una ‘alucinación consensuada’ (202).

De tal modo, que en el ciberespacio el cuerpo también se tecnifica, en una geografía sin coordenadas donde el simulacro es más que sólo la “ilusión” de estar viviendo en otra realidad. En consecuencia, la inmersión profunda en la RV desemboca en sensaciones que no son precisamente parecidas a las alucinaciones ni tampoco siempre dadas de forma consensuada. Esto supone que el inmersor en una RV deambula:

¹⁰¹A partir de su invención durante el Renacimiento, la perspectiva que ofreció el marco-encuadre de la representación logró, sobre todo en la plástica, un efecto multimodal que incluye la “externalidad”, la “distinción” y la “distancia” como elementos de interacción entre el observador y el objeto. Sin embargo, en el contexto de la RV: “Al abolir este marco de la representación, el sujeto se confunde con el objeto, mediante su inmersión ilusoria en el ciberespacio. De manera que, en esta simbiosis íntima entre hombre y computadora, el entorno se percibe como una prolongación del sistema visual y artificialmente ‘pegado’ a él” (Gubern 202). Así, el “inmersor” deja de usar el casco o los lentes o cualquier otro dispositivo conectado al cuerpo, y da cuenta de que “se halla ante un universo visual distinto y extenso” (202). El observador se encuentra fuera de un marco y de un encuadre “tradicionales” porque el territorio por el que se desplaza es resultado de una pantalla que le muestra ante su mirada, la representación visual de un territorio que sólo existe en dicha inmersión.

sin extensión ni soporte territorial, y mientras sus pies y su cuerpo están en la realidad, su cabeza se halla en un escenario virtual. Cuando trabajamos ante la pantalla de un ordenador, la reconocemos como interfaz de la máquina, pero la realidad virtual disuelve el interfaz o, mejor dicho, hace desaparecer el efecto interfacial, pues es en el interfaz ojos-pantallas, en el que no hay percepción de sus encuadres o marcos, donde se intercepta el desarrollo de la realidad virtual (202).

La disolución de la interfaz digital trajo consigo una serie de disposiciones ópticas tecnologizadas ligadas a cada experiencia, por lo que la RV inmersiva es sumamente una realidad al mismo tiempo subjetiva. Esto sucede en muchos de los videojuegos actuales y en algunas de las aplicaciones que tienen como objetivo generar un efecto parecido al de un “espejo” con el cual la interacción mediante una pantalla u otra cámara (muchas veces en 2D como mínimo requisito para que así ocurra) “refleje” una “segunda persona”, de manera tal que el inmersor en RV se observa a sí mismo en sus pantallas y paradójicamente, “fuera de sí mismo”. A ello se añade que en este contexto “puede aparecer también otra persona mediante el efecto de telepresencia”¹⁰² (Gubern 203), pudiendo ver, imaginar o crear inclusive, otros mundos posibles; cuestión que hoy en día el cibernauta explora por las posibilidades que tiene para programar la historia o el final, sin que sea necesario “físicamente” acercarse al territorio sin referencia dentro del espacio virtual.

Este tipo de experiencias han quedado plasmadas durante los últimos años en “ficciones autorreflexivas acerca de la frágil frontera que separa a lo real de lo virtual, al documento de la ficción y a la historia de la invención y de los desbordamientos mutuos que pueden producirse a ambos lados de la frontera” (Gubern 207). Uno de los casos más representativos de esta RV, pero menos inmersiva es la que se propone en la cinta *Matrix* (1999). En dicha película, el tema de la identidad y la violencia corporal en el ciberespacio se reproducen en un terreno más cercano a la realidad objetiva y al “espacio euclidiano y

¹⁰²La experiencia por medio de telepresencia es lo que en Japón (nación que ha llevado al extremo esta actividad) se denomina como “tele-existencia”. La telepresencia invade los cuerpos inmersos en RV bajo “el principio de las correspondencias homeomórficas (del griego *homeo*: semejante, y *morfo*: forma)”; en otras palabras, es la correspondencia “establecida entre dos sujetos u objetos”, de modo que tanto sus formas temporales como espaciales se reproducen con tal “fidelidad” en otro sitio del que se encuentran, más allá de su “sustancia”, o “esca la”. Este principio da lugar a que los inmersores u observadores actúen a distancia, por lo que en tanto sujetos *telepresentes*, “tal vez alejados a miles de kilómetros en la realidad”, puedan compartir “sensorialmente un espacio virtual común” (Gubern 203).

vital”, por lo que la muerte en este tipo de ficciones también es una posibilidad. A ello, Gubern lo llama “especulación fantacientífica” o tecnofantasía artificial, a raíz de las prácticas homeomórficas o telepresentes que experimentan los personajes.

Si bien es cierto que parte de un multisistema de información que produce ambientes en tiempo real, aun cuando son establecidos desde la artificialidad, al respecto, Roman Gubern en *Del bisonte a la realidad virtual* (1996), afirma que la RV también crea escenarios perceptivos que se resignifican en nuevos territorios, más allá de los soportes del hardware, del computador o de la consola. De este modo, la RV “es una pseudorrealidad alternativa, perceptivamente hiperrealista, pero ontológicamente fantástica” (Gubern 156), que se desarrolla dentro de un “espacio ilusorio” o ciberespacio. Por lo que espacio virtual no es sólo un “producto tecnológico”, sino que, además de constituir experiencias sensoriales, es un “fenómeno cultural de subido interés” (156). En *Figuras de la presencia. Cuerpo e identidad en los mundos virtuales* (2013), José A. Sánchez Martínez comenta que el ciberespacio es un terreno de lo hiperreal que permite la reproducción de varios cuerpos en oposición al espacio físico en donde el cuerpo es sólo uno.

Este *avatar* es la versión de cuerpo “real”, pero en la RV, puesto que, al ser una representación de éste, es decir, “una prolongación de su presencia”, no es que sea un doble opuesto sino más bien imágenes de su presencia. Así, “tanto cuerpo como su representación (avatar)... habitan un espacio”, espacio que aparece en ambos lugares, “el físico y el virtual” (Sánchez Martínez 142). Sánchez Martínez apunta que los mundos virtuales forman parte de nuestro sistema de estructuras de carácter tecnológico e imaginario, lo cual ni los *chats* ni los grupos de discusión e incluso las redes sociales pueden lograr. Pues, aun cuando estén “ausentes” en la inmersión, los cuerpos sí logran proyectarse en territorios que no tienen referencias.

El *corpus virtualis* se resignifica por medio de alteridades o de nuevas identidades. La virtualización bajo estas nuevas formas de representación del ser “necesariamente pone en tela de juicio la identidad clásica, pensada con la ayuda de definiciones, de determinaciones, de exclusiones, de inclusiones y de terceros excluidos. Es por esto “que la virtualización es siempre heterogénea, volverse otro, proceso de recepción de la alteridad” (Levy 25). Es decir, dentro de la RV el cuerpo es una entidad múltiple que navega en el ciberespacio dentro de un conjunto de cartografías y etnografías imaginarias con acceso a

interacciones de todo tipo: “El cuerpo sirve como dispositivo a este entorno de presencia, es y existe para funcionar y ser operativo en esa naturaleza virtual” (147).

En el siguiente y último capítulo de esta investigación, da inicio el análisis y la interpretación de las películas elegidas para tal efecto. A partir de la operatividad de algunas secuencias y/o escenas se retoman tópicos o conceptos claves de la cibercultura en el que se inscriben los filmes *Videodrome*, *The Fly*, y *eXistenZ*. Por lo que se examina cómo se configura el discurso narrativo del cuerpo tecnificado en dichas películas de David Cronenberg, desde las cuales se advierten convenciones genéricas de la ciencia ficción y del horror, es decir, la nueva carne.

CAPÍTULO III.
ANÁLISIS DEL CORPUS DE ESTUDIO

Acotación medular para el análisis¹⁰³

El análisis y la interpretación que se lleva a cabo de *Videodrome* (1983), *The Fly* (1986) y *eXistenZ* (1999), es una propuesta teórico-metodológica en aras de hacer observable el objeto de estudio de esta investigación: el *cuerpo tecnificado*. Para ello, se llevan a cabo tres procesos en cada filme: en primer lugar, la descripción de las secuencias elegidas, en segundo lugar, el análisis de las variables indicando el número de la secuencia o las secuencias relacionadas para tal fin (marcadas en negritas), y, en tercer lugar, una interpretación. Tales procesos son acompañados de la inclusión de imágenes al respecto. Por lo que es un modelo doble de observación esquematizado a partir de variables analítico-descriptivas. Al respecto, se presenta una tabla de contenido o informativa, también por película. El constructo “cuerpo” transversaliza o cruza cada una de las variables que atañen a su tecnificación: el cuerpo mediatizado en *Videodrome*, el cuerpo tecnomonstruoso en *The Fly* y el cuerpo virtualizado en *eXistenZ*.

3.1. *Videodrome*: el cuerpo mediatizado

Durante la década de los ochenta, hubo una revolución en materia de contenidos mediáticos, pues la informática se instaló con mayor presencia en la cultura audiovisual o videocultura. El poderío masivo del que ya gozaba la televisión terminó por absorber a otros medios que aún dependían de su conexión, tal y como le sucedió al cine. Era el comienzo de una era ciertamente intermedial. A través de la cultura del *videotape*, el cine llegó a millones de hogares. Largometrajes y medimetrajes de bajo presupuesto o de serie B, documentales y películas independientes, sobre todo, las producidas en Estados Unidos, e innumerables filmes y ejercicios amateurs cinematográficos se volvieron accesibles en la televisión por medio del video, difundiendo historias que habían quedado fuera de los imaginarios colectivos reproducidos por la industria hollywoodense. De esta manera, las condiciones de distribución masiva, más allá de los éxitos en taquilla, gracias a las técnicas de diseño de cartel u otras herramientas mercadológicas como los anuncios publicitarios, se intensificaron con el objetivo de incentivar audiencias que no se ajustaban a las convenciones tanto del cine comercial como del “cine de autor” o “cine de culto”. La proliferación de clubs de video,

¹⁰³Los diálogos o parlamentos de las películas que se analizan se han tomado de los subtítulos originales en español, o bien, en otros casos, desde la traducción que hace el autor de esta investigación.

primero con la renta de cintas tipo Betamax¹⁰⁴ y después mediante el formato VHS¹⁰⁵, exacerbaron el interés del cine en video, no sólo como un gran negocio, sino por su impacto sociocultural.

Las corporaciones informativas y medios de comunicación masiva vieron en el nuevo público, acostumbrado a la pantalla del televisor, el vínculo más fiel entre el avance de la tecnología y el ser humano. Dichos centros de compra y renta de videos, como portales de resignificación de las emociones, si bien es cierto que se convirtieron en espacios de democratización audiovisual, también sacralizaron el narcisismo y la cultura pop. En consecuencia, proliferó la libertad para poder escoger lo que cada uno deseaba ver, aunque esta situación desde luego estuvo supeditada a la disponibilidad de las películas. Pese a ello, estas dinámicas de interacción mejoraron con la invención del modelo *blockbuster*. La creación de programas de televisión en vivo, en los cuales se presentaban debates políticos e intelectuales, espectáculos musicales o de otra naturaleza artística, además de la incorporación de espacios mediáticos cercanos entre conductores y público, produjo formas distintas de desear lo inalcanzable. Así, se acercaron productos culturales audiovisuales extraordinarios, prohibidos, transgresores o inclusive clandestinos incorporándose a la cotidianeidad e intimidad, es decir, prácticas que antes sólo había facilitado el discurso del cine industrializado. Las cintas de video devinieron en una suerte de aliado del nuevo espectador, quien no dudó en comprender que el cine podía verse y sentirse fuera de su soporte semiótico. Estos modos de apropiación de un medio en otro, de poder observar películas en televisión, originó la transformación de las salas de esparcimiento en casa, que por aquel entonces se sofisticaba, dando paso a la organización de espacios cada vez más individualizados o personalizados y, en muchas de las ocasiones, menos familiares. Así fue como se resignificó la estructura semiótica de lo visual y su imaginario colectivo. Los límites

¹⁰⁴Betamax fue un formato de video analógico que en la actualidad ha salido del mercado. Durante 1975, la empresa Sony presentaría su sistema de cinta de vídeo en color que permitía grabar programas de televisión. Tenía mayor resolución de imagen y mejor calidad de sonido. Dicho sistema Betamax heredó los elementos del diseño de formatos anteriores como la *Videocorder*, también de Sony, y el *U-Matic* o formato profesional que ofrecía la realización de videos tipo aficionado. En 1983, año en el que se estrena *Videodrome*, se introdujo al formato Betamax el sonido estereofónico de alta fidelidad (Hi-Fi).

¹⁰⁵El formato VHS nació en 1976 (*Video Home System*), como un sistema de video casero que grababa y reproducía videos de manera analógica. El VHS tiene la anatomía de un casete, pero con una cinta magnética de media pulgada, por lo que la caja de plástico que la contiene es de mayor tamaño. Tras la aparición del formato DVD y sus reproductores conectados a una pantalla de televisor o de computadora, el VHS desapareció del mercado, sin embargo, por muchos años fue el líder en sistemas de grabación y reproducción hasta el 2002.

entre la señal de televisión y el cine se disiparon. Géneros tan disímiles en apariencia, como el terror, el horror, la ciencia ficción, el drama, el *softporn* e incluso las *action movies*, irrumpieron con mayor fuerza para fortalecer su imparable hibridación.

Esta realidad implicó la existencia de una nueva disposición de los cuerpos, puesto que la visualización de un filme en el cine es diferente a la que se lleva a cabo desde el aparato de televisión. A partir de este desarrollo tecnológico se intentó eliminar la relativa independencia que hasta ese entonces existía entre el cine y la televisión como medios diferentes. Se procuró que las historias de ficción dejaran un poco de lado las tematizaciones tan gastadas por el *mainstream*. Se recurrió a narrativas que rápidamente se integraron a un inminente proceso ideológico y estético. El fin de la Guerra Fría transformó el manejo de la información, por lo que los medios de comunicación masiva y los sistemas económicos predominantes entablaron una relación muy por encima de lo pragmático y con una prevalencia hacia lo simbólico y lo abstracto. Estas narrativas encontraron buena aceptación en la televisión y en el cine. Se caracterizaron por la inclusión de contextos tecnificados a partir de los cuales se desarrolló la sociedad del conocimiento. Tales cambios históricos tuvieron gran revuelo para la generación de historias con personajes que sufren las consecuencias de la tecnificación, porque el cuerpo es su principal vehículo. Las películas *The Thing* de John Carpenter, *Robocop* de Paul Verhoeven (1987) y *Hellraiser* de Clive Barker (1987) fueron vistas masivamente. La hibridación de los géneros, más que un obstáculo se convirtió, a la postre, en una estrategia narrativa de primer orden, por lo que la utilización de convenciones genéricas en una misma película diversificó el análisis y la interpretación del discurso cinematográfico, en donde los relatos de horror y de ciencia ficción son ejemplos representativos. Tras este recuento acerca de la cultura del video-cine, la película *Videodrome* (1983) se instaura como objeto de análisis de esta investigación, pues aborda la idea del cuerpo intervenido por medio de la imagen del video.

3.1.1. Variables de análisis

Las variables de análisis de la película *Videodrome* provienen de los conceptos teóricos que son fundamentales para esta investigación, a fin de entender el discurso narrativo del cuerpo tecnificado, en este caso, el cuerpo mediatizado. En este sentido, se presentan a continuación:

1. “Modo Cinemático de Producción” (MCP). Funge como la variable que está presente en cada una de las secuencias seleccionadas a manera de contexto, desde el cual se genera el proceso de subjetivación (*sensorium*) de Max, debido a la exposición que él experimenta con la tecnología del video por medio del dispositivo de televisión.
2. “Imágenes Cibernéticas”. Es la variable que reúne las imágenes resultantes de la fusión entre la corporalidad y la tecnología (cyborg), es decir, el resultado de la intervención que Max sufre por la exposición al “Videodrome”.
3. “Imágenes erótico-fractales”. Se constituye como variable que alude a las alucinaciones de Max, el protagonista de la historia y que pone en funcionamiento el “eros electrónico”.
4. Metaficción intermedial. Es la herramienta de análisis que permite reflexionar acerca del efecto de yuxtaposición existente entre la imagen cinematográfica (el relato, la película) y la imagen del video por medio de la televisión.

Mediante una tabla de contenido se presenta el modelo de análisis para *Videodrome*:

| Descripción de secuencias | Número de secuencias: 5 |
|--|---|
| Herramientas teórico-metodológicas | Discurso narrativo |
| Modo Cinemático de Producción (contexto de economía visual). | Exposición de Max al “Videodrome” por medio de la televisión. |
| Cibercultura: Imágenes cibernéticas. | Fusión de lo corporal con la tecnología (cyborg). |
| Eros electrónico: Imágenes erótico-fractales. | Alucinaciones de Max. |
| Metaficción intermedial. | La TV y el video en el cine. |
| Interpretación (o cómo leer el filme) | Cuerpo tecnificado: Mediatizado |

3.1.2. Descripción de secuencias

Contexto

La historia de *Videodrome* inicia con un promocional de televisión que se transmite por el canal de una estación UHF de Toronto que difunde contenidos amarillistas: “Civic TV, la que te llevas a la cama”: “aludiendo a sus contenidos eróticos y al mismo tiempo, a la

corporeidad que adquirirá la televisión más adelante” (Gorostiza y Pérez 160). Como si se cortara la señal, enseguida aparece en el encuadre de la pantalla de TV la asistente de Max Renn (protagonizado por James Woods), director ejecutivo de dicho canal. La secretaria de Max le habla como si ambos mantuvieran una conversación presencialmente, acerca de una reunión de trabajo, quien busca captar un mayor *rating* para el canal: “Al principio, en un hotel bastante sórdido, dos orientales de la empresa Hiroshima Video intentan venderle a Max una película pornográfica *softcore* titulada *Samurai Dreams*” (Gorostiza y Pérez 164).

Posteriormente, Max observa una serie de fotografías en blanco y negro que no lo convencen. Convocado por Harlan, un técnico operador del canal, para visualizar una señal clandestina interceptada desde una antena ajena al canal, Max accede a ver el “Videodrome”, una grabación que muestra imágenes de tortura y asesinatos de mujeres. Max autoriza transmitir el “Videodrome” en Civic TV. Más adelante, Max conoce en un programa de televisión a Nicki Brand (estelarizada por Deborah Harry), una psiquiatra y locutora de radio, así como a Brian O’Blivion, un estudioso de los medios de comunicación, conectado desde una ubicación desconocida, pues nunca aparece en público, sólo mediante imágenes de video.

Secuencia 1: Max y Nicki se conocen [Duración: del minuto 8:33 al minuto 17:23]¹⁰⁶

En un panel de debate por televisión, se presentan Max Renn, Nicki Brand y, en una grabación de video, el profesor Brian O’Blivion, quien habla sobre las repercusiones de las imágenes violentas. Max opta por la imprudencia haciendo comentarios de acoso a Nicki. Por otra parte, la conductora del debate pregunta a Nicki: “¿Es Max un peligro para la sociedad?”. Nicki contesta que sí lo es, pero para ella. Corte directo a imágenes en video que

¹⁰⁶Se considera este fragmento de *Videodrome* como la secuencia núm. 1, porque si bien ésta no corresponde al orden cronológico original, pues poco más de 8 minutos le preceden, ello no descontextualiza la historia, debido a que también se ha indicado un contexto que explica su inserción como secuencia. Esta aclaración converge con lo que se dice en *El Diccionario técnico Akal de Cine* (2004) cuando no se trata de secuencias tradicionales o clásicas: “En la medida en que se consiga el efecto de unidad dramática dentro de una de ellas, las secuencias no tienen por qué desarrollarse en una sola localización, y su cronología puede resultar ambigua. Por ejemplo, el montaje paralelo entre escenas simultáneas que se desarrollan en dos localizaciones distintas puede crear el efecto de una sola acción [...] A veces, una serie de escenas filmadas en diferentes localizaciones pueden formar una sola secuencia cuando son breves y son objeto de un montaje compacto [...]. Un tipo diferente de secuencia, [ocurre] en la que breves escenas pertenecientes a distintos periodos de tiempo forman una sola unidad dramática [...]” (Königsberg 488). Pese a la incorporación de más de cinco cortes directos en este fragmento, la unidad dramática se mantiene. La tematización es coherente con las escenas en las que la trama transita desde que Max y Nicki se conocen hasta su primer encuentro, tal y como sucede en cientos de películas de índole dramático, sólo que en *Videodrome* la narración es, precisamente, un simulacro (ambigüedad de las imágenes).

muestran una situación de violencia física explícita. Es Max quien ve dichas imágenes en la sala de edición del canal. Max revela su interés por este tipo de grabaciones: “–Es increíblemente real”, le confiesa al operador Harlan. Enseguida, corte directo al programa de radio “Rescate Emocional” que conduce Nicki, en el que se observa una breve charla entre ella y una radioescucha. Max, detrás del cristal de la cabina de radio saluda a Nicki. Ella le muestra condescendencia enviándole un beso, mientras él hace lo mismo. Corte directo a Nicki en el departamento¹⁰⁷ de Max, buscando una cinta de video. Es directa con Max: “–Tienes algo de porno”. Ella le hace saber que los videos pornográficos la ponen de buen humor. Nicki encuentra un casete denominado “Videodrome”. Max le advierte que se trata de una cinta sobre tortura y asesinato, pero que no es sobre sexo exactamente. La locutora responde: “–¿Quién lo dice?”. Corte directo a un televisor en el que se proyecta, entre ruido blanco, la imagen-rótulo “Videodrome”. Enseguida, se muestra una transmisión en la que un hombre encapuchado flagela a una mujer desnuda con un látigo.



Imagen 1. El inicio de “Videodrome”.

A Nicki le ha parecido excitante ver el video, por lo que su encuentro se torna más provocativo. Desea que Max le haga una incisión en el hombro con una navaja. La escena transcurre mientras los dedos de él frotan dicha parte del cuerpo de Nicki, de la que sobresalen unos rasguños. Max responde: “–Parece que alguien más lo ha hecho”. Nicki anhela saber cómo se consigue participar en grabaciones como “Videodrome”. Max contesta sarcástico: “–No sé. Parece que nadie regresa a la semana siguiente. ¿Qué dijiste que te pasó en el hombro?”. La conversación anterior culmina cuando Nicki le dice a Max: “–Quieres

¹⁰⁷El departamento de Max es oscuro y desordenado, deja ver los hábitos de un personaje soltero, obsesionado con su trabajo, quien ha descuidado su vida privada. Las persianas dan un efecto de sombras en el interior, simulando barrotes de una cárcel, en la que Max estaría “encerrado” por su hermetismo y sedentarismo, o bien, líneas horizontales parecidas a las de la imagen televisiva (Costello en Gorostiza y Pérez 158). Además, en las salas de edición y producción del canal donde labora Max, como un entorno tecnificado, también se muestra el desorden y el caos en el que están alojados los aparatos (Gorostiza y Pérez 158).

probar algunas cosas”. Corte directo de Nicki y Max desnudos en la sala de televisión. Detrás de ellos, el televisor proyecta imágenes del “Videodrome”. Max perfora la oreja de Nicki con un alfiler e inician un flirteo erótico-sexual. La escena transcurre a través de un *close up shot* de torso y rostros, y posteriormente, con los cuerpos completos. El fondo, que antes los cubría, cambia, pues en corte directo se distingue sólo el rostro de Max recargado en el de Nicki. Segundos después, el encuadre muestra el lugar de tortura que se había visto antes en el video y, finalmente, surge de nuevo la cara de Max. Fin de la secuencia.

Secuencia 2: Las primeras revelaciones [Duración: del minuto 33:08 al minuto 37:33]

Corte directo a Max a punto de reproducir un casete de video, este objeto se transfigura con movimientos vertiginosos y se le escucha lo que parece una respiración agitada, como si tuviera vida. A Max se le cae el casete al verse sorprendido. Lo recoge, lo revisa y lo inserta en el reproductor. Corte directo a encuadre de la pantalla del televisor de Max donde se muestra al profesor O’Blivion. El teórico –sentado en un escritorio– explica: “–La batalla por la mente de Norteamérica se llevará a cabo en video: el ‘Videodrome’. La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente. Por lo tanto, la pantalla de televisión es parte de la estructura física del cerebro. Por lo tanto, lo que aparezca en la pantalla de televisión, surge como una experiencia real para quienes la miran. Por lo tanto, la televisión es la realidad y la realidad es menos que televisión”. Corte directo a Max en tono incrédulo y riéndose. Lo que antes parecía una grabación por medio de un monólogo, ahora, en corte directo, presenta a O’Blivion dirigiéndose a Max como si el profesor esperara su interlocución: “–Max, me alegro tanto que hayas venido a mí. He pasado por todo esto solo. Tu realidad ya es la mitad alucinación en video. Si no tienes cuidado, se convertirá todo en alucinación”. Enseguida, la imagen de O’Blivion se aleja, pero éste continúa su discurso: “–Deberás aprender a vivir en un mundo muy extraño”. Bajo el mismo encuadre del profesor exponiendo, aparece en el fondo uno de los dos verdugos. El especialista advierte: “–Tuve un tumor en el cerebro. Y tuve visiones”. Al cerrarse el encuadre, en el que aparece sólo O’Blivion, otro verdugo inmoviliza al teórico. Maniatado, el profesor remata: “–Creo que las visiones causaron el tumor y no al revés. Sentía cómo las visiones se unían y convertían en piel, una piel incontrolable. Pero cuando me quitaron el tumor, se llamaba “Videodrome”.



Imagen 2. El teórico O'Blivion en pantalla.

Tras pronunciar “–Yo era él...”, O'Blivion es atacado con una soga en el cuello. Max se sobresalta, como si despertara de un trance, sin quitar la mirada del televisor. El profesor, a punto de ser ahorcado, en pleno estertor de muerte, le dice a Max: “–Yo fui la primera víctima del Videodrome”. Max se aparta del sillón y formula: “–¿Quién lo maneja? ¿Qué quieren?”. En corte directo, se muestra la imagen de uno de los verdugos descubriéndose el rostro. Es Nicki Brand, quien le expresa: “–Te quiero a ti Max. A ti.”. Mediante otro corte directo, la cara de Nicki abarca prácticamente la pantalla del televisor. Nicki le dice “–Ven conmigo. Ven con Nicki. Vamos. No me hagas esperar”. Max se aproxima al aparato. Los labios de Nicki cubren todo el encuadre del cinescopio. Con voz seductora, ella le susurra: “–Por favor”. Los objetos que están por encima del televisor se tambalean por sí mismos, pues pareciera que han cobrado vida.



Imagen 3. Max, absorbido por la imagen.

El aparato televisivo se antropomorfiza, pues se marcan venas en su parte posterior y las bocinas simulan una respiración humana. Max toca el televisor, mientras se escuchan jadeos y la misma voz excitada: “–Te quiero a ti, Max. Vamos... Vamos”. Corte a Max acariciando el televisor y los labios de Nicki ocupando la totalidad de la pantalla. Enseguida, se repiten las anteriores frases de Nicki. Corte directo a unos labios saliendo de la pantalla del televisor, mientras Max los toca. La secuencia finaliza cuando Max es absorbido por la imagen de los labios.

Secuencia 3: Alucinación y simulacro [Duración: del minuto 47:48 al minuto 53:09]

Esta secuencia comienza con un corte directo a Barry Convex, dueño de “Spectacular Optical”, empresa que tiene de fachada la venta de lentes exóticos, pero que en realidad es la creadora del “Videodrome”. Max se presenta con Barry en las instalaciones de dicha empresa. El interés de Barry es mostrarle a Max un prototipo de máquina que busca grabar alucinaciones. Barry busca analizar la experiencia de Max y revela: –“Ninguno de nuestros sujetos de prueba volvió a la normalidad. Todos necesitan cuidado psiquiátrico intensivo [...]. Y creo que analizando una de tus alucinaciones sería el indicio de cómo empezar el estudio”. Max no sabe si habrá dolor tras utilizar dicha máquina. Barry responde: “–No te dolerá. Quizá te encuentres saliendo y entrando de un estado alucinante después de que terminemos. Si es así, relájate y disfrútalo”. Max se coloca el dispositivo que le cubre toda la cabeza.



Imagen 4. Max con el visor de alucinaciones.

Barry programa el dispositivo y le dice a Max que los efectos del “Videodrome” son tan extraños debido a la exposición a violencia en el sistema nervioso. En corte directo, Barry oprime el botón para iniciar la experiencia, pero es interrumpido por Max: “–¡Es demasiado brillante! ¡No lo aguanto!”. Tras arreglarse la frecuencia, comienza la sesión de Max. Enseguida, se muestra en perspectiva subjetiva cómo Max percibe el entorno que le rodea. Barry le expresa que no tiene que hacer otra cosa, sino sólo alucinar. Barry se marcha y deja solo a Max. Corte directo a encuadre de Max alucinando con el dispositivo en la cabeza. Por medio de imágenes en rojo, primero aparece Nicki, quien se acerca hacia él, mientras ella toma un látigo. Corte directo a Max sin el visor recibiendo el látigo. Corte directo a Nicki expresando “–¿Qué esperas, amor? Manos a la obra”. Pero la petición de Nicki proviene de una imagen transmitida desde un televisor. Enseguida, aparece Max dando latigazos a dicho aparato, de lo cual se escuchan lamentos y respiraciones. Max se aleja y deja ver la imagen completa del televisor que transmite la tortura que él lleva a cabo, pero ya no es Nicki la que se observa, desde la perspectiva espectral, sino otra mujer. Fin de la secuencia.

Secuencia 4: La intervención corporal [Duración: del minuto 60:56 al minuto 64:42]

Esta secuencia comienza con un corte directo a Barry Convex, quien ahora se encuentra en la sala de edición de la cadena local de televisión. Barry le dice a Max “–Comenzaremos con el canal 83. Vamos a utilizarlo para nuestra primera transmisión del “Videodrome”. Tengo el presentimiento que será muy popular durante un tiempo”. Corte directo a Max que responde: “–Debo estar alucinando ahora mismo. Digo, no puede ser de verdad”. Barry le ha dicho a Max que han grabado sus alucinaciones, que las han analizado y que debe estar listo para una nueva experiencia. Corte directo a la mano de Barry que porta un casete que empieza a moverse tal y como anteriormente le había sucedido a Max (ver **secuencia 2**). Max, con temor pregunta: “–¿Qué quieres de mí?”. Barry expresa: “–Quiero que te abras, Max. Que te abras para mí”. Enseguida, se muestra la imagen de Max contra la pared, en la que se visibiliza cómo la fuerza de un aire sobrenatural le desabotona la camisa, y mediante un acercamiento a su abdomen, de éste brota una abertura con forma de labios vaginales. Corte directo a Barry introduciendo el casete a Max por la abertura. Le dice a Max “–Te quiero mostrar algo”.



Imagen 5. Abertura en el abdomen.



Imagen 6. Mano-pistola de Max.

Tras ello, Max cae al suelo. Barry y Harlan, operador del canal, desaparecen. Max se arrastra por la sala de edición mientras oye una voz que le sentencia: “Queremos el canal 83, Max. Dánoslo. Danos el canal 83. Mata a tus socios. Mátalos. Mata a tus socios y danos el canal 83”. Corte directo a Max, pero ahora él introduciendo su mano en la abertura. Enseguida, se

observa a Max sacando una pistola¹⁰⁸ de la hendidura. A partir de ello, se muestra el proceso de fusión entre su mano, su antebrazo y la pistola. Cuando Max observa el sincretismo de su piel con las varillas y los cables conectados a su mano, vuelve a escucharse la voz que lo ha amenazado para que asesine a sus socios y entregue el canal. Fin de la secuencia.

Secuencia 5: La nueva carne [Duración: del minuto 78:53 al minuto 86:38]

Esta secuencia comienza cuando Max asiste a una convención de “Spectacular Optical”, en la cual aparece Barry Convex como presentador (recuérdese que es el aparente dueño de esta empresa). Más adelante, en corte directo, se muestra a Max con la pistola encarnada a su mano, persiguiendo a Barry. Max lo acribilla en medio de los asistentes. A través de otro corte directo, tirado en el suelo, el cuerpo de Barry comienza a reventarse, por lo que la imagen deja ver un acto de abyección en el que se visualizan órganos y vísceras. Max grita a la multitud: “-¡Muerte al ‘Videodrome’! ¡Viva la nueva carne!”. Max huye del lugar. En corte directo, se ve a Max entrando a una zona portuaria prohibida. Max logra acceder a un barco en ruinas. Corte directo a Max sentado en el interior de la embarcación abandonada. Max se tapa el rostro con la mano derecha y se queda observando unos segundos hasta que menciona: “-Esperaba que regresaras”. Corte directo a un televisor donde se muestra una transmisión en la que aparece Nicki hablando: “-Estoy aquí para guiarte Max. He aprendido mucho desde la última vez que te vi. Aprendí que la muerte no es el final. Te puedo ayudar”. Max responde: “-No sé dónde estoy ahora. Tengo problemas... para saber hacia dónde voy”. El diálogo continúa, pero ahora la pantalla se muestra mediante un acercamiento. Nicki advierte a Max: “-Es porque has ido tan lejos como te ha sido posible, aun sabiendo cómo están las cosas. “Videodrome sigue existiendo. Es muy grande y complejo. Los heriste, pero no los destruiste. Para hacer eso, debes seguir a la siguiente fase”. Max le pregunta: “-¿Cuál es esa fase?”. Nicky le explica: “-Tu cuerpo ya ha cambiado mucho, pero eso es sólo el comienzo, el comienzo de la nueva carne”. El *raccord*¹⁰⁹ de mirada de Max al observar a

¹⁰⁸La pistola con forma fálica encuentra similitudes con la que aparece a años después en la cinta *eXistenZ*. Cabe resaltar que es un arma de la que emergen filamentos que se conectan en los nervios del brazo de Max, insertándose en su cuerpo, por lo que su mano se transforma en una pistola (Gorostiza y Pérez 160).

¹⁰⁹El corte por *raccord* de mirada, recordando que esto sucede si “los planos se encuentran conectados lógicamente mediante la línea de visión de un personaje” (Königsberg 143), en este caso se muestra cuando Max observa y día loga en una dirección específica a Nicki con un ángulo de visión determinado y el siguiente plano es la transmisión televisiva en la que el mismo Max aparece, situada donde el espectador cree que el director del canal también estaría mirando.

Nicki se mantiene en la misma perspectiva. Nicki comenta: “–Debes cubrir todo el recorrido. Transformación total. ¿Crees estar listo?”. Max pregunta una vez más: “–Cómo lo hacemos?”. Nicki le revela a Max que, para convertirse en nueva carne, primero debe deshacerse de la “antigua”. Nicki lo persuade: “–No tengas miedo de dejar que tu cuerpo muera. Ven conmigo, Max. Ven con Nicki. Yo te mostraré cómo. Es fácil”.

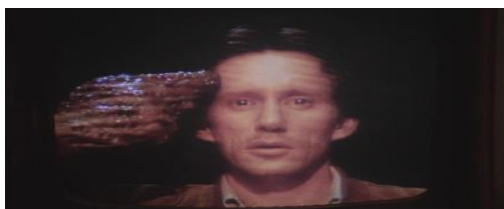


Imagen 7. Max se ve a sí mismo en la pantalla.

Enseguida, corte directo a Max reflejándose en la pantalla del televisor mientras presencia fuego muy cerca de él. La escena transcurre mediante un acercamiento de la pantalla que cierra el encuadre a Max con la pistola encarnada y apuntándose en la sien. Max dicta las palabras: “–Long live to the new flesh”. Él dispara y explota el televisor del que salen vísceras y pedazos de carne informe. Corte directo a Max levantándose y mirando el televisor destruido. De pronto, el encuadre se cierra a Max de rodillas frente al mismo espacio de fuego, y a través de un encuadre mediante un acercamiento a su rostro y la pistola encarnada, apuntándose otra vez a la sien, repite: “–Long Live to the new flesh”. Corte directo a pantalla a negro y se escucha un disparo. Fin de la secuencia y de la historia.

Hasta aquí el proceso de descripción de las secuencias elegidas de *Videodrome* para el análisis correspondiente. La finalidad ha sido esquematizar lo que se ve y escucha en las mismas. Ello implica caracterizar y detallar lo que precisamente se muestra en pantalla para dilucidar sobre el discurso narrativo del cuerpo tecnificado (mediatizado) en dicha película.

3.1.3. Análisis

Modo Cinemático de Producción

El Modo Cinemático de Producción (MCP) en el mundo narrativo de *Videodrome* se deriva del contexto mediático-cultural desde el cual se producen y reproducen las imágenes-cuerpo, es decir, las que se proyectan desde la pantalla del televisor de Max y de las grabaciones de

video. Este contexto deja ver los efectos de la videocultura a la par de aquellos que provenían de otros medios de comunicación masiva como la Radio y de entretenimiento como el cine. El MCP para percibir la hiperrealidad, a través de las imágenes de video, parte de la premisa de que el medio es el mensaje, tal y como lo aseveró McLuhan. De hecho, el profesor Brian O'Blivion (en español *oblivion* se traduce como olvido), en palabras de Cronenberg, está inspirado en dicho teórico (en Gorostiza y Pérez 162), y podría añadirse una significación de dicho término ya que éste alegoriza la condición de intervención corporal de Max, pues se encuentra en un estado de inconsciencia continua que le provoca no reconocerse en la realidad o bien, en la hiperrealidad de las imágenes del video. Al respecto, se hace una analogía: el cuerpo de Max es el medio, es decir, su cuerpo como un mensaje que transforma su realidad, aunque no tal vez la de los demás.

En este sentido, la generación de imágenes se divide en dos: las relativas a la imagen-cuerpo o de la otredad entre Max y los otros personajes, y las imágenes que provienen de las propias alucinaciones de Max. Todo ello representa una nueva percepción: la del cuerpo tecnificado. El televisor de Max, los aparatos de edición del canal de televisión, las pantallas analógicas desde las cuales se visualizan los videos o las transmisiones en vivo, son el motor de subjetividades que procura la imagen mediatizada. Estos dispositivos son como: “lentes de contacto, prótesis transparentes, como integradas en el cuerpo, hasta formar parte de él casi genéticamente, como los estimuladores cardiacos... Voluntario o no el lazo con una terminal *inteligente* es del mismo orden: estructura sometida (no alienada), circuito integrado” (Baudrillard 33).

La videocultura pone al descubierto cómo la imagen mediática no propone un dilema abstracto referente a la libertad individual como un problema, sino más bien como un producto de la subjetividad de Max. La exposición al “Videodrome” emerge como una nueva ontología, es decir, la del cuerpo como un objeto-complemento más de la imagen televisiva, que, en consecuencia, es ambigua. La tecnificación de su cuerpo permite a Max sentir o tocar las imágenes, no de un modo alienante, sino desbordante en procesos de autorreferencialidad. En otras palabras, un cuerpo integrado y fragmentado, y, por lo tanto, automatizado por la misma imagen del video, pero no como una entidad robotizada o computarizada subordinada a una programación, pues su experiencia es impredecible. La posición de Max como un

agente de control de contenidos del canal donde trabaja, se muestra desde un principio cuando acude a un debate por televisión.

La sociedad tecnificada a la que pertenece Max se ha acostumbrado a la imagen del video por televisión, pero también a las historias de conspiración que de ésta emanan, las cuales pretenden cuestionar el poder que ostenta la imagen. En este filme, el MCP también se relaciona con el desarrollo de las subculturas del *cyberpunk* y del *gore* como estéticas que subvierten las convenciones sociales, tras una época de postindustrialización. Ambos modos de construcción de sentido, llamémosle cinemático, son herederos de la cibercultura, donde lo violento, lo grotesco y el uso de tecnología se entrecruzan para visibilizar el cuerpo humano en constante transformación. En *Videodrome*, el nuevo órgano alojado en las terminaciones cerebrales genera imágenes telepresentes (imagen cuerpo), pero en forma de alucinaciones. La identidad de Max es un conglomerado de alucinaciones, a raíz de sus filias y sus perversiones.

El deseo sexual y de asesinar para Max es una sensación difusa, pues las acciones que emprende alteran sus convicciones y valores. Aun cuando Max es un individuo ambicioso y sin escrúpulos, lo cierto es que de igual modo padece de la seducción de una sociedad dependiente del consumo de la imagen del video. El MCP no funge como si fuera una especie de panóptico, pues a pesar de que Max se encuentra “encerrado” en el canal o confinado en su casa, e incluso cuando utiliza el visor que graba sus alucinaciones, el descontrol de su cuerpo proviene de su experiencia, de su subjetividad, siempre diferente tras la exposición al “Videodrome”: una experiencia vinculada con el deseo de proyectar imágenes prohibidas en el canal de televisión¹¹⁰. Las imágenes mediáticas hacen confundir a Max, quien trabaja para la industria de la televisión, pero que al mismo tiempo desea cambiar o revolucionar el medio.

La “manipulación” mental de la realidad mediante el “Videodrome”, depende del nivel de integración al mismo, como se muestra en el desenlace de la historia, pues el cuerpo de Max es el mismo medio para combatir la alienación mediática. El MCP que se muestra en *Videodrome* no sólo define una parte de la realidad transgredida por los medios de comunicación masiva, sino una cinemática de cómo percibir los propios temores y deseos

¹¹⁰Aunque uno de los aspectos que se evidencian en la narración, es que las imágenes televisivas, sobre todo, aquellas en las que aparece el teórico O’Blivion, el espectador (Max) es observado desde el mismo aparato receptor.

“encarnados” desde la imagen grabada en un video, además de servir como contexto desde el cual emerge el discurso narrativo del cuerpo tecnificado.

Imágenes cibernéticas

¿Cómo se muestran las imágenes cibernéticas en *Videodrome*? La cibernética se traduce en la estética cyborg que se presenta, sobre todo, durante los procesos alucinatorios que experimenta Max. De ello, se puede decir que “la estética cyborg remite a la encrucijada de la interfaz humana, máquina como texto para leer el estatus humano y maquínico... así como la superación de un estadio evolutivo antropocéntrico y a la interpretación de nuestra cultura ya desde presupuestos no exclusivamente esencialistas o humanos” (Aguilar 13). En consecuencia, el cuerpo de Max, invadido por una señal telemática, crea una nueva especie de humanización sintetizada con lo tecnológico. Si bien es cierto que en lo cyborg hay reminiscencias de McLuhan en cuanto a su idea de los medios como exteriorización de mente y cuerpo, en *Videodrome* dicha estética visibiliza la destrucción de los límites de la referencialidad a lo real. Estas ideas se vislumbran no sólo en Max, sino en el editor del canal y en Barry Convex, el empresario inventor del “Videodrome”, quienes tienen roles específicos que aluden a las relaciones entre la política, la ciencia y la tecnología (ver **secuencia 3**).

Estas imágenes cibernéticas son una muestra de la era tecno-capitalista que crea nuevos arquetipos de la corporalidad, la cual es reemplazada “por diferentes elementos protésicos que, de alguna manera, anuncian la llegada del *cyborg*”. Así, el cuerpo se convierte “en el lugar de manifestación de los excesos tecnológicos y de las enfermedades sociales, de la fusión con lo mecánico, inorgánico y artificial” (Escudero 154). Por eso, Barry esconde la tecnología del “Videodrome” que ya es parte del descontrol, la cual ha sido absorbida por los imperativos de una sociedad de la información y del conocimiento atrapada en la televisión e integrada por cyborgs que consumen videos para acumular y producir subjetividades sin límite, como una forma de evadir la opresión social y la política gubernamental. Desde esta perspectiva, los cyborgs “parecen tener un sentido natural de la asociación en frentes para la acción política, aunque sin partidos de vanguardia. Su problema principal, por supuesto, es que son los hijos ilegítimos del militarismo y del capitalismo... por no mencionar el socialismo de estado” (Haraway 3). Es decir, las imágenes cibernéticas, antes de ser

alucinaciones, son parte del desastre cultural y la conspiración social a partir de las cuales Max percibe su entorno.

El paisaje tecnológico que deja ver la incipiente era del video, no sólo se contempla como una catástrofe para el profesor o teórico, sino como una etapa potencialmente más alta en la escala evolutiva, tal y como le obsesiona a Barry Convex y a la hija del teórico. Bajo esta dialéctica del desastre donde las imágenes viralizan los cuerpos, en una suerte de telemática posmoderna, una máquina o visor produce alucinaciones en Max para transformar el sentido de realidad. Estrictamente, esto tiene que ver con el hecho de que la imagen cibernética de Max sea una imagen revolucionaria, pues: “El estar en todas partes es la mayor característica de la uniformidad y de las multifacetas de la criatura cyborg, el hombre sin lugar, sin cuerpo y sin freno [...] la política de la resistencia y el lenguaje de la revolución en contra de la nueva red de dominación” (García en Tirado Cuellar 207). Sin embargo, la ambigüedad narrativa no permite si en efecto dicho casco o máquina de visiones, generan la intersección entre el cuerpo real y lo artificial, entre lo orgánico-sexual y lo simbólico-imaginario, por lo que dicho objeto cibernético tal vez es parte de las alucinaciones de Max que aún no sabe si en verdad él es una especie de cyborg (ver **secuencia 3**).

Al respecto, la imagen del cyborg encarna “un futuro abierto a las ambigüedades y a las diferencias. Reúne en un mismo cuerpo la máquina y el organismo, la naturaleza y la cultura. La tecnología [...] rompe con el ideal de una esencia humana universal, dando pie a la proliferación de múltiples identidades fracturadas expuestas al devenir de las circunstancias” (Escudero 155). En este punto, la identidad de Max está expuesta a partir de la utilización de la máquina de visiones. La lógica alucinatoria de Max no deviene frente a sus ojos, aunque Nicki afirme su “derecho” a ser azotada para satisfacer sus deseos. Nicki permanece en la pequeña habitación roja que evoca la cámara de tortura que aparece durante el primer encuentro sexual que tiene con Max. Él toma un látigo y comienza a golpear el televisor dentro del cual se ve disfrutar a Nicki. La escena muestra la conversión entre el cuerpo evanescente de Nicki y el cuerpo torturado de otra mujer. El delirio y la psicosis de Max resignifican las imágenes de violencia (ver **secuencia 3**).

A esta óptica de lo cibernético, se añade otra imagen: la abertura con forma vaginal que aparece en el abdomen de Max. Narrativamente, esta hendidura deja ver el objetivo que tiene Barry Convex con el “Videodrome”, pues es el portal mediático desde el cual Max es

programado por la empresa Spectacular Optical, “un establecimiento que se podría relacionar además con la fábrica de ojos de *Blade Runner*” (Gorostiza y Pérez 167). Así, la inserción del video casete que lleva a cabo Barry contiene instrucciones, rutinas, discursos y acciones que debe seguir Max (ver **secuencia 4**).

Cabe señalar que la primera interacción entre Max y la abertura vaginal no tiene lugar cuando él se arrastra por la sala de edición del canal, sino en una escena previa en la que ha vuelto a poner la videograbación en la que expone el profesor O´Blivion. Al empezar lo que parece una alucinación, Max, sin camisa, se muestra con el cañón de una pistola rodeando su abdomen. Esta parte de su cuerpo se abre. Horrorizado, Max empuja su antebrazo en la hendidura. Al sacar el antebrazo, el arma aparece de nuevo por un momento y la abertura se desvanece. En este sentido, para Max las imágenes de su mano y de una pistola, en efecto, discurren como el inicio de la tecnificación¹¹¹ de su cuerpo, en este caso, la mediatización de su cuerpo. Es, por tanto, el comienzo de una rebeldía en contra de su corporalidad (ver **secuencia 4**).

Como Max, los cyborgs liberan al ser humano, “ser idéntico, fijo, estático, reproductor de órdenes de realidad injustos” (Aguilar 20). La imagen cyborg de Max remite a un tipo de accionar maquínico corporal que contiene un artificio de memoria (la hendidura con forma vaginal). El dominio de su cuerpo tecnificado por la imagen del video depende de otras estructuras como tecnología implementada, insertada, invasiva, independiente del control de su mente, pues las alucinaciones representan tal disociación. De este modo:

Mediante el proceso de adquirir conocimientos, habitualmente se pensaría que la mente funciona de manera plurifuncional, incorporando los significantes que darían

¹¹¹Si se rastrea un origen mucho más ontológico se puede decir que el cuerpo humano se ha tecnificado desde que el hombre buscó su adaptación y supervivencia al ambiente. Max ha sido intervenido por la imagen televisiva de modo inusitado, lo cual refleja, precisamente, su carácter neofantástico, pues los diversos procesos de interacción mostrados son superiores a la época o el contexto de propio relato de *Videodrome*. Max irá degradando su voluntad, sobre todo, corporalmente, conforme se exponga a la tecnología del video. Pese a que se le puede dar una lectura desde la perspectiva del disciplinamiento de Foucault, los procesos mentales de Max, inmersos en una debacle de alucinaciones, le impiden saber a ciencia cierta cuándo está supeditado o no al control del “Videodrome”, por lo que las tecnologías del “yo” no estarían determinadas del todo por relaciones de poder objetivas, pues la ambigüedad del mundo narrativo en la que vive sumergido el personaje se aleja de un cuerpo dócil y disciplinado. La tensión ficcional (neofantástica) que genera la producción de subjetividades, a partir de las alucinaciones que experimenta Max, pone de relieve una intervención mediatizada en la que el video y la televisión transforman la realidad de Max, pero nunca queda claro si de todos los personajes.

paso al acumulamiento, al procesamiento y a la expulsión de información, dicha analogía, no se limita sólo a una cuestión de memoria; el ingenio analítico de la mente-ordenador nos remite a sus precedentes más contundentes. Al posicionamiento político, no exento de grandes contenidos de ironía, desde la no identidad, pero a favor de una identidad monstruosa, uniformada y multifacética (Tirado Cuéllar 206).

El cuerpo de Max forma parte de una imagen cibernética monstruosa, aleatoria, caótica. Max ha dejado de reflejarse “naturalmente”, pues sólo existe en su misma alucinación. Tras buscar su identidad en la repetición, en la acumulación de las grabaciones videográficas, sólo queda de él un discurso inagotable de la trascendencia de la carne. Frente al televisor se ve a sí mismo como una imagen. Max es una imagen que materializa la tortura y la violencia de la que ha sido parte. El efecto de la mutación perceptiva causada por las alucinaciones como recuerdos, para Max ya son parte de su sistema nervioso, tanto, que el televisor dentro del barco abandonado se ha convertido en la retina de su ojo. Al respecto, tal y como lo señala en una entrevista el mismo Cronenberg, “al mismo tiempo, me da la sensación de que, al final, Max consigue manipular esta nueva realidad en la que se encuentra para hallar de nuevo su propio equilibrio” (Grunberg en Gorostiza y Pérez 161). Es decir, es un ojo que ahora controla él, ante la resurrección del cuerpo en la imagen (ver **secuencia 5**).

Imágenes erótico-fractales

Para analizar este aspecto de la película *Videodrome*, se retoman las imágenes que se muestran como alucinaciones o procesos alucinatorios de Max, a fin de advertir cómo emerge el discurso narrativo del cuerpo tecnificado. ¿Qué se suscita en el cuerpo de Max debido a las alucinaciones que experimenta? Partiendo de una definición básica, el término alucinación deriva del latín *allucinatio* y denota “una sensación subjetiva que no va precedida de impresión en los sentidos”, según la RAE. Una vez que la historia es retratada desde la visión de Max, la subjetividad aflora como un conjunto de acciones ambiguas y fragmentadas, porque incluso la escena con la que inicia el filme mantiene esta tensión ficcional. Ello ocurre cuando la asistente de Max (telepresencia) se dirige hacia él en una transmisión por la señal del canal 83, avisándole de una cita de negocios relacionados con el cambio de contenidos. El efecto logrado por la imagen de la asistente es similar al que luego Max experimenta con el profesor de comunicación (ver **secuencia 2**).

¿En qué momento comienzan las alucinaciones de Max? Cuando Max y Nicki tienen intimidad, el fondo que está detrás de ellos, se transforma de pronto en un *set* con una atmósfera rojiza. Pero la primera aparición del mismo *set* fue en el video tipo *snuff*¹¹² que Max vio a propósito de su reunión con los empresarios orientales, los mismos que quisieron venderle videos sexuales prohibidos. El *set* como un espacio de violencia física y sexual se resignifica dependiendo del estado de ánimo o de las emociones de Max. Con base en lo anterior, se advierte la disyuntiva que representa la exposición de imágenes televisivas de naturaleza violenta que Max experimenta por medio del “Videodrome”. El origen etimológico del vocablo *drome* emerge del latín *drōmo* que posee una connotación de “lugar de” o “lugar donde”, por lo que el “Videodrome” es el espacio mediático de las imágenes de video. Bajo el significado “lugar de”, la tortura, las relaciones sexuales extremas y los crímenes existen más allá del deseo de Max, y bajo el significado “lugar donde”, es el sitio donde dichas imágenes invaden su cuerpo, resultado de un proceso alucinatorio. Una vez que Max desea producir o programar videos de violencia física y sexual para subir el *rating* de su canal, esta situación lo lleva a pisar el terreno peligroso de las obsesiones, pues se toma “Incapaz de superar esta adicción... ya no distingue entre sueño y vigilia, realidad e imaginación. La televisión lo devora literalmente” (Imbert 65). Para Max, los límites de la realidad y los alcances de la imaginación se diluyen, dado que desconoce si aún su cuerpo permanece en su departamento con Nicki o ya es parte del “Videodrome”. Su cuerpo se convierte en una imagen más del video que merma su identidad. El sadomasoquismo y la alteración del espacio íntimo se vuelven prácticas habituales para Max (ver **secuencia 1**).

Las alucinaciones de Max son visuales, no están en su mente, tampoco son abstracciones en un estado consciente, por lo que complican todavía más su sentido de realidad. Este trastorno traza el camino hacia su inminente transformación corporal. El

¹¹²El término *snuff*, aunque no es fácil de rastrear, su origen sociolingüístico es definido en la praxis de los fenómenos mediáticos a partir del auge de la cultura del video casero durante los años ochenta. Así, el video hecho en casa o en la calle se puso en boga con distintos formatos mediante el uso de cámaras súper 8 mm o inclusive súper 35. Ronda en el imaginario colectivo que en los videos *snuff* se graban laceraciones, violaciones y asesinatos reales a una o varias personas. Sin embargo, al respecto Cronenberg ha enfatizado que le “interesan mucho, pero no existen. Todo el mundo quiere creer que existen, pero el *snuff movie* es el invento de unas personas que querían hacer dinero. Luego, este invento fue utilizado por motivos políticos por los grupos de presión antipornografía, que creían haber encontrado un argumento más a favor de su lucha” (Guillot en Gorostiza y Pérez 166). La temática del *snuff movie* es desarrollada en la película *Videodrome* desde que comienza, puesto que Max ha quedado asombrado con este tipo de realizaciones audiovisuales.

encuentro sexual con Nicki para Max es una crisis de identidad en relación con su corporalidad y su mente (ver **secuencia 1**).

Las transmutaciones de Max que devienen en fragilidad física se caracterizan “por la paranoia de que el sexo y la violencia en la TV pueden literalmente transformar al cuerpo, primero a través de alucinaciones, luego en el mundo factual” (Blakesley en Rodríguez Ahumada 3). La psicosis de Max, debido a la exposición con imágenes de video, ha transfigurado su cuerpo. Por otra parte, con base en una frase promocional de la época de estreno del filme que dicta “Primero controla tu mente, luego destruye tu cuerpo”, el rol del profesor O’Blivion es una alucinación porque antes de tener un cuerpo dentro de la realidad objetiva, ha sido mostrado como una imagen mediática, distorsionada por la percepción de Max (ver **secuencia 2**).

En cuanto al estudio del cuerpo violentado o destrozado por circunstancias llevadas al límite, el descontrol, el riesgo y las conductas extremas son “violencias ejercitadas sobre el cuerpo (cuerpo castigado, herido, sufriente). Es el cuerpo violento, el de la pulsión, en ruptura con la imagen de un cuerpo glorioso... el del héroe glorificado por la modernidad” (Imbert 61). Es decir, un cuerpo moldeado por el caos de las imágenes que trae consigo la cultura del videotape. La carencia de fronteras morales y éticas para Max se advierte en su privacidad, porque ahí cree que todo está permitido. La idea del cuerpo castigado, visibilizado en el ahorcamiento del profesor, contrasta con el cuerpo en apariencia todopoderoso de Max, quien suele reponerse de las alucinaciones. El diálogo que lleva a cabo O’Blivion con Max como una forma de violencia psicológica, busca quebrantar la voluntad director del canal a fin de incrementar el nivel de ambigüedad entre la realidad y las alucinaciones. De esta manera, Max y el profesor están atrapados por la propia explicación que éste último ofrece acerca del funcionamiento del “Videodrome” (ver **secuencia 2**).

A ello se añade lo que Imbert nombra como “disfunciones” para referirse al cuerpo que omite “obedecer a la mente”, puesto que “se autonomiza, escapa al control del sujeto... funciona como *síntoma*, dejando ver las huellas del inconsciente y dando rienda suelta a los impulsos” (61). Estos impulsos se ponen al descubierto cuando Max radicaliza las acciones que emprende en contra de sus socios del canal, ya que termina asesinándolos, o bien, cuando mata a Barry Convex, empresario de “Spectacular Optical” y productor del “Videodrome”.

En contraposición, este modo de impulsividad se observa cuando Max se dispara en la sien al final de la historia (ver **secuencia 5**).

Las palabras del profesor se convierten en una profecía para Max, quien las escucha primero como un discurso y luego como parte de un efecto de interlocución. Así, cuando el profesor sentencia: “La pantalla de televisión es la retina del ojo de la mente”, se crea un efecto de predisposición alucinatoria para Max. El video como vehículo para integrarse en el medio televisivo ocupa el lugar del cuerpo de Max, alejándolo de su sentido de realidad más próximo y haciéndolo parte de sus alucinaciones (ver **secuencia 2**).

Max y el profesor dejan atrás “el viejo cuerpo tal como se conoce y convirtiéndose en una vía para entrar en el mundo virtual de la pantalla del televisor eliminando todo contacto con la realidad” (Rodríguez Ahumada 47-48). El homicidio del profesor, aunado a la idea de que Max aún tiene dudas de si los videos *snuff* son reales, y la relevancia que toma Nicki al ser el verdugo asesino, así como la relación antropomórfica que él experimenta con el televisor, trastocan totalmente los límites de los cuerpos como una imagen producto de las alucinaciones, en las que se aloja esa naturaleza perturbadora o siniestra que refleja imaginarios sociales y sexuales que rompen las normas establecidas. La corporalidad del profesor, como una imagen de “lo monstruoso”, se muestra a través de la fragmentación o lo fractal a raíz de las alucinaciones de Max. En ningún momento, la imagen cuerpo del especialista en medios, toma o adquiere una forma completa, centrándose en una telepresencia de su torso y cabeza. Lo fractal como acto de transgresión corporal deviene en “disyunciones”, puesto que “el cuerpo... Ha perdido su unidad, se fragmenta, se le pone a prueba para comprobar sus límites. Es el cuerpo fragmentado del porno, el cuerpo fetiche, donde la parte oculta el todo” (Imbert 61). Así, Max se fusiona en los labios de Nicki “como si se tratase de una felación y al mismo tiempo de un nacimiento, el del protagonista hacia la existencia que está dentro de la televisión” (Gorostiza y Pérez 160). Como un doble deseo: sexo y maternidad, placer y sentimiento de reproducción (ver **secuencia 2**).

El cuerpo de Max es transgredido por las imágenes que lo han llevado a un estado de abyección, provocándole “un estado de crisis y de repugnancia que perturba la identidad personal” (Escudero 157). Desde esta perspectiva, todo lo abyecto, lo que expulsa el cuerpo, es fragmentario. Así, “Ver *un cuerpo* no es precisamente captarlo en *una* visión: la vista misma ahí se relaja, ahí se espacia, no abarca la totalidad de *aspectos*. El *aspecto* mismo es

un fragmento del trazado *areal*, la vista es fragmentaria, fractal, con eclipses. Por lo demás, es un cuerpo el que ve un cuerpo” (Nancy 518). Por eso, el contacto que Max tiene con la imagen de Nicki, encarnada en un televisor, se muestra como “una *somatización de la identidad*: la identidad surge en y desde el cuerpo, en un espectro de posturas que van del fetichismo a la repulsión” (Imbert 62). Lo fractal se visibiliza en la exposición de O’Blivion al dar un discurso que oscila entre el sentido de realidad y la alucinación de Max, y en la imagen cuerpo del profesor, ya asesinado, dentro de la alucinación de Max (ver **secuencia 2**), así como en el encuentro sexual entre Max y la imagen holográfica de Nicki, representada en una boca (ver **secuencia 1**).

Metaficción intermedial¹¹³

El análisis que se lleva a cabo en el caso de la cinta *Videodrome* (1983), del director canadiense David Cronenberg, se centra en abstraer el término autoconciencia indirecta formulado por Pardo García (2015) o autoconciencia encubierta. Similar a la que Rajewsky (2005) define cuando un medio acude a otro para explicar y a sea una temática e incluso un género o subgénero, en este caso, la nueva carne como una expresión de lo neofantástico o fantástico no tradicional. Se trata de reflexionar por medio de la ficción cinematográfica cómo se producen otras ficciones. Este recurso en el cine, con todas sus posibilidades audiovisuales, permite contar historias relacionadas con los medios de comunicación masiva tal como ocurre con la televisión; lo cual no deja de lado, más ella de estas intermediaciones reflexionar sobre la imagen cinematográfica. Para analizar la metaficción en la película *Videodrome*, se retoma su operatividad en tanto concepto dual, es decir, como metaficción intermedial, por lo que se resalta la imagen de los cuerpos bajo su efecto de telepresencia (ver **secuencia 2**).

Videodrome tematiza una de las relaciones más significativas de nuestro tiempo: la fusión entre el cuerpo y la tecnología bajo relaciones intermediales. Es decir, se procura

¹¹³Irina Rajewsky ha sintetizado algunos enfoques sobre la intermedialidad. Su planteamiento parte de los estudios literarios, con una visión diacrónica y observa que la intermedialidad es una categoría del análisis concreto de textos y otros productos mediáticos, pues “se concentra en configuraciones mediáticas concretas y sus cualidades intermediales específicas” (Rajewsky 51). De la tipología que propone Rajewsky, resalta la *Intermedialidad como referencialidad a otros medios*, que: “En lugar de combinar diferentes formas mediáticas de articulación, el producto mediático tematiza, evoca o imita elementos o estructuras de otro medio” (53). Para efectos del análisis de la película *Videodrome* se alude a esta última forma de metaficción intermedial.

ilustrar cómo funciona la metaficción intermedial para construir su discurso narrativo. Pese a que la referencialidad a la televisión es una constante, pues Max coordina un canal de TV y participa en un debate por el mismo medio, en donde se le cuestiona la transmisión de contenidos sensacionalistas, estas situaciones sólo son un parteaguas de la historia. Así, para observar la metaficción intermedial hay que destacar algunos detalles de la escena que inicia con la imagen de un cartucho de video tipo Beta que se le ha caído de las manos a Max, quien luego lo recoge e inserta en el reproductor. Este aparato queda en el centro del encuadre y sólo se observa el brazo de Max (le da *play* al reproductor). La transmisión de la grabación muestra una pantalla a negros que cubre todo el encuadre e inmediatamente, tras un ruido blanco, aparece un televisor analógico. En dicha grabación aparece la imagen del profesor O'Blivion. La primera imagen del televisor, desde el ángulo de visión en el que es mostrado, enmarca una ficción alterna provista de una serie de acciones que no logran desambiguarse, porque parecen ser el resultado de las alucinaciones de Max (entre el punto de vista subjetivo y la perspectiva espectral). Además, porque el relato, para explicarse a sí mismo, recurre a otro medio, es decir, la grabación donde aparece el profesor, produciendo un proceso de intermediación bajo el uso de encuadres de la pantalla del televisor. En sintonía con la disposición de estas imágenes, donde el televisor ocupa preeminencia, los acercamientos y alejamientos de la acción emergen dentro de la transmisión y no fuera de ésta, por lo que el trasvase semiótico es aún más visible en función de la iconografía mostrada del lugar en el que se ubica el profesor O'Blivion. La telepresencia de O'Blivion paulatinamente es mostrada hasta llegar a un acercamiento de ésta. Tal proximidad ocurre en el lugar desde donde ha sido grabado el teórico, además de que se enmarca siempre el aparato televisivo, por lo que la escena se amplía con una misma perspectiva de encuadre. Esta vinculación intermedial se materializa a través de un encuadre cerrado, es decir, a partir de la imagen dentro de la grabación del video en la que el profesor es torturado y, más adelante, asesinado. Lo anterior refleja cómo se construye la metaficción. Tras la exposición de tono apocalíptico del profesor, Max se toca la parte trasera del cuello como signo de incertidumbre ante lo que ve y escucha. Enseguida, a través de un mismo *raccord* de mirada, el profesor aparece nuevamente para continuar con su discurso. Luego de las apreciaciones hechas por el experto, Max ríe de modo incrédulo. La exposición del profesor es captada por Max como un diálogo. Sus gestos y movimientos corporales o comunicación no verbal así lo indican. El discurso

del profesor es teledirigido hacia él como una advertencia directa, por lo que es en esta escena donde se consolida la metaficción intermedial. Las estrategias narrativas dan un giro y aunque no se rompe con el pacto ficcional, la intermedialidad emerge también como una óptica de reflexividad fílmica.



Imagen 8. El profesor O'Blivion es asesinado.

Al finalizar la disertación del teórico, pese a que se mantiene el encuadre del televisor, en la grabación se muestra una vez más al profesor, pero esta vez aparece detrás de él un individuo encapuchado. O'Blivion nunca es mostrado de cuerpo completo. Max escucha al especialista y al cerrarse el encuadre se observa solamente a O'Blivion justo cuando otro verdugo lo paraliza. O'Blivion es asesinado. Max pareciera haber despertado de un trance. El interrogatorio de Max hacia el televisor sea o no una alucinación, convierte su indagatoria en un recurso narrativo en un contexto de relación intermedial. La identidad de uno de los encapuchados corresponde a Nicki. El rostro de ella ocupa todo el espacio de la pantalla. Tras esta epifanía metaficcional, corte directo a otras situaciones narrativas.



Imagen 9. Nicki revela su identidad a Max.

Una vez realizado el análisis de las secuencias seleccionadas, enseguida se desarrolla una interpretación del cuerpo tecnificado en *Videodrome*.

3.1.4. Interpretación

Videodrome deja ver cómo en una sociedad tecnificada se fragmentan y se separan la virtud humana y la acción corporal, por medio de las imágenes televisivas y cinemáticas, pues la mente y el cuerpo buscan independencia para transgredir la realidad. La producción de grabaciones de video clandestinas, datadas entre 1975 y 1976, específicamente en los circuitos independientes de Nueva York, y que sirve de contexto externo a *Videodrome*, se invoca explícitamente: un tipo de realizaciones pornográficas que se supone terminan con el asesinato real de sus “actores”. El filme es una alusión directa a este modelo de audiovisuales.

El simulacro se muestra como un entresijo entre la realidad objetiva de Max por medio de su corporalidad y la producción de subjetividad mediante la serie de alucinaciones que él experimenta. La cronología de los hechos es demasiado fragmentaria. La trama que se teje, por lo tanto, no es una sucesión ordenada de eventos asociados entre sí por un vínculo causal, sino más bien se trata de una telaraña a la que Max no puede escapar. No sabe dónde empieza o dónde termina la alucinación y, desde este punto de vista, el espectador tampoco.

A ello se agrega que “Es a través de la obra de Cronenberg donde [se] dilucida la teoría de que la televisión es parte fundamental del mundo que habitamos y del sistema de relaciones que establecemos” (Rodríguez Ahumada 48). Entonces, las múltiples lecturas comienzan a hacerse legítimas: por un lado, la percepción delirante de Max y, por otro lado, una conspiración criminal bajo el control del “Videodrome”. No es casualidad que la historia termine con un gesto que proporciona a Max las instrucciones necesarias para salir de su cuerpo y, en consecuencia, hacer surgir la nueva carne.

La desaparición de su cuerpo, del estallido de la “antigua carne”, anuncia el simulacro en el que viven los cuerpos en la hipermodernidad a través de la tecnología. Asimismo, el simulacro, como parte de la metaficción intermedial, es un conjunto de imágenes de video que encarnan en los cuerpos que se han dissociado de la mente. La complejidad de la metaficción como un elemento constructor de la nueva carne, en tanto simulacro, se puede observar cuando Nicki dialoga, seduce y acerca su boca a Max desde la pantalla del televisor “orgánico”, o bien, cuando Max se ve a sí mismo en la misma pantalla vitoreando el futuro de la nueva carne, lo cual significa una “transfiguración” producida precisamente por la relación intermedial.

La metaficción intermedial es el recurso narrativo que emerge como un modo de simular el control mental que el video tiene sobre Max. Es decir, la televisión y el video como extensiones del cuerpo. Desde una teoría de la conspiración, donde unos cuantos actúan en secreto y controlan a una tecno-sociedad, en *Videodrome* la represión es vigilada por el profesor Brian O'Blivion, un especie de profeta de los medios de comunicación masiva que sólo existe por medio de la pantalla de televisión. Sin embargo, debido a la ambigüedad de la narración, el profesor, quien más adelante es asesinado, cuestionaría dicha teoría como el principal opresor y controlador¹¹⁴ del "Videodrome". Max vive en un simulacro porque la hiperrealidad de la imagen mediática le permite creer que ha asesinado a sus socios, ha golpeado a su secretaria e incluso ha sentido cómo Nicki se transforma en una pantalla de televisión. Esto es parte del espectáculo violento de las imágenes como parte de una relación social mediatizada.

Videodrome es un simulacro de libertad por el placer mediático, por lo que el cuerpo es parte del espectáculo. La película tematiza la implosión de la mente y su disociación con el cuerpo en un ambiente de tecnología, en la era de la incipiente sociedad de la información. Es decir, la producción de imágenes virales que edifican una nueva tecno-realidad. En este filme, la empresa "Cathode Ray Missions" alegoriza la socialización existente entre cuerpos y tecnología mediante la imagen del video. Además, la grabación del teórico, como una figura alusiva y expositiva de McLuhan, representa un simulacro de la inmortalidad, pues Bianca O'Blivion, su hija, al saber que su padre fue víctima del "Videodrome", ha liberado cintas a las estaciones de televisión. La invasión corporal en *Videodrome* produce un nuevo modo de percepción donde no hay distinción entre las alucinaciones y la realidad, en los linderos de la vida y la muerte.

Como se ha señalado, el mundo de las imágenes hiperreales en *Videodrome*, y que Baudrillard vaticinó, es un mundo de nueva trascendencia, aunque ello implique una disociación telemática entre cuerpo y mente de un modo siniestro y ambivalente. La película sugiere que las imágenes "virales" de video pueden producir una nueva etapa de percepción

¹¹⁴Se podría pensar, que lo que experimenta Max, pero incluso el mismo profesor, es una suerte de telecontrol, o más bien, de cibercontrol. Para ello, en una extensión futura de este análisis, sería pertinente acercarse a la reflexión que ofrece el texto *De Orwell al cibercontrol* de Mattelart y Vitalis.

y realidad, positivas para la experiencia humana, en la que se fusiona la tecnología y el cuerpo, aun cuando el filme proyecta un futuro tecno-fascista o fascistoide, pues la crisis de identidad y la pérdida de la razón por las obsesiones, la ambición o la necesidad de control sobre los otros, son tópicos que afloran en Max.

El papel que posee la mente en el cuerpo y viceversa, sobre todo, se diluye para darle paso al fanatismo por la imagen que perturba el orden social y, en consecuencia, la percepción humana. En este punto, no debe olvidarse lo verdaderamente disruptivo de la trama: obligar al espectador a asumir que Max no ha muerto, pero que tampoco posee una “nueva carne”. Este es el efecto de simulacro más destacable. Lo que está en juego, entonces, es el final ambiguo. La historia no termina con el corte directo a pantalla a negro. Cuando Max cree asumir su “nueva carne”, a través de la imagen rota y abyecta, contrasta radicalmente con lo que se hace imposible de mostrar: el disparo que se escucha. Por lo que el límite entre lo real y lo alucinatorio (perspectiva subjetiva), trasciende más allá de la perspectiva espectral, es decir, se pierde en el propio simulacro de la imagen desprovista de todo referente que el espectador, tampoco, puede visibilizar.

Por otra parte, el origen de la nueva carne, como se ha subrayado a lo largo de esta investigación, no responde estrictamente a una manifestación estética o a algún movimiento artístico, por lo que más bien se pueden rastrear algunas de sus derivaciones conceptuales y culturales. Bajo este enfoque, la nueva carne funda una monstruosidad verosímil, grotesca, sin caer en la demonización, aun cuando la deformidad reclame lo tumescente, lo cual la acerca a una esencia humana, sin embargo, tampoco representa a los cuerpos de los replicantes de *Blade Runner*.

A partir de lo anterior, se puede precisar cómo en el contexto “de la nueva ola y el *cyberpunk*¹¹⁵ se habla de la nueva carne” (Escudero 155). Es decir, en obras de autores como

¹¹⁵La mezcla entre anarquismo y tecnología caracterizó a la estética posindustrial, visualizable en la destrucción de la fábrica, la insurrección y el cambio político, así como en la incorporación de lo metálico como símbolo de rebelión, lo cual habilitó modalidades de identidad y diversas transgresiones del cuerpo que han reconfigurado las concepciones socioculturales sobre género, sexo y valores humanos. De manera que los “monstruos que nacen por el azar de la naturaleza se unen ahora los que la sociedad fabrica a partir de las guerras, de la violencia, de los desastres ecológicos, de las psicosis sociales... Con la llegada de la «nueva ola», el *gore* y el *cyberpunk*, el infierno deja de ser algo puramente imaginado (como sucedía en las novelas góticas y en la mentalidad victoriana de finales del siglo XIX) y se convierte en algo real y físico” (Escudero 155). Max es heredero de una sociedad que ha optado por la explotación de la imagen y de la subjetividad a través de la tecnología como una forma de sublevación ante el orden establecido, más allá de una ideología específica, liberando el cuerpo de todo dualismo clásico o cartesiano.

William Burroughs, William Gibson o en las películas de la primera era de David Cronenberg. En este sentido, en *Videodrome*, más allá de que el protagonista al final de la historia declare directamente la consigna “Long Live to the New Flesh”, la nueva carne se presenta desde su carácter neofantástico en cada una de las secuencias analizadas, gracias a los recursos narrativos que expone, por ejemplo, que la monstruosidad no proviene de seres sobrenaturales o de otro mundo, sino de la misma condición humana de Max, Nicki, Barry Convex y el profesor O’Blivion.

Desde esta perspectiva, “el cuerpo del protagonista se transforma dando respuestas a un mundo donde la cultura de los medios de comunicación masiva ha desbordado sus límites, pasando a conquistar a sus creadores, como un virus, y extendiéndose a los medios tecnológicos, video y televisión, infiltrándose en el cuerpo humano” (Gorostiza y Pérez 41). Por otra parte, como subgénero cinematográfico, la nueva carne queda de manifiesto bajo el sincretismo de las convenciones genéricas del horror corporal y de la ciencia ficción. Tal vez, el ejemplo más significativo de esta nueva carne sea el brazo de Max unido a una pistola de metal, con cables como nervios. Se alegoriza como la tecno-sociedad a la que sirve Max por medio de contenido violento por televisión, es una legión que se ha hecho dependiente de la imagen del video para poder llevar a cabo sus relaciones sociales, en donde se reflejan obsesiones y conductas que no se pueden o deben experimentar en la realidad objetiva. En este punto, se hace pertinente señalar cómo emerge este rompimiento con “lo real”, es decir, la desautomatización¹¹⁶ de la realidad. Este procedimiento propio del enigma o del misterio traslada la historia de *Videodrome* a otro nivel narrativo, lo cual es una labor que el espectador debe recomponer, lo cual supone una interposición de elementos narrativos que han interrumpido el desarrollo lineal de la trama. No hay que olvidar que el desorden de la *fabula*

¹¹⁶El efecto de desautomatización se produce cuando el extrañamiento interviene el mundo material, las sensaciones, los pensamientos e imágenes para desarticular la realidad objetiva. Esto provoca una desautomatización o ruptura de las convenciones culturales en un contexto determinado por la misma obra de arte, en este caso por el cine. La desautomatización obliga al espectador a resignificar la experiencia estética, pues exige la construcción de proyecciones imaginarias fuera de las imágenes inteligibles de la vida cotidiana. La experiencia estética en tanto ontología de la interpretación busca “liberar” del automatismo a la percepción construida por las imágenes preestablecidas (Shklovski 55-70). El filme como parte de una serie cultural artificial (el cine) y en movimiento (diversidad del *sjuzhet*) contribuye a la percepción de la realidad, no para relegar de su referencialidad, sino para complementarla a través de la ficción (lo neofantástico). Tal efecto desemboca en una relación intersemiótica que hipercodifica la realidad, que se enlaza con la idea del enigma en una narrativa de misterio, entre la referencialidad a lo real y la nueva proyección imaginaria (Sanmartín Ortí 414-415).

es un recurso para romper la linealidad de la historia. Kafalenos (1999) hace un giro teórico respecto de la propuesta de los formalistas rusos, para quienes el *sjuzhet* es la representación de los eventos secuenciales (lo que en la narración se decide contar) y la *fabula*, la reconstrucción que se hace de los sucesos no contados (se escribe *fabula* sin acento ya que el término es utilizado en latín por los narratólogos), a fin de distinguirlo de su acepción convencional. A partir de Kafalenos, Sankey García y Gutiérrez Estupiñán precisan que “los vacíos de información” de un relato, temporales o permanentes, son develados o inferidos más bien a través del *sjuzhet*, lo cual indica que ha habido omisiones en el discurso¹¹⁷ (76). Los mecanismos de desautomatización de las convenciones sociales imperantes que producen diversos efectos de extrañamiento, “bloquean” la comprensión de la *fabula*, pero no de la historia. De este modo: “Los vacíos son sitios de creatividad y de producción de nuevos relatos; ilustran así la apertura de significancia que conlleva esta inversión de perspectiva entre la *fabula* y el *sjuzhet*” (Sankey García y Gutiérrez Estupiñán 77). Este deslizamiento hacia lo impreciso o ambiguo irrumpe hasta desencajarse en historias sobre todo donde el inicio y el final no quedan muy claros a la hora de reconstruir la *fabula*: “Cuando el objeto de la literatura [o cinematográfico, en este caso] no es un objeto fácilmente identificable, sino más bien un tipo de experiencia difícil de clasificar dentro de los códigos preestablecidos, el extrañamiento aparece en su estado puro: abierto, no reducible a términos prefijados, aprehensible sólo si volvemos a presenciar el proceso de emergencia que dicha experiencia constituye. Éste no es sólo el caso de cierta poesía (transracional, mística), sino también el del género del relato fantástico” (Sanmartín Ortí 416). Desde tal efecto de desautomatización de la realidad objetiva o desfamiliarización de las convenciones culturales (alucinaciones de Max), la nueva carne es el resultado de la violencia y la abyección explícitas.

De este modo, fluidos y material orgánico, como si tuviesen existencia propia, no se esconden o se “tapizan” con transiciones o cortes, evitando en consecuencia la elipsis y recurriendo a toda costa a los acercamientos, por lo que la suposición o la censura en

¹¹⁷Bajo esta premisa se añade que: “la propuesta de Shlomith Rimmon-Kenan (1977) y Sternberg (1978) que es retomada por Kafalenos para la formulación de su modelo de análisis es revertir la perspectiva de los formalistas rusos (quienes concebían la *fabula* como la materia prima del *sjuzhet*). Así, el *sjuzhet* es el que revela su *fabula*, privilegiando la perspectiva del lector/narratario” (76). Así, la *fabula* es un constructo que los lectores/narratarios, en el caso del cine, los espectadores, realizan al acceder al *sjuzhet*, es decir, al discurso de la narración.

Videodrome no tiene cabida. Así, ya sea por medio del punto de vista subjetivo, o bien, incluso mediante la perspectiva espectral, todo ello se puede observar en los casos de transgresión corporal de Max, en la mimetización de Nicki en un televisor, en las mutilaciones que sufre Harlan, un operador del canal y en el cuerpo reventado del empresario de comunicación, Barry Convex, del que se muestra “una serie de vísceras con aspecto de tumores, algo parecido a lo que le sucede al televisor al que también dispara Max. El cuerpo de Convex, un humano, y un televisor, una máquina, se equiparan gracias a sus contenidos enfermos” (Gorostiza y Pérez 164). Sin embargo, la nueva carne también se muestra como algo abstracto y parte de un discurso, es decir, mediante la grabación en video del profesor O’Blivion, quien deja al descubierto en su exposición cómo la mente se destruye y se disocia del cuerpo, creándose un nuevo órgano en el cerebro.

En *Videodrome*, la pantalla del televisor forma parte del sistema nervioso central y las alucinaciones de Max son las nuevas imágenes ligadas al cuerpo. El cuerpo trasciende porque es carne abierta y transmutada, metamorfoseada, en el que los rasgos identitarios se ven invadidos por la desacralización de la corporalidad. La nueva carne en *Videodrome* apela a comprender el cuerpo no como una estructura sistémica, sino fragmentaria, pues lo monstruoso no es la carne en sí, sino la tecnificación del cuerpo. Cuando se habla de que la narrativa de la nueva carne transgrede los límites de lo fantástico tradicional, es debido a que ha reconfigurado la construcción fictiva del suceso extraordinario o extrañamiento. En este sentido, la nueva carne en tanto una vertiente de lo neofantástico se inscribe como “una nueva postulación de la realidad, de una nueva percepción del mundo que modifica la organización del relato, su funcionamiento, y cuyos propósitos difieren considerablemente de los perseguidos por lo fantástico” (Alazraki 28).

La naturaleza de las alucinaciones de Max es múltiple y dinámica, por lo que la nueva carne adquiere la forma de sus obsesiones y deseos en una suerte de combinación simbiótica entre la imagen del video y la realidad. La hibridación entre la corporalidad de Max y la imagen de video mediante la televisión como agente intermedial, representa una metáfora que posibilita la inmortalidad del ser; un experimento mediático de invasión corporal donde la imagen crea seres cibernéticos. La nueva carne en *Videodrome* resulta en una especie de imaginario hipermoderno donde el cuerpo pierde su naturaleza o función, antes supeditada a lo cognitivo o lo psicológico. Una nueva carne que alegoriza el “horror” o la satanización de

quienes detractan todo discurso que provenga de los medios de comunicación masiva, en particular, de la televisión, o bien, de aquellos que se vuelven dependientes de los criterios y de los contenidos fuera de la norma (violencia, sexo, control político).

Esta tecnofobia caracteriza a Max como una víctima de las implicaciones de la cibernética en la subjetividad del ser humano. La intervención corporal de la imagen como un verdugo por haberse entregado a la experimentación mediática. En contraposición, la corporalidad de Max comunica su autonomía, tras dicha separación con lo mental, rebelándose ante los modelos establecidos de comportamiento e interpretación de la realidad, de modo que en la nueva carne “el cuerpo se convierte en una plataforma de protesta [...] se distorsionan los límites entre el cuerpo real y el cuerpo representado, se diluyen las diferencias entre el mundo real y el mundo imaginado, se desvanecen cada vez más las fronteras que separan la ficción de la realidad” (Escudero 156). La imagen es orgánica y el cuerpo una prótesis conectada a la subjetividad de Max, por eso, en el desenlace de la historia, busca trascender hacia otra dimensión corporal: *Long Live to the New Flesh*, es decir, “Larga vida a la nueva carne”.

A continuación, la descripción, el análisis y la interpretación de las secuencias elegidas de la película *The Fly*.

3.2. *The Fly*: el cuerpo tecnomonstruoso

Presentación

The Fly (1986) es un *retake* de la película dirigida por Kurt Neumann en 1958. Sin embargo, David Cronenberg, la ha definido como autobiográfica (Rodley 78), por lo que retoma el tema de la tecnificación para filmar otra historia más allá de lo monstruoso y de lo fantástico tradicional, aunque en ningún momento tampoco rehace ni conserva elementos significativos del guion original. Una comparación con la versión anterior permite comprender la visión dual de la transformación y su ruptura desde la hipermodernidad o era de la imagen digital con un mundo anterior. Mientras que en *The Fly* de Neumann los experimentos del científico se desarrollan dentro del seno familiar, al lado de un jardín, en una realidad suburbana, en la adaptación de Cronenberg se ambientan en un lugar oscuro, inestable e híbrido donde se

reúnen imágenes propias del caos que traen consigo los hábitos de un soltero que vive rápido y libremente: comida chatarra, artefactos tecnológicos, sexo libre.

Asimismo, la máquina de teletransportación en la primera versión es lenta y mecánica, y en la de Cronenberg es controlada por una computadora, que opera gracias a los avances que la ciencia ha desarrollado en materia de ingeniería genética. Este modelo converge con el paradigma molecular de vida propuesto por Baudrillard; un código de combinaciones informacionales mediante una suerte de miniaturización genética, como un sistema aleatorio de vida humana. A diferencia de la primera puesta de *The Fly*, en la que el proceso de teletransportación advierte un tono social, pues es un vehículo para llevar comida a indigentes y marginados, en su escenificación contemporánea el invento se muestra como una práctica que supera las barreras del tiempo y del espacio. Es decir, el movimiento de los cuerpos de modo instantáneo de un lugar a otro, dejando atrás los principios de inercia, entropía y limitación corporales. Por otra parte, si bien la versión de Cronenberg aborda el deterioro corporal debido a un error en el experimento de teletransportación, la fusión molecular entre el científico y la carga genética de una mosca, a través de una máquina y sus módulos de teletransportación (telepods), no opaca el drama emocional y sexual que mantiene con una periodista que busca la nota por encima de todo acerca del invento del genetista.

Al respecto, hay que recordar que durante la década de los años ochenta, el VIH (Virus de Inmunodeficiencia Humana) tuvo mucha presencia a nivel global, pues fue la época en la que se descubrió, abriendo la puerta a investigaciones tecnocientíficas para averiguar si hubiese alguna cura a futuro. A este contexto, Cronenberg agrega sobre el argumento de su película:

Un hombre y una mujer jóvenes, atractivos, un día se encuentran... Él enferma y muere de una horrible enfermedad, mientras que ella, le mira impotente. Finalmente, le ayuda a poner fin a sus sufrimientos y la película acaba... Es una historia sobre el envejecimiento. Sobre la enfermedad. Sobre la muerte... (Grunberg 38).

Aunado a los tópicos de la enfermedad y del envejecimiento, si bien es cierto que en este filme de horror y ciencia ficción se reproducen algunos aspectos románticos propios de los relatos fantásticos clásicos, donde la figura de lo monstruoso se ve envuelto en un drama de

amor, tal como sucede en *El Fantasma de la Ópera*, en *Frankenstein* o en *Die Verwandlung*, en realidad *The Fly* no presenta al científico, desde el inicio, como un monstruo o ente sobrenatural. El proceso de fundición genética (no estrictamente de transformación) de su cuerpo con el del insecto termina siendo la creación de una nueva entidad, que no es ni humana ni animal, lo cual tiene que ver con la estética *cyberpunk*:

La cultura *cyberpunk* ha sido interpretada muy a menudo como un cuestionamiento de los límites de lo humano, en el sentido de una hibridación entre lo orgánico y lo tecnológico. Pero si los ordenadores y los robots representan el *leitmotiv* del *cyberpunk*, podemos también afirmar que ambos rasgos confluyen en el campo de la experimentación genética, encarnado aquí por las mutaciones que experimenta Brundlefly. En este sentido, las obsesiones personales de David Cronenberg hallan numerosos puntos de contacto con la temática del *cyberpunk*, que ha explorado de manera mucho más explícita en otras películas. Esta coincidencia de preocupaciones es susceptible de proporcionarnos la clave de lo monstruoso en la transformación padecida por Seth Brundle (Conte Imbert 197).

Es decir, aun cuando los síntomas que el científico experimenta son similares a una enfermedad degenerativa, y que también forman parte de su transformación, éstos representan la búsqueda por trascender el cuerpo sobre la mente, la desautomatización o desconexión de lo corporal como una entidad aparte. Una prueba más de este carácter disociativo entre lo orgánico y lo cognitivo, a partir de los cambios que sufre el científico: primero desde su humanidad, luego fusionado como “Brundlefly”, posteriormente transformado en un insecto y al final, en un ser informe y tecnificado donde la carne es la que prevalece. El tipo de horror que plantea Cronenberg es que la ciencia también puede equivocarse, por lo que los placeres humanos como la comida, el sexo y el entretenimiento en general son necesarios para sobrevivir y sopesar el fracaso ante la inminente tecnificación.

Ciertamente, esta configuración narrativa siempre está presente en sus películas, como ya se ha visto en *Videodrome*, y como se observa más adelante en *eXistenZ*, pero en *The Fly* no hay alucinaciones ni tampoco realidades virtuales, sino una trama en donde la ciencia ficción sólo es el pretexto para contar una historia más allá de lo evidente o de lo que muestran los efectos visuales para materializar la monstruosidad. El discurso narrativo de las

cintas de Cronenberg tiene como eje central el cuerpo, pero su tecnificación y, en consecuencia, su concepto de nueva carne es tan distinto en cada historia que las imágenes están en una constante yuxtaposición, rompiendo con la tipicidad y los lugares comunes. No obstante, a diferencia de las otras películas que esta investigación analiza, *The Fly* sí mantiene una narrativa lineal, siempre bajo potentes encuadres donde se pone al descubierto la desintegración orgánica y lo abyecto.

The Fly indaga sobre la identidad humana y aquello que la amenaza. Por lo tanto, mutación, enfermedad y abyección abren una interrogante: ¿qué es un sujeto humano y qué constituye un monstruo? Dicha subjetividad debe emerger en primera instancia a fin de entender la pérdida que ello significa. La propuesta del filme es observar la destrucción total del sujeto humano por fuerzas de alteridad extraordinarias (Beard 200). La tecnología que se percibe en *The Fly*, logra ser verosímil por su sentido visual y por su materialización como parte de la rutina de un científico especializado en materia de regeneración molecular y experimentos cuánticos. En numerosas ocasiones, Cronenberg ha comentado su afición por la ciencia y la tecnología. Este breve apunte sólo tiene la intención de identificar cómo la fusión corporal con imágenes, con realidades alternas, cinemáticas, ha sido un tópico medular a lo largo de toda su obra, junto con el control de cada aspecto de producción y que en *The Fly*, siendo una de sus cintas más distribuidas (para no decir comerciales), ha sido evidenciado en entrevistas y libros al respecto. ¿Cómo se crea entonces el universo de horror biológico en *The Fly*? Como se ha dicho, *The Fly* es la película que goza de más presencia en el imaginario colectivo sobre la obra de Cronenberg, pero su planteamiento también pone de relieve la crítica hacia la dualidad cuerpo-mente, debido a que el insecto se rebela cómo una carne monstruosa que desobedece a la mente, incapaz de equilibrar su naturaleza.

3.2.1. Variables de análisis

Las variables de análisis de la película *The Fly* provienen de los conceptos teóricos que son fundamentales para esta investigación, a fin de entender el discurso narrativo del cuerpo tecnificado, en este caso, el cuerpo tecnomonstruoso. A continuación, se detallan dichas variables:

1. “Modo Cinemático de Producción” (MCP). Es la variable presente en cada una de las secuencias seleccionadas, una vez que representa el contexto desde el cual se genera el proceso de subjetivación (*sensorium*) de Seth, como resultado de la experimentación científica, así como las grabaciones de su proceso de mutación.
2. “Imágenes cibernéticas”. Es la variable relacionada con las imágenes que muestran el manejo que tiene Seth con la Máquina (computadora) y las cabinas de teletransportación (telepods).
3. Monstrificación. Funge como herramienta de análisis vinculada con el proceso de mutación que va adquiriendo Seth Brundle tras su fusión con la mosca, y posteriormente la fusión entre “la nueva entidad” o Seth “insecto” y el telepod.

Mediante una tabla de contenido se presenta el modelo de análisis para *The Fly*:

Tabla de variables analítico-descriptivas

| Descripción de secuencias | Número de secuencias: 5 |
|--|---|
| Herramientas teórico-metodológicas | Discurso narrativo |
| Modo Cinemático de Producción (contexto de economía visual). | Experimentación científica, así como grabaciones del proceso de mutación de Seth. |
| Cibercultura: Imágenes cibernéticas. | Vínculos de Seth con la máquina (computadora) y las cabinas de teletransportación (telepods). |
| Lo monstruoso: Monstrificación. | Fusión del ADN de Seth Brundle y la mosca, así como fusión entre “la nueva entidad” y el telepod. |
| Interpretación (o cómo leer el filme) | Cuerpo tecnificado: Tecnomonstruoso |

3.2.2. Descripción de secuencias

Contexto

La película *The Fly* comienza cuando el científico Seth Brundle (personificado por Jeff Goldblum) acude a una convención de prensa organizada por Bartok Science Industries, con la finalidad de recaudar fondos para la investigación tecnológica. Aun cuando es introvertido y cauteloso, su sentido del humor es evidente. En este entorno, conoce a “Ronnie” Quaife (caracterizada por Geena Davis), una periodista que busca información para la revista

Particle Magazine, pues le han encargado documentar una historia que cause impacto. El científico no da detalles en dicha reunión de un experimento que ha estado realizando, pero Ronnie desea descubrir más al respecto.

Al final de la conversación, ambos salen hacia su casa-laboratorio, situada en la periferia, a un lado de un área industrial. Seth subraya que su proyecto cambiará la forma de vivir de la humanidad, puesto que su invento es un desafío a las leyes de la física y la genética. Ronnie se muestra escéptica. Él le comparte el funcionamiento de la máquina de teletransportación, pero para ello necesita de un objeto. Ronnie se quita una de sus pantimedias, depositada por el científico en uno de los módulos conectados a la máquina. Seth realiza el breve experimento donde los átomos de la pantimedia se desintegran en uno de los telepod y se reintegran en el otro.

Posteriormente, se ve cómo la pantimedia queda intacta. Ronnie graba todo el proceso, y, por lo tanto, ahora tiene la nota que buscaba. Seth se molesta, ya que considera que su invento debe mantenerse aún en el anonimato hasta que se hagan pruebas con organismos. Una vez que ha quedado al descubierto el invento, Ronnie visita a Stathis Borans (estelarizado por John Getz), su exnovio y editor de la revista, quien cree que Seth es un charlatán buscando fama. Más adelante, el científico le pide a Ronnie que realice un reportaje sobre su invento y acepta que ella continúe grabando. Entre explicaciones de carácter técnico, él le hace saber a Ronnie que su máquina sólo puede transportar objetos inanimados y no seres vivos.

Al recobrar el experimento, en presencia de Ronnie se ve a Seth transfiriendo en la computadora de control de la máquina, los datos moleculares de un primate babuino a fin de lograr su teletransportación, pero el proceso falla y el animal muere. Ronnie graba también el desconcierto que ha tenido Seth ante los resultados de este experimento. Él piensa que ha sido un error en la programación del analizador de moléculas. Ronnie apaga la cámara.

Secuencia 1: Los orígenes de Brundlefly [Duración: del minuto 33:33 al minuto 36:29]

Esta secuencia comienza cuando Seth está en su laboratorio con uno de los babuinos que tiene como mascota. El científico le “habla” al animal haciendo bromas sobre la relación que Ronnie tiene con el editor de la revista en la que ella trabaja. Se dirige al primate recordando el trágico final del otro babuino que murió en una de las anteriores pruebas de su invento de

teletransportación. Corte directo a una mosca que ronda al primate. Enseguida, Seth comenta: “—Qué esperamos, hagámoslo”, mientras le da un sorbo a una bebida. En la pantalla de control de la máquina de teletransportación, Seth aparece activando la secuencia de inicio del proceso que pone en funcionamiento las dos cápsulas o telepods diseñados para teletransportar la materia de un sitio a otro. Por medio de una cámara *Super Beta Movie* se graba el experimento. Mediante corte directo, el babuino observa cómo se ha introducido una mosca en la compuerta de uno de los módulos de teletransportación (telepod) la cual está a punto de cerrarse. Corte directo a Seth, desnudo, dentro del telepod, sin haberse percatado de la inmersión del insecto.



Imagen 10. Cámara de video de Seth.

El encuadre se cierra a un acercamiento de la mosca en movimiento dentro del telepod. Corte directo a compuerta de uno de los módulos sellándose y se muestra posteriormente la pantalla de la computadora indicando que faltan menos de veinte segundos para empezar el proceso de teletransportación. Corte directo a babuino viéndolo detrás del cristal del módulo. Al ser teletransportados tanto Seth como la mosca, pese a que la computadora reconoce patrones genéticos diferentes, amalgama el ADN de ambos. El proceso termina al abrirse la compuerta del telepod, mientras la cámara de Seth sigue grabando. El babuino mira a los lejos lo que sucede. Al salir del telepod, el primate salta para abrazarlo. Seth interactúa con el animal: “—¿Cómo estás? Ahora dime, ¿luzco diferente? ¿Es en vivo o es una cinta *memorex*? Qué pena que Ronnie se lo perdiera”. Corte directo a pantalla de la computadora que señala que la teletransportación ha sido exitosa.

Secuencia 2: Máquina y testimonio [Duración: del minuto 57:19 al minuto 61:27]

Esta secuencia empieza con un corte directo a Seth en el baño de su casa-laboratorio, observándose en el espejo, como el territorio en el que la privacidad lo distancia con los demás para mutar su cuerpo. Su rostro está demacrado, con protuberancias y manchas. Experimenta la caída de las uñas y le salen fluidos a modo de abyecciones. Seth se ve sorprendido por lo que le ocurre y se interroga a sí mismo: “-¿Qué me sucede? ¿Estoy muriendo? ¿Así es como comienza? Corte a directo al científico sentado frente a la computadora de control, puesto que busca corroborar qué es lo que ha pasado en el proceso de teletransportación.

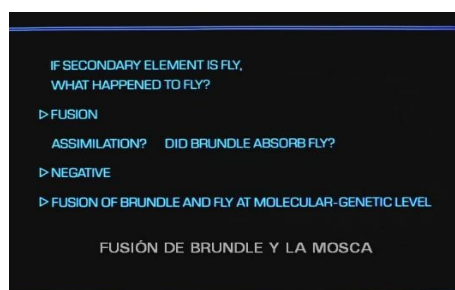


Imagen 11. Secuencia en pantalla de la 1ra. fusión.

La máquina le arroja el balance siguiente: “*Análisis primario: ser orgánico. Análisis secundario: ser orgánico. Análisis secundario: calcio, fósforo, yodo*”. Seth le da una instrucción a la máquina: “*Si el elemento es Brundle ¿Cuál es el secundario?*”. La máquina decodifica: “*Elemento secundario no es Brundle*”. Pide toda la secuencia. Mientras la máquina busca el análisis del ADN de los elementos primarios y secundarios introducidos durante el inicio de la teletransportación se va dando cuenta en la pantalla que algo muy extraño sucede. Tras unos segundos, descubre que es una mosca el elemento secundario. Él insiste: “*Si el elemento secundario es una mosca ¿Qué le pasó a la mosca?*”. Resalta que la interfaz y el modelo de programación de la computadora de Seth refleja el uso de comandos de la década de los ochenta. En la pantalla se muestra: “*Fusión*”. Vuelve a preguntar: “*¿Asimilación? ¿Brundle absorbió a la mosca?*”. La máquina responde: “*Negativo. Fusión de Brundle y mosca en el nivel genético molecular*”.

Secuencia 3: El inicio de la “enfermedad” [Duración: del minuto 62:28 al minuto 66:03]

Esta secuencia inicia con corte directo a Ronnie que llega a la casa-laboratorio de Seth. Enseguida, él escucha la voz de Ronnie. El científico sostiene unos bastones para caminar, con una apariencia leprosa. Seth le dice a Ronnie: “–Estoy enfermo y podría ser contagioso de algún modo. No quería infectarte. Esto se ha acelerado. Es implacable. Todos los días hay cambios. Cada que me veo en el espejo, hay alguien distinto, horroroso”. Ronnie desconoce lo que ocurre. Seth comenta: “–Yo no era puro, pero la máquina insistía en mi pureza interna”. Ronnie no sabe a qué se refiere con dicha explicación.



Imagen 12. Comienza la transformación.

Él le confía: “–Una mosca se metió conmigo en el telepod, aquella primera vez cuando estaba solo. La computadora se confundió. No debió haber dos modelos genéticos distintos y decidió unirnos”. Ronnie ahora sabe que el proceso es irreversible. Seth piensa que morirá desintegrado, de lo cual muestra miedo y le pide ayuda a Ronnie. Ella, con pavor ante la apariencia monstruosa del científico, opta por el silencio.

Secuencia 4: El “museo” de Brundlefly [Duración: del minuto 73:42 al minuto 77:53]

La secuencia empieza cuando Seth se encuentra frente a la computadora de la máquina a fin de saber si puede disminuir la carga genética de la mosca, tras la fusión que ha tenido con este insecto. Aparece con poco cabello, encorvado, con largos pelos en la cara y el cuerpo deformado o tumefacto, como si tuviera una enfermedad cancerígena, la textura de su piel muestra un ser infectado y supurante. Busca saber la integración preliminar de la fusión, pero se da cuenta que la máquina ya no reconoce su voz, por lo que se da cuenta que el proceso de reintegración molecular humana no es posible. Se le caen las muelas. Corte directo a Seth nuevamente en el baño observándose en el espejo. Con ironía se refiere a las partes de su cuerpo que se le han desprendido: “–Son reliquias [...]. Vestigios arqueológicos,

redundantes”. Abre el botiquín y ahí se muestra que guarda los restos orgánicos que ha perdido, sobresaliendo una oreja y un pene. Y reflexiona: “–Artefactos de una era de antaño, únicamente de interés histórico”. Seth cierra el botiquín. Corte directo a Ronnie al fondo del encuadre, quien ha llegado a la casa-laboratorio. Ronnie ve la transformación corporal que ha sufrido Seth. Ambos entablan un diálogo.



Imagen 13. Brundlefly en el espejo.

Ronnie quiere revelarle que está embarazada. Él continúa: “–El botiquín ahora es el *Museo Brundle de Historia Natural*. ¿Quieres ver qué más tiene?”. Ronnie le dice que no. Ella está confundida dado que no sabe si ocultarle la verdad sobre su embarazo, por lo que comienza a llorar. Seth le advierte: “–Tienes que irte ahora y nunca regresar. ¿Has oído hablar de la política de los insectos?” Ella asiente que no. Seth retoma: “–Yo tampoco”. Los insectos no tienen política. Son brutales, no tienen compasión, no transigen. No podemos confiar en un insecto. Me gustaría convertirme en el primer insecto político. Me gustaría, pero, tengo miedo”. Ronnie no sabe qué intenta decir Seth con estas palabras. El científico sentencia: “– Soy un insecto que soñó que era un hombre y que le encantó. Pero ahora el sueño terminó y el insecto está despierto. Te haré daño si te quedas”. Corte directo a Ronnie que se marcha llorando mientras Seth se lleva las manos a la cabeza y se lamenta.

Secuencia 5: La nueva carne [Duración: del minuto 86:53 al minuto 93:07]

La secuencia comienza con corte directo a Stathis en la casa-laboratorio de Seth. Enseguida, Brundlefly lo ataca, vomitándole enzimas digestivas que le derriten una mano y un tobillo. A punto de recibir una dosis fulminante de ácido en el rostro, Ronnie le grita a Brundlefly que desista. Adherido a las paredes, le comenta a Ronnie: “–Ayúdame a ser humano”. Ella responde: “–¿cómo?”. Brundlefly explica que por separado deben introducirse a un telepod e iniciar un nuevo proceso de teletransportación. La nueva entidad añade: “–Nos

desintegramos y luego nos integramos ahí. Tú, yo y el bebé. Juntos”. Corte directo a pantalla de la computadora que muestra dicho proceso de fusión. Segundos después se muestra en la misma pantalla: “*Secuencia activada*”. Corte directo a los módulos de transportación abriéndose debido a la programación de Brundlefly. Ronnie está horrorizada y no desea fusionarse. El nuevo ser persiste: “–Seremos la familia suprema. Una familia de tres, unidos en un cuerpo. Más humano de lo que soy yo solo”. Enseguida, Ronnie forcejea con Brundlefly al no querer entrar en el telepod, arrancándole la quijada y por ello acelerando su transformación total a insecto. La mutación es inmediata. Se muestra el despojo de la estructura de la carne y piel humanas, liberando la informe presencia. Segundos después el insecto mete a Ronnie bruscamente a uno de los telepod. La compuerta se cierra y ella queda atrapada. Corte directo a Stathis en el suelo preparando la escopeta para impedir el proceso de teletransportación.

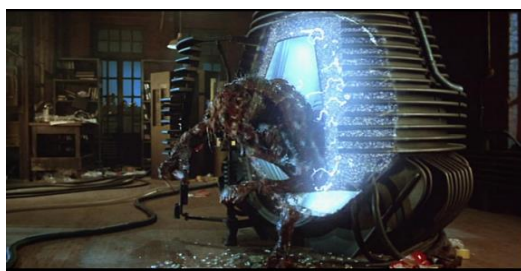


Imagen 14. El insecto se fusiona con el telepod.

Nuevamente corte directo al insecto introduciéndose en el otro telepod, del que también se cierra la compuerta. Corte directo a Stathis que dispara sobre las conexiones que se vinculan a la computadora de control de la máquina de la teletransportación. Tras ello, corte directo al insecto que rompe el cristal del telepod, pero es alcanzado por el rayo o la energía que se produce en un proceso de teletransportación. Enseguida, se muestra a Stathis que logra abrir el telepod donde se encuentra Ronnie. Corte directo a pantalla de la computadora en la que se indica otra fusión: “*Fusión de Brundlefly y telepod exitosa*”. Corte directo a telepod del que sale una entidad con aleaciones metálicas y material inorgánico que agoniza mientras Ronnie se acerca, pero el insecto lo que busca es no alargar su agonía, atrayendo la escopeta a su cabeza. Ronnie se aleja y finalmente le dispara destruyéndolo. La monstruosidad, mitad máquina y mitad insecto se muestra en el suelo despedazada. Corte directo a Ronnie llorando. Fin de la película.

Hasta aquí el proceso de descripción de las secuencias elegidas de *The Fly* para el análisis correspondiente. La finalidad ha sido esquematizar lo que se ve y escucha en las mismas. Ello implica caracterizar y detallar lo que precisamente se muestra en pantalla para dilucidar sobre el discurso narrativo del cuerpo tecnificado (tecnomonstruoso) en dicha película.

3.2.3. Análisis

Modo Cinemático de Producción

El Modo Cinemático de Producción (MCP) en *The Fly* se configura a través de la relación entre la ciencia, la tecnología y la imagen que proveen los dispositivos de videograbación utilizados por el científico Seth Brundle y Ronnie (ella también recurre a una grabadora de reportero). Si el MCP implica una nueva forma de interacción humana por medio de la imagen, con el propósito de generar procesos de subjetivación, el sentido común lleva a Seth a dejar un registro o memoria de sus avances en materia de depuración genética rompiendo las barreras del espacio tiempo, con la idea de transformar las disposiciones de naturaleza social y corporal. Pero para ello, el científico narcisista debe mantenerse confinado y crear una bitácora de sus experimentos. La soberbia, que caracteriza a Seth Brundle, le provoca no aceptar del todo el exceso al que ha llegado, dado que ha transgredido los límites de su humanidad:

La confrontación que acecha a Brundle se encuentra más acá del narcisismo, es decir, más acá del espejo, lugar en el cual la imagen de sí mismo, y luego la del otro, se configuraron para el sujeto. Cuando ese espejo se rompe, lo que queda es el cuerpo como amasijo de músculos y órganos, sin unidad posible, sin reconocimiento alguno, sin imaginario donde engancharse. Este imposible que fractura el relato en el que Cronenberg se aventura recuerda lo que Jacques Lacan denominó el “cuerpo despedazado”. Y ése es el espejo roto ante el que Brundle observa su cuerpo descomponerse (Sánchez-Biosca 174).

En este sentido, la conexión que Seth procura tener con el exterior, es decir, fuera de su casa-laboratorio, es mediante la imagen que de él mismo reconstruye¹¹⁸. Así, la transfiguración de Seth en Brundlefly sólo tiene lugar si el ojo de la cámara la captura o cuando el espejo la refleja. Pese a que en la narración se pudo haber omitido la inserción de las grabaciones del protagonista, es decir, sin la cámara de video, esta problemática se enriquece al tener en cuenta que, el narcisismo de Seth ahora no queda claro si tiene que ver con la trascendencia del invento en sí mismo, o bien, con la mutación como resultado de un error o imprecisión tecnológica. Hay que recordar que en una sociedad “videocultural” se mira a la pantalla como se mira en un espejo. El narcisismo moderno no existe sin esta inmersión en el mundo tecnologizado. Es inevitable la presencia de tal inserción, debido a que siempre vuelve, se torna circular, ya sea de forma breve o instantánea, en donde “un cerebro, un objeto, un acontecimiento, un razonamiento crean insertándose sobre sí mismos [...] sin este video perpetuo, nada tiene sentido hoy [...]. No es un imaginario narcisista el que se desarrolla alrededor del video [...] es un efecto de autorreferencia desolada” (Baudrillard 31). No es que la cámara o el espejo lo controlen o lo vigilen, pues convencido de su eficacia para erigirse como un testigo de su invento, son más bien sus cómplices.

El MCP en *The Fly* refleja un orden tecnológico propio de la década en la que se estrenó la película, vinculado con la propagación del uso de las cámaras como vehículos de evocación de la vida cotidiana y, sobre todo, de situaciones especiales o únicas. Esto Seth lo materializa en la máquina de teletransportación y sus módulos de desintegración-integración molecular. No es que él esté en la mira de la cámara, sino es un mecanismo tecnificado que Seth permite para visualizar sus prometeicas transformaciones posmodernas, tal vez para dejar un testimonio, aunque no queda claro el objetivo dentro de este mundo narrativo.

¹¹⁸Para Jacques Lacan (1984), “el narcisismo es lo que oculta el despedazamiento del cuerpo. Por ello, este autor insistió siempre en la tensión entre el cuerpo despedazado y la alienación en la imagen, sede de una oposición que mantuvo firme entre real e imaginario. Freud, por su parte, al analizar el caso Emmy en sus *Estudios sobre la histeria* (1981) se enfrentaba a ese fenómeno tan característicamente histérico que es el asco. En un texto reciente (Castrillo et al. 1992: 32) se sostiene: ¿Cuál es la significación de esta carne en descomposición? No es otra que la caída del cuerpo de su estado unitario a su estado fragmentado, real, desertizado. Podemos imaginar a la luz de esta implicación teórica que todo el film de Cronenberg se mueve en ese ámbito desertizado de la descomposición y atomización del cuerpo. Nos encontramos en el lugar opuesto a aquél que jubilosamente celebrara Jean Baudrillard (1981) y que consiste en la sustitución plena del cuerpo por la forma especular” (Sánchez-Biosca 174). Es decir, espejo y efecto de grabación en video de la transformación de Seth en un insecto como la fragmentación, narcisista, de su cuerpo.



Imagen 15. La cámara graba la fusión de Seth con una mosca.

El MCP en esta película reproduce una disyuntiva entre lo que se ve y lo que se cree, entre las especulaciones científicas y la percepción subjetiva. No basta con que Seth exponga o comparta sus conocimientos en una convención de prensa de la empresa para la que él trabaja, o con algunos de sus colegas científicos, pues sabe que, almacenando audiovisualmente su invención, adquiere legitimación. Ello se observa cuando él mismo termina por reconocer que la grabación es, al mismo tiempo, un componente de apropiación de su realidad y por tal motivo le pide a Ronnie que encienda la cámara para llevar un registro. Cuando Seth comienza a parecer un insecto, la tecnificación persiste, lo que cambia es la trascendencia de su corporalidad y la imagen del video lo comprueba.

La imaginería del científico se vuelve parte de la realidad de los otros, como sucede con el director de la revista, quien presencia algunos fragmentos de dichas grabaciones, gracias a Ronnie que está trabajando en escribir un artículo sobre el invento de Seth. Ella es convencida por Brundle para que escriba un libro “sobre la evolución de su descubrimiento con lo que además consigue tenerla cerca y controlada. Verónica [Ronnie] ira grabando cada nuevo avance y la evolución de Brundle, lo que permite ir haciendo una reflexión sobre la representación y la realidad a través de los videos que se van mostrando a lo largo de la película” (Gorostiza y Pérez 198-199). Otro de los elementos para comprender el MCP, emerge desde la computadora de la máquina de teletransportación como un detonador de subjetividad, destacando el hecho de que la voz de Seth deje de ser reconocida por el dispositivo informático, aun cuando la programación haya sido parte de un procedimiento de automatización. Así, el proceso de fusión gradual de Seth con una mosca trasciende visualmente como una taxonomía de los cambios de la corporalidad que sufre el protagonista.

En otras palabras, la cámara de video inmortaliza su imagen cuerpo, doblemente tecnificada, como humano y posteriormente como insecto. Por un lado, debido a la grabación

de video, y, por otro lado, producto de la experiencia de teletransportación. Cinemáticamente se observa desde la imagen digital de la máquina cómo el cuerpo de Seth se ha unido genética y biomolecularmente con una mosca, y luego mediante el rastro que deja consigo el ojo de la cámara. Es decir, el orden de la narración, su linealidad, la reconstruyen las grabaciones de video.

A partir de ello, la digitalización del cuerpo de Brundle emerge como un caos producto de las combinaciones de los códigos informáticos, que ya no identifican lo orgánico de manera independiente, hasta su destrucción cuando se fusiona con el telepod como “un ser más cercano a la indistinción que su estadio anterior de humano-insecto. Supera ese binomio y se funde finalmente en un tridente: carne, tenaza y metal *como si [...] estuvieran liados en una monstruosa cópula ... jamás habrán de separarse*” (Félix Duque en Andrade Gaytán 129). Este es el marco visual que se propone en la historia. Un conjunto de imágenes cibernéticas, monstruosas, abyectas, sin una identidad definida que dan lugar a la nueva carne. *The Fly* en el contexto cinematográfico de producción de imágenes es igual a la subjetividad de Seth Brundle, presente en cada una de las secuencias previamente descritas.

Imágenes cibernéticas

Mediante una imagen futurista, cibernética, como si fuesen nidos, como artilugios de procreación, los telepods o módulos de transportación son los dispositivos en los que se llevan a cabo los procesos de desintegración e integración de la materia, automatizados por una computadora matriz. Es decir, estos gabinetes, uno de origen y otro de destino, son la morada instantánea para la depuración genética, pues en teoría su función es que la materia viaje por el espacio tiempo, sin que sufra alteraciones irreversibles. Estos artefactos “tienen unas compuertas de cristal con un mecanismo de apertura hidráulico, que hace un ruido siniestro, casi como de un animal, y al final parecen tener vida propia, abriéndose solas e invitando a los personajes a que entren en ellas, relación máquina-animal acentuada por su forma uterina y la posición fetal que adoptan en su interior las personas, que además han de permanecer desnudas” (Gorostiza y Pérez 195).

La tecnología de los telepods no contribuye en la reconfiguración del cuerpo de Seth, sino en su transfiguración, como si fuese el nacimiento de algo nuevo. No obstante, estos módulos son controlados por una computadora que no asimila la teletransportación de lo

orgánico, de los cuerpos animales y humanos, dado que sus comandos aún no alcanzan a interpretar objetos animados. Por eso, Seth la programa para automatizar la apropiación de conocimiento y comience a traducir por sí sola (ver contexto y **secuencia 1**).

El ordenador funge como un coautor de intersubjetividades. En cuanto al rol que posee la computadora, obedece al escuchar la voz de Seth “quien al principio le habla en voz muy baja, para que Verónica [Ronnie] no le oiga, demostrando la complicidad que tienen la máquina y su creador, que llega a hablar de ella como si fuera una amiga, hasta que por culpa de su transformación se va haciendo más difícil la comunicación y se van distanciando creador y criatura” (Gorostiza y Pérez 196). La computadora ha aprendido a interpretar lo orgánico sin hacer diferencias, pues categoriza todo lo vivo como algo único e inseparable, por lo que, al leer los datos de información del ADN, tanto de una mosca como de Seth, el artefacto los decidió sincretizar en un solo ente. Más adelante, el científico:

le exige una contestación que no ha podido hallar por otros caminos, y la computadora inicia un análisis retrospectivo del proceso de desintegración y reintegración padecido que saca a la luz todas y cada una de las fases que atravesaron sus genes. Por fin, encuentra esa figura que apenas fue un instante, agrandada hasta el horror; figura que vive en el interior de su cuerpo bajo una forma distinta, fundida a sus propios genes, pero también minándolos y deteriorando la imagen exterior misma de Brundle: una mosca. Su visión horroriza, pues jamás será percibida de nuevo, sino en la medida en que deja huellas reconocibles en la imagen del cuerpo, donde se apunta de modo siniestro. La verdadera respuesta sobre el estatuto del cuerpo del insecto que ha dejado de existir no deja lugar a dudas: fusión a nivel molecular-genético. Esa mosca que, digitalizada, vimos en un diagrama, ha desaparecido. En su lugar hay un cuerpo que cada vez más va encajando en sus rasgos destellos del insecto, sin por ello aproximarse decididamente a la transformación en mosca (Sánchez-Biosca 175).

La máquina se transforma en una especie de inteligencia artificial siniestra una vez que Seth sabe que se convertirá en un insecto, controlando los telepods como celdas o depósitos de autorregulación y autogestión (ver **secuencia 2**).

Asimismo, bajo una nueva composición molecular el enorme ordenador se muestra como un agente de descomposición. Si bien es cierto que Seth adquiere destrezas y usanzas

que le permiten superar barreras físicas, que lo lleva a creer en que estas habilidades son ventajas, pues sus síntomas iniciales reflejan un estado positivo: músculos definidos, grandes reflejos y vigor extremo, el gusto excesivo por la glucosa, el crecimiento exponencial de vello en zonas no comunes, el exacerbado deseo sexual, el incremento de su inestabilidad emocional, la experimentación de erupciones cutáneas, sudoraciones y olores poco habituales, indican que algo poco favorable le está ocurriendo. En este contexto, el relato procura ser una especie de ficción sobre el sincretismo artificial, pero de un modo fallido para el desarrollo de la depuración genética a través de la teletransportación. Aquí, nuevamente se pone al descubierto lo que implica ir más allá de la condición humana. De tal modo, que otros síntomas como la supuración de pústulas o costras, pérdida de dientes y uñas, laceraciones, inflamaciones tumorales y putrefacción son los que prevalecen. Todas estas características las tiene registrada la computadora. La cibernética al servicio de una acción contra-genética, una perversión científica que orilla a Seth al aislamiento social como lo hacen los sifilíticos, leprosos u otros individuos con padecimientos virulentos o contagiosos. Así, la tecnificación de los nuevos deseos carnales de Seth está, en algún momento, supeditada a la máquina de teletransportación (ver **secuencia 3**).

Por otra parte, si la computadora niega el reconocimiento de la voz de Seth y, por lo tanto, produce incertidumbre y más adelante enfermedad, es porque la máquina ya es un dispositivo que interactúa con él, pues decodifica los razonamientos y, en consecuencia, los procesos subjetivos que el científico experimenta a partir de su contacto con el mundo.



Imagen 16. Brundlefly y la computadora de la máquina de teletransportación.

La computadora refleja el temperamento narcisista de Seth para transmitir y procesar conocimiento, comportándose como una extensión de su cerebro y, al mismo tiempo, más veloz que éste (ver **secuencia 4**).

La máquina y los telepods emergen como dispositivos que provocan un ritual de esperanza para Seth, quien busca salvarse, pese a la catástrofe de mutación que se avecina. Este aspecto se hace visible en el final de la historia, cuando el insecto aún confía en estos módulos de teletransportación arrojando a Ronnie a uno de éstos. Por el contrario, los telepods también son copartícipes de la ritualización del sufrimiento, lo cual se observa cuando el insecto coloca la escopeta contra su cabeza, como si todo lo que hubiese hecho mereciera la muerte, y fuese una secuela lógica de sus acciones, la única manera de trascender. Como si la monstruosidad lo volviera un ser poético fusionado con el metal del telepod (ver **secuencia 5**).

Monstrificación

¿Cómo se constituyen las imágenes de lo monstruoso en *The Fly*? El cuerpo de Seth experimenta una constante transfiguración, pues su anatomía humana se va degradando a medida que la nueva genética busca autonomía. Desde esta perspectiva, la progresión de sus padecimientos se advierte como un proceso de “monstrificación”, pues la desintegración de su corporalidad no es inmediata. La decadencia de Seth es una metamorfosis que primero se muestra como un conjunto de atributos y luego como una serie de síntomas que van disminuyendo sus capacidades fisiológicas. La apariencia virulenta y abyecta de Seth es lo monstruoso en realidad, como una forma de perder la identidad ante lo irreversible de la fusión entre lo humano y un insecto:

la fusión con el insecto pasa del vigor físico (la juventud) a la preocupación creciente por la debilitación y los cambios que desmejoran el cuerpo (la madurez), hasta llegar a la soledad, la deformidad y la enfermedad (la vejez) y la desesperación, y posterior resignación, ante la muerte. Pilar Pedraza deduce que lo que realmente le ocurre a la carne es que envejece rápidamente después de la teletransportación (Córdova Guardado 367).

Así, dicha fusión, como un todo, contempla varios momentos de transformación. La primera fase de monstrificación, emerge tras la descomposición molecular, acción que se concreta cuando Seth comparte un lapso de teletransportación con la mosca que se introdujo en el telepod. Además de que él desconoce lo que ha pasado (ver **secuencia 1**).

Al respecto, en una escena posterior al proceso de fusión, Seth comprueba que su cuerpo es más fuerte y exacto en sus movimientos como si fuese una persona acostumbrada a entrenar y es mucho más susceptible de lo normal. Si antes Seth carecía de confianza en sí mismo, ahora es un individuo extrovertido, sale de su casa y acude a un bar, conoce y lleva a su casa a una mujer desconocida, casi no duerme. Su hiperactividad es un artificio de alerta y sus dinámicas nutritivas se han modificado radicalmente. La descomposición molecular le produce un extraordinario crecimiento de vellos en la espalda y la vigorexia que padece acelera su vida erótica, teniendo relaciones sexuales duraderas. Es decir, una fuerza que supera sus facultades humanas, subyugadas por los genes de la mosca, aunque su carácter también se torna violento y voluble.

El segundo periodo de monstrificación, tiene lugar cuando Seth descubre el proceso de reconfiguración genética que se ha llevado a cabo. Esto se muestra en la computadora de control de la máquina de teletransportación, siendo ésta el único testigo de los hechos, otorgándole a la imagen cibernética de la digitalización que aparece en la computadora, la responsabilidad de su creciente monstruosidad. Pero poco antes de la revelación, Seth se ha mirado al espejo, un espejo de lo monstruoso, que lo obliga a ver cómo ha empezado a desprenderse de su “antiguo cuerpo”:

El espejo de lo monstruoso es el de la propia humanidad sometida al proceso degenerativo de la metamorfosis. Brundlefly sigue albergando en su interior a Seth Brundle, y ello lo define como un monstruo semejante a nosotros, emparentado con nuestra identidad humana. La metamorfosis alumbra entonces lo monstruoso mediante un juego de parecidos y diferencias, recordándonos en cada momento que bajo ese rostro cada vez más alejado del nuestro se halla la raíz de lo que en realidad somos (Conte Imbert 198).

Esto representa la fragmentación física de Seth que no puede prescindir, pues la caída de las uñas y la supuración son inocultables, lo que indica una disminución en el control de su cuerpo. La imagen fractal de su cuerpo es un síntoma de disociación dado que el instinto propio del insecto, que ya vive genéticamente en él, se refleja en el espejo como la única forma pragmática de su monstruosidad (**ver secuencia 2**).

Así, el reflejo destruye toda ilusión de normalidad:

Lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad. Unos monstruos traspasan las normas de la naturaleza (los aspectos físicos), otros las normas sociales y psicológicas, pero ambos se juntan, en el campo del significado, en la medida que normalmente, lo físico simboliza y materializa lo moral [...] Lo monstruoso perturba (desde la transgresión hasta la agresión) las leyes, las normas, las prohibiciones de que a la sociedad se ha dotado para su cohesión (Cortés 18).

La identificación de su monstruosidad provoca en Seth una suerte de compromiso con su destino, liberando comportamientos o conductas con el objetivo de ser consciente de las repercusiones de la descomposición molecular. Sin embargo, Seth cataloga las consecuencias de la fusión como una enfermedad que lo orillará a un estado de aislamiento total y de repulsión. De modo que la aparición de tumores en su cuerpo son el resultado de una cuenta regresiva hacia el caos y la deformidad. El acercamiento del encuadre permite entrar al espacio íntimo de lo monstruoso, el único que le queda a Brundlefly (antes Seth) para explorarse en ese nuevo mundo de desintegración, por ejemplo, cuando se muestra vomitando los alimentos con las enzimas insectoides para poder comerlos, pues ya no puede deglutir y masticar adecuadamente (ver **secuencia 3**).



Imagen 17. Brundlefly dley la política de los insectos.



Imagen 18. La computadora desconoce a Brundlefly.

En una escena posterior, Brundlefly pierde los dientes que coloca en el botiquín del baño donde guarda otras partes de su cuerpo, tales como una oreja y órganos sexuales, es decir, la identidad fractalizada. Además, Seth habla consigo mismo, otro recurso utilizado en la privacidad y en la autorreflexión o subjetivación del entorno. El espectador se encuentra, asimismo, esclavizado a la mirada de la entidad monstruosa. El horror ante la mostración subjetiva de lo monstruoso aparece bajo un efecto claustrofóbico, enrarecido por la falta de una elipsis¹¹⁹ explícita, pues se infiere que la mutación de Seth en Brundlefly es rastreable como un proceso desde que empezó a experimentar cambios radicales en su cuerpo, es decir, por contexto cronológico, propio de la historia y debido al efecto de continuidad del discurso narrativo. Cabe decir que, en esta tercera fase de monstrificación, las convenciones genéricas de la ciencia ficción y del horror adquieren en la historia, uno de sus momentos de mayor esplendor narrativo (ver **secuencia 4**).

La monstruosidad de Brundlefly encuentra un paralelismo con la idea de cómo el desequilibrio, lo que irrumpe las reglas, aquello que se rechaza, vive en nuestro entorno y tiene también un aspecto humano, puesto que:

el gusto por lo monstruoso sigue alimentando los placeres de una sociedad a la que le gusta experimentar el breve escalofrío del miedo o la fascinación por lo diferente [...] la figura del monstruo, a lo largo de estos dos últimos siglos que corresponden también al surgimiento de la ciencia ficción y de la literatura fantástica, ha adquirido la fuerza de las pulsiones rechazadas por el inconsciente colectivo de nuestro mundo, como si los innumerables traumas de la modernidad se hubieran encarnado en el rostro deformado e irreconocible del monstruo, habitando las pesadillas del sueño y la vigilia, y alumbrado cual síntoma de los miedos contemporáneos (Conte Imbert 179).

¹¹⁹Para Genette, una elipsis “se refiere a la consideración del tiempo de la historia elidido”. Desde un punto de vista formal, la elipsis se divide en: elipsis explícita (por indicación (determinada o no) del lapso que eliden; elipsis implícita, cuando el lector lo descubre de alguna “laguna cronológica”; elipsis hipotética, cuando es imposible de localizar un lapso de la historia; elipsis determinada: si la duración está señalada, e indeterminada, si la duración no se indica con precisión y se alude a expresiones como por ejemplo “varios años” o “algunos meses”. Para adentrarse al concepto, ver “El discurso del relato” en *Figures III*. Paris. Editions du Seuil, pp. 65-224, 1972.

En otras palabras, contrario al doctor Frankenstein, el científico ha sido juez y parte de lo monstruoso, y converge con Gregorio Samsa en que ambos son entidades que reflexionan sobre su monstrificación. Por lo que la incertidumbre y el miedo confieren a Brundlefly una naturaleza poco vista en los monstruos clásicos:

En el cuerpo monstruoso se objetiva la apropiación. Se cifra el ejercicio de poder del sujeto, es el campo de batalla en donde se cruza la subjetividad con la sociedad. Aun cuando el monstruo y el creador son la misma entidad y de que existe un proceso de autorreconocimiento y conciencia de la monstruosidad, Brundle hace un distanciamiento de él mismo que le permite mirarse como se mira al otro; es desde ese distanciamiento que se genera un discurso normativo que pretende acorralar la anormalidad (Addiego-Fernández 95).

De esta manera, acorralado, la inminente monstrificación le produce curvaturas o jorobas en la espalda, extremidades asimétricas, y puede moverse cuadrúpedamente, pudiendo adherirse a las paredes y los techos, gracias a la sustancia blanquecina que proviene del interior de lo que antes eran sus manos y pies. Así, Brundlefly aún permanece como una larva humana relativamente consciente, al grado de advertirle a Ronnie que ya no lo visite debido a que puede atacarla. Brundlefly argumenta su disociación entre lo corporal y lo cognitivo, pues el instinto es incontrolable e imprevisible, la política de los insectos como un problema de identidad:

surge aquí de nuevo el tema de las distintas realidades, según el punto de vista de cada uno. De lo que se está hablando es de la identidad, como escribía George Hickenlooper: «la mayor pregunta es la de la identidad. ¿De qué se compone una identidad y hay una continuidad de alguna clase en la personalidad? ¿Hay una forma absoluta de sí mismo desde el principio hasta el final de la vida de una persona? ¿Es mental, es física? ¿Si cambias extremadamente de un modo físico y consecuentemente cambias mentalmente, entonces eres la misma persona? ¿Tienes la sensación de que eres, pero es una ilusión? ¿En un nivel romántico, personal, es esta transformación diferente del modo que tú o yo cambiamos?» (Hickenlooper en Gorostiza y Pérez 202).

Las preguntas acerca de la identidad que hace Hickenlooper aluden a un discurso de alejamiento de lo humano en relación con la interacción de los insectos, ya que Seth, pese a ser consciente aún de su condición, sabe que la tendencia de lastimar a Ronnie es plausible, porque es parte de su nueva naturaleza, no como un ser destructivo, sino como un cuerpo en constante evolución y supervivencia, más allá de toda posibilidad de consenso o negociación, es decir, la omisión de todo tipo de sentido político en sus relaciones sociales incluyendo las amorosas. Así las cosas, Ronnie se marcha sin poder hacer nada al respecto (ver **secuencia 4**).



Imagen 19. Brundlefly y Ronnie.

Pero quien sí sufre las consecuencias de la política de Brundlefly es Stathis, cuando éste acude al rescate de la periodista y su expareja. El atentado ha dejado a Stathis mal herido, pues ha perdido algunas partes de su cuerpo debido al vómito de enzimas recibido por Brundlefly. Tras ello, Brundlefly trata de convencer a Ronnie de fusionarse con él, antes de que sea demasiado tarde. Sin embargo, Ronnie se repliega y desea escapar, pues nota la desesperación de la “nueva entidad”, quien pretende evitar lo que se ha denominado aquí, la cuarta fase de monstrificación, es decir, la conversión de Seth en una mosca completamente. Al batallar con Brundlefly, Ronnie le extirpa la mandíbula precipitando la metamorfosis, por lo que su apariencia de larva comienza a desintegrarse para transformarse en una mosca madura. A partir de este momento, la membrana de Brundlefly, la cual le permitía contar con resquicios de humanidad, es suplantada por una estructura insectoide, lista para afrontar el nuevo ambiente: se ha transfigurado en una mosca, con patas, vellos gruesos enormes y uñas. Así, surge una nueva entidad que se aparta de la piel putrefacta que envolvía un sistema orgánico de insecto. En este sentido, se visibiliza algo que está más allá de lo monstruoso. Con una cabeza estirada y un cuello diminuto, la columna vertebral de la mosca se posiciona horizontalmente.



Imagen 20. La “nueva carne”.

La nariz es ocupada por una especie de antenas que sobresalen como sensorios. Sin una boca ni paladar se hace imposible su accionar lingüístico, porque sin el sentido del habla, se subraya la disociación entre lo corpóreo y lo cognitivo. A pesar de que mantiene los dos ojos, la asimetría es total. Aun cuando el instinto del insecto priva por encima de cualquier otra cuestión, el ente monstruoso introduce a Ronnie a uno de los telepod. En términos del proceso de fusión, sucede lo inesperado. Stathis logra disparar en los cables de control de la computadora de teletransportación, provocando que el insecto se sincretice con material inorgánico, fragmentos de carne y metal proveniente de la compuerta de un telepod (ver **secuencia 5**).

En resumen, las fases de monstrificación significan lo siguiente:

- La fusión genética de Seth (lo humano) con una mosca (lo extra-orgánico o desconocido) como una situación narrativa representativa de la ciencia ficción moderna, en donde el cuerpo y la tecnología mantienen una relación intrínseca.
- La transformación de Brundlefly (el monstruo-lo objetivo) a un insecto (lo monstruoso en tanto condición humana, pues depende de la observación de Ronnie o de Stathis), como una situación narrativa que expone el eclecticismo de convenciones genéricas del terror y del horror, respectivamente.
- La metamorfosis del insecto con un telepod (la “nueva entidad” fundida con el metal), como una situación narrativa que deja ver el cuerpo tecnomonstruoso, es decir, la nueva carne.

Una vez realizado el análisis de las secuencias seleccionadas, enseguida se desarrolla una interpretación del cuerpo tecnificado en *The Fly*.

3.2.4. Interpretación

La primera interpretación de *The Fly* que se propone es la relacionada con el tópico que más presencia tiene en la historia: la monstruosidad. La degradación fisiológica de Seth, a medida que se vuelve cada vez más monstruoso, puede significar la descripción de una enfermedad crónico-degenerativa. Pero más aún: cuando su deformación es más parecida a la de una mosca, es una metáfora de la destrucción interior causada por el caos de la corporalidad. Lo monstruoso, en este sentido, mantiene la tensión ficcional entre lo diametralmente opuesto tales como la salud y la enfermedad. Por tal motivo, se puede advertir este filme como una tragedia (no un fracaso) que muestra el proceso o etapa terminal que experimenta un hombre que representa el arquetipo del científico triunfador y exitoso.

No se puede negar que los síntomas de Seth son el resultado de una transmutación molecular semejante al cáncer. *The Fly*, por lo tanto, es uno de los relatos cinematográficos más profundos sobre el deterioro humano. Así, el horror que experimenta Seth es también el del espectador. En consecuencia, *The Fly* es un estudio fenomenológico de la aniquilación de la biología humana, pese a su “sagrada” o impermeable evolución. No se puede soslayar que *The Fly* es una película que tributa la epidemia del SIDA, que tuvo muchos reflectores en la década de los ochenta, no sólo desde la medicina, sino en la cultura pop internacional. Las constantes alusiones a la carne, a la concupiscencia o deseo inmoderado del goce sexual, bajo la recreación de Seth como un científico que de la timidez paso a ser un individuo hipersexualizado, son elementos que instan a declarar esta hermenéutica de lo virulento. Sin embargo, la alegorización de lo monstruoso en relación con la enfermedad es más complejo.

En la escena donde Seth y Ronnie tienen relaciones sexuales y tras ello, comprobar algunos cambios fisiológicos considerables, la tesis de la enfermedad entra en contradicciones, por lo que este aspecto necesita matizarse. Cronenberg ha aseverado que, si el filme contara una historia sobre el SIDA, entonces Ronnie también tendría los mismos síntomas de Seth; por el contrario, ella permanece sana durante toda la película (Rodley 127). Por lo que, en sentido estricto, si se quiere observar lo monstruoso en esta cinta como una metáfora de la enfermedad, es más bien desde un proceso de metamorfosis, inducido por la equivocación o distracción del mismo Seth, creando asimismo un paradigma de la autodestrucción.

Desde esta perspectiva, *The Fly* no cuenta la historia de un monstruo fantástico o es un filme estereotípico de terror en el que se retratan los pormenores de un científico que ha perdido la razón. A modo de contraparte, puede verse como una narrativa neofantástica en donde se resignifica la tragedia humana por medio de la enfermedad, que genera impotencia y fragilidad hacia la muerte. De la película emerge una yuxtaposición de imágenes abyectas y grotescas que describen la monstruosidad de Seth, lo cual contrasta con la falta de empatía y el sentimiento de compasión, sentimientos encontrados, que le tiene Ronnie.

La biogénesis del cuerpo, impredecible para cada ser humano, y la forma en la que en este caso Seth experimenta con su vida, forjan una brecha que lo arrincona en una transfiguración que lo llevará a su final. Por ejemplo, el registro de voz de Brundlefly, pudiendo ser una revelación en relación con los avances de la tecnología y la ciencia, se transforma en el indicio más claro de la pérdida de identidad puramente humana. Así, la máquina de la computadora formula la paradoja de no reconocerla, instaurándose la disociación entre el cuerpo y la mente, pues ésta ya le pertenece al ordenador. La teletransportación como la invención del mundo que exterminará todos los límites y fronteras de tiempo y espacio, se acaban convirtiendo en el destino menos inesperado para un científico acostumbrado a la perfección. Al respecto, otra de las escenas más representativas por su simbolismo, es cuando Brundlefly (antes Seth) le pide ayuda a Ronnie para volver a ser humano.

Aun cuando lo que se muestra podría ser parte de una interpretación de lo monstruoso literalmente, más bien es el anhelo de alguien que ha sido traicionado por el propio cuerpo. Es evidente lo repugnante de su imagen y aunque quede grabada en el video, es la única muestra de poder ser visto todavía como un humano, incluso con la posibilidad de ser aceptado por otros. El ruego de Seth es similar a la petición que realiza una persona infectada por un virus o una enfermedad mortal, para no ser abandonada y, al mismo tiempo, deja ver su destino como una especie de condena ante la pérdida de control por parte de la víctima.

La amabilidad e inteligencia del científico son subestimadas por Ronnie, una vez que la personalidad de Seth ha cambiado, dado que, si bien se enamora de ella, también deja de reprimir su sexualidad, intimando con otra mujer. De modo que, bajo el enfoque de una historia de amor, el hombre convertido en monstruo además es sensible, contradictorio, humano, pero es presa de la imagen platónica de belleza y sensualidad. Sólo basta recordar

que Brundlefly es un ser deforme, parecido a un insecto y esta situación a Ronnie se le hace insoportable. En este momento, el enamoramiento termina, pero la monstruosidad como enfermedad persiste. La tecnificación del cuerpo de Seth, aunque ésta se haya torcido de origen, ya arrancado el proceso de fusión destructiva con una mosca, no desestimó su conciencia que, paulatinamente, disipaba su libertad en la máquina. La mutación corrompe corporalmente a Seth, pero su “humanidad”, también ahora autónoma, responde a la misma metamorfosis. Por esta razón fundamental, el desamparo de Seth es la desdicha de un ser humano víctima de su narcisismo. Por lo tanto, el insecto es una figura contemporánea de lo neofantástico, que irrumpe en esa dualidad mente-cuerpo más allá de su condición monstruosa.

De lo anterior, se desprende la comprensión de la nueva carne en *The Fly*. La violencia de Brundlefly sale a flote cuando pretende convencer a Ronnie para ser transformada. Si como Seth era seductor y educado, ahora su temperamento se torna agresivo, reinando la insensatez y la desesperación, reflejando su necesidad de dimisión por una carne que ya no le pertenece en favor de una nueva carne.

La transmutación de Brundlefly en un insecto casi puro (recordando que Seth tampoco dice serlo, cuestión que la computadora no toma en cuenta) sólo define el final de la fusión preliminar. Lo que realmente hace al insecto una nueva carne no es su deseo por continuar con la transgresión de la naturaleza (unirse con Ronnie y el futuro bebé), sino el daño colateral producido en ese intento por refundirse y que fortuitamente es gracias al disparo que realiza Stathis a las conexiones del telepod con la máquina de teletransportación, tal y como se muestra en el desenlace de la película.

El último acto político del insecto no es difundir miedo, sino seguir con un proceso de fusión del cual ha perdido el control el “antiguo cuerpo”, donde la tecnología toma el papel de lo cognitivo. La hibridación de la carne implica en el insecto, ser habitado por procesos intersubjetivos no de carácter humano y tampoco animales, dejando al metal el papel de su nueva condición: una biología metálica sin referentes. La reconfiguración de la identidad como nueva carne insta a pensar cómo la obsesión de un científico por la pureza y la perfección y el instinto representado en un insecto, convergen en la imagen digital provista por la misma computadora. Es decir, cuando Seth, a través de la pantalla, devela en qué se transformará, revela al mismo tiempo una imagen de su inminente tecnificación. La

imaginación del espectador es la que nace asimismo de Seth, pero no de los demás personajes, quienes demuestran rechazo, negación, indiferencia y repulsión, características del horror corporal.

La deshumanización de Brundlefly es consciente, pues responde a la lucha a nivel atómico entre el insecto y el cuerpo humano, pero la máquina es el intermediario para llevar a cabo dicha reconfiguración. La descomposición corporal del protagonista ha sido el resultado de un balance equivocado hecho por el ordenador, pero sus deformaciones grotescas son un “castigo” de la naturaleza. Una nueva carne moralizante y mediatizada por la tecnología de la imagen a través de la máquina, los telepods y la cámara de video. En este sentido, se deja ver una especie de efecto tecnofóbico, pues el “castigo” que ha recibido Seth por haber experimentado con el cuerpo a través de una máquina de teletransportación, es la mutación. La naturaleza contra el mismo hombre como una estrategia de aniquilamiento de la tecnología y que refleja cierta aversión de algunos sectores de la sociedad que desestiman todo lo relacionado con el progreso científico. La repugnancia y la abyección de lo monstruoso, paradójicamente, se desbordan en la narración hacia el miedo y la compasión, por lo que la enfermedad y la transformación horrorizan a Ronnie, pues Brundlefly no es una monstruosidad sino hasta el final de la historia. Es innegable que el horror proviene de la integridad de quien antes era Seth, un cuerpo horrífico que está más allá de la imaginación fantástica.

La nueva carne en *The Fly* discurre por la condición humana, la transforma y la redime en aras de la especulación científica y los avances tecnológicos. Un horror corporal que decae y desintegra, pero que no acaba con el último eslabón: la muerte. Éste es el último acto de la nueva entidad, de esa nueva carne: optar por la desaparición total que ser vista como un cuerpo tecnomonstruoso y que antes fue un humano que no pudo escapar de la enfermedad como alegoría del envejecimiento y, como ya se ha dicho, del término de su existencia orgánica. Lo que se muestra en la película es el cuerpo biológico del científico metamorfoseando radicalmente y, por lo tanto, apartándose de su experiencia, de su subjetividad, con la que ya no coincide. Ni alienado ni domesticado, el proceso de transformación de Seth, a raíz de una fusión mal lograda, deja ver un sensorio que nulifica la posibilidad de verse humano. En definitiva, una exploración siniestra de la biología que se rebela para corromper el paradigma de lo corpóreo por encima de lo mental y del autocontrol.

A continuación, la descripción, el análisis y la interpretación de las secuencias elegidas de la película *eXistenZ*.

3.3. *eXistenZ*: el cuerpo virtualizado

Presentación

El limbo entre lo real y lo imaginario como lo han señalado Roman Gubern y Jean Baudrillard, entre otros estudiosos de la cibercultura, se ha expresado con muy buenos resultados desde la ciencia ficción cinematográfica, a partir de la pionera *Blade Runner* (1981) de Ridley Scott hasta *Matrix* (1999) de las hermanas Wachowski. O bien, a partir de lo que se conoció en la década de los setenta como “para-ciencia-ficción”, en películas de la talla de *Solaris* (1972) o *Stalker* (1979) de Tarkovski, e inclusive en cintas que se mezclaron con el *thriller* como en *Doce monos* (1995) de Terry Gilliam.

Influenciados por la estética *cyberpunk* de los años ochenta y principios de la década de los noventa, surgieron filmes que forman parte de la resignificación que tuvo el cine fantástico a través de la ciencia ficción en Occidente, en vísperas de la entrada de un nuevo milenio, en el que la tecnología ya por entonces era esencial en la vida cotidiana. De una sociedad industrial economicista, se pasó a una aldea global donde la información y conocimiento se ofrecen como productos. Así, la comunicación en todos sus ámbitos era afectada por el hipertexto virtual. En este contexto, aparece el largometraje *eXistenZ* (1999), del director, guionista y escritor canadiense David Cronenberg. El filme sincretiza diversas convenciones genéricas de la ciencia ficción contemporánea y del horror corporal para dar lugar a “La Nueva Carne”, como una fusión entre la tecnología y el cuerpo.

De este modo, en *eXistenZ*: “al haber perdido toda sensibilidad y relacional [...] los personajes necesitan de prótesis, injertos, objetos mediadores para conectar de nuevo con el otro. La tecnología se inscribe en ellos... como única forma de devolverles su condición de seres sociales” (Imbert 352-353). Por otra parte, su estreno en salas cinematográficas en París generó la suficiente controversia, pues iba más allá de los parámetros de la ciencia ficción y del horror. En Hispanoamérica, la cinta se rotuló como *Mundo Virtual*. Tanto los filmes *Tron* (1982) y su *retake* (2010), así como *Matrix* guardan correspondencia temática con *eXistenZ*, sin embargo, su planteamiento es muy distinto a las mencionadas, sobre todo, por su

propuesta narrativa no lineal, dejando la puerta abierta al espectador para desplazarse por diversos caminos de interpretación, pues sus constantes e imbricados “saltos” ficticiales procuran una constante ambigüedad entre la historia tal y como se presenta y la *fabula*¹²⁰. Para Mieke Bal:

Un *texto narrativo* será aquel en que un agente relate una narración. Una *historia* es una *fabula* presentada de cierta manera. Una *fabula* es una serie de acontecimientos lógicos y cronológicamente relacionados que unos actores causan o experimentan. Un *acontecimiento* es la transición de un estado a otro. Los *actores* son agentes que llevan a cabo acciones. No son necesariamente humanos. *Actuar* se define aquí como causar o experimentar un acontecimiento. La afirmación de que un texto narrativo es aquel en que se relata una historia, implica que el texto *no es* la historia. Si dos términos tienen claramente el mismo significado, es preferible descartar uno de ellos (Bal 13).

En relación con lo que Bal señala, en la inmersión en la RV en una película de ciencia ficción como *eXistenZ*, los personajes pueden avanzar o retroceder en la dimensión espacio temporal, ocupando una “nueva” dimensión en tan sólo segundos, según el modo de percepción, por lo que se hace muy complicado reconstruir la *fabula*, una vez que la ambigüedad es el elemento de tensión ficcional que lleva al filme a no “parar” y seguir narrando. En este sentido, “*eXistenZ*” no sólo es un juego, sino el prototipo que contiene múltiples juegos. Un juego que requiere de *micro-pods* o dispositivos para descargar nuevas identidades” (Sánchez Martínez 126).

El argumento se centra en el viaje por el ciberespacio, a través de dicho videojuego del que se desconoce cuándo se ha salido o se ha entrado al mismo. La confusión los traslada a otras experiencias lúdicas durante la misma inmersión en el juego, estableciéndose como una metaficción al mismo tiempo. Es decir, un videojuego dentro del videojuego dentro del filme. Una vez que la tecnificación corporal por medio de la inmersión en la RV es el eje

¹²⁰La historia, por lo tanto, se refiere a tal y como se muestran los acontecimientos, y el ritmo es un aspecto determinante para entender “la relación entre el tiempo de la *fabula* y el tiempo de la historia” (Verstraten 35). Esta diferencia temporal, añade Verstraten, define a una *elipsis* como el elemento narratológico con el que se “salta” una cantidad considerable de tiempo, como cuando A y B no se han visto durante dos años y la historia retoma de nuevo el momento de su reunión” (35).

conceptual de este filme, la búsqueda de la identidad y de la sexualidad son dos tópicos que prevalecen en la historia, que se presenta como una hibridación entre la realidad objetiva (por medio del cuerpo físico) y lo que se muestra como RV, es decir, el avatar o cuerpo virtual¹²¹.

Sánchez Martínez precisa: “Sentirse sin cuerpo es al mismo tiempo tener muchos cuerpos, es obedecer a una ley donde cada cuerpo puede tener una forma de ser. Lo múltiple en el espacio virtual tiene una connotación relativa al cuerpo y a la identidad; no es que existan muchos cuerpos, es un cuerpo con muchas proyecciones” (127). Esto significa que el viaje por el ciberespacio es simultáneo. La película cuenta con las actuaciones protagónicas de Jennifer Jason Leigh (Allegra Geller, como diseñadora de videojuegos) y Jude Law (Ted Pikul, aprendiz de mercadotecnia/espía), además de la participación de Willem Dafoe (Gas, mecánico/despachador de gasolinera).

El juego comienza con el rol de Allegra como una creativa famosa que trabaja para Antenna Research. Ella busca convencer a los asistentes en la sesión de pruebas de “eXistenZ”, que es un juego que “consiste en vivir en entornos virtuales” (Sánchez Martínez 126). Tales entornos son distribuidos por Antenna Research y Cortical Systematics, empresas que buscan posicionarse en la industria de los videojuegos. Ambas representan los embates entre una logia de fanáticos “realistas” o “anti-eXistenZialistas” y aquellos que se identifican con los “eXistenZialistas”. Al respecto, el mismo Cronenberg comenta: “se llama *eXistenZ* porque es una película existencialista, es pura propaganda del existencialismo... muestro el choque entre el grupo de los existencialistas, que creen que debemos jugar el juego de la vida, y los realistas, que sostienen que los juegos son malos porque deforman la realidad o la percepción que tenemos de ella” (Gorostiza y Pérez 286-287).

La batalla entre ambos bandos es confusa puesto que los personajes, en palabras de Imbert: “son como cyborgs en busca de su humanidad perdida, en un intento desesperado de devolverle al cuerpo una carnalidad que sólo puede simular la tecnología” (Imbert 350). Contrario a las consolas tradicionales en las que los jugadores se conectan para experimentar

¹²¹El avatar es “un cuerpo visual dotado de todas las características de uno físico, con sus deficiencias como alimentarse, falta de sueño, etc. Ese cuerpo en los mundos virtuales se vuelve rizomático en el momento en que puede saltar a diferentes formas o aspectos físicos. Con los cuerpos múltiples se adquieren diferentes formas de presencia, diferentes interacciones, pues cada cuerpo virtual... conlleva la multiplicidad de relaciones, igual que en el mundo físico” (Sánchez Martínez 127-128). El avatar es un estado interminable en donde el cuerpo encaja su existencia en imágenes virtuales. Es una suerte de desdoblamiento del cibernauta a través de diseños visuales y maneras de constituirse como imagen.

un proceso de RV inmersiva, para jugar “eXistenZ” es necesario hacerlo por medio de un dispositivo poco convencional: el *gamepod*, fabricado por materia orgánica animal. El acceso al espacio virtual en el videojuego, por lo tanto, se establece desde un “biopuerto” situado en la espina dorsal de cada jugador. Este biopuerto tiene el rol de pórtico de conexión en el que se introduce un cordón de naturaleza umbilical para iniciar la experiencia. Mezcla de tecnología digital con residuos orgánicos de anfibios, el *gamepod* es el vehículo sensor desde el cual se lleva a cabo la experiencia en el ciberespacio. Tras conectarse, una especie de trance se apodera de los nuevos viajeros, luego de haber frotado el *gamepod*. ¿Cuántos entornos virtuales se desarrollan dentro del videojuego? ¿Cómo se configura el cuerpo tecnificado en el videojuego “eXistenZ”?

3.3.1. Variables de análisis

Las variables de análisis de la película *eXistenZ* provienen de los conceptos teóricos que son fundamentales para esta investigación, a fin de entender el discurso narrativo del cuerpo tecnificado, en este caso, el cuerpo virtualizado. En este sentido, se presentan a continuación:

1. “Modo Cinemático de Producción” (MCP). Funge como la variable vinculada con cada una de las secuencias seleccionadas, dado que es el contexto a partir del cual se genera el proceso de subjetivación (*sensorium*) de Allegra y Ted, bajo la inmersión en la Realidad Virtual (RV) dentro de un videojuego, conectados a un biopuerto.
2. “Imágenes Cibernéticas”. Se constituye como la variable que muestra la fusión entre lo corporal y el *gamepod* (dispositivo biotecnológico) de los videojugadores mediante una especie de cordón umbilical (cable orgánico), a raíz de la inmersión en la RV como discurso representativo en la cibercultura.
3. “Imágenes erótico-fractales”. Es la variable que muestra las relaciones sexoafectivas escopofílicas entre los personajes principales (Allegra, Ted, y Gas, en menor medida) lo cual deja al descubierto un tipo de erotismo electrónico (virtual).
4. Metaficción. Es la herramienta de análisis que permite reflexionar sobre cómo se entremezclan, narrativamente, las imágenes provenientes del videojuego

“eXistenZ” y las del videojuego “TransCendenZ” dentro del filme. En este sentido, se agregan algunos apuntes sobre el concepto de metalepsis y su relación con la película en cuestión.

Mediante una tabla de contenido se presenta el modelo de análisis para *eXistenZ*:

| Descripción de secuencias | Numero de secuencias: 6 |
|---|---|
| Herramientas teórico-metodológicas | Discurso narrativo |
| Modo Cinemático de Producción (contexto de economía visual) | Inmersión en la Realidad Virtual (RV) a través del Biopuerto. |
| Cibercultura: Imágenes cibernéticas. | Fusión entre el cuerpo y el gamepod (dispositivo biotecnológico) mediante un cordón umbilical (cable orgánico). |
| Eros electrónico: Imágenes erótico-fractales. | Relaciones sexoafectivas escopofílicas. |
| Metaficción. | Videojuego dentro de un videojuego dentro del filme. |
| Interpretación (o cómo leer el filme) | Cuerpo tecnificado: Virtualizado |

3.3.2. Descripción de secuencias

Secuencia 1: El inicio del juego [Duración: del 00:00 al minuto 07:18]

La primera secuencia seleccionada para este análisis es la que inicia la historia. Ante un numeroso grupo de personas, un representante de Antenna Research, empresa importante de videojuegos, aparece redactando el nombre del juego, es decir, “eXistenZ”. Posteriormente, el mismo personaje deja claro al público que la presentación del videojuego la hará Allegra Geller, como una de las creadoras más famosas de videojuegos. Los asistentes la ovacionan como si fuese una celebridad.

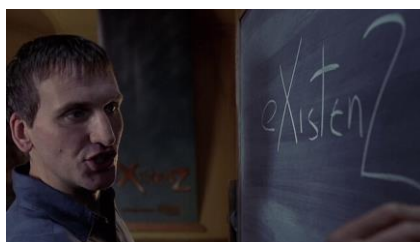


Imagen 21. El inicio del videojuego.

Allegra presenta el videojuego resaltando en los participantes que ellos serán los primeros en conocer varios “juguetes” involucrados como parte de la experiencia. Al término del discurso de Allegra, del que sobresale una retórica parecida a un eslogan de publicidad, por ejemplo, cuando dice: “–El mundo de los juegos es una clase de trance”, el representante aparece señalando para la sesión de pruebas tienen doce prototipos *MetaFlesh* Gamepods (la traducción de *MetaFlesh* es “Metacarne”). Para ello, doce voluntarios podrán conectarse a las unidades “esclavas” y Allegra los acompañará. A punto de comenzar la sesión, un joven irrumpe en la entrada. Ted le revisa una mochila en donde trae un gamepod, mientras se escucha una voz en *off* indicando a los participantes cómo conectarse a sus biopuertos. Ted deja pasar al adolescente, aunque su turno sea durante una segunda ronda de voluntarios.



Imagen 22. Allegra y los videojugadores.

En un corte directo se muestran sentados, frente a los demás asistentes, los participantes enlazados con el gamepod matriz controlado por Allegra, aun cuando durante la escena no se observa exactamente cómo es que están interconectados, pues no hay un acercamiento de sus espaldas que así lo compruebe. Mediante otro corte directo, los voluntarios aparecen friccionando su gamepod, que se mueve como si tuviese vida propia. Tras el contacto con el biodispositivo, debido a las vibraciones que éste genera, todos caen en un trance. Ni un minuto transcurre cuando el mismo joven que llegó tarde a la sesión, saca una pistola hecha de incrustaciones óseas y le grita: “–Muerte al demonio Allegra Geller”. Allegra se encuentra tirada tras el impacto recibido en el hombro. Inmediatamente le dispara también a quemarropa al representante de Antenna, quien queda en el piso gravemente herido.



Imagen 23. Ted recoge la “extraña” pistola.

Durante esta escena se visualiza cómo dos de los voluntarios acribillan al infiltrado llamado Noel Dichter. Mientras los asistentes huyen del lugar, el representante, moribundo, exhorta a Ted para que salve a Allegra de los fanáticos “realistas” y entre lamentos le expresa: “–Tenemos enemigos en nuestra propia casa. No confíes en nadie”. Ted, recoge el arma. Allegra (cojeando) y Ted huyen de la cabaña. Corte directo.

Secuencia 2: La Fuga [Duración: del minuto 07:19 al minuto 11:47]

Esta secuencia comienza con un fondo a negro azulado que muestra el trayecto por carretera que realizan Ted y Allegra, tras la fuga. Ted maneja y desconcertado le pregunta a ella: “–¿A dónde vamos ahora? ¿Se le ocurre algún lugar? Por aquí son gente de campo”. Allegra contesta: “–No son gente de campo. Son gente del juego”. En palabras de Allegra, ellos se encuentran dentro de una zona de desarrolladores de videojuegos, coordinadores de proyecto y pequeñas empresas. Sin embargo, duda de sí misma: “–Me parece que tengo muchos enemigos que no sabía que tenía”, le dice a Ted. Allegra roza entre sus piernas la pistola construida de huesos y luego apuntándole con la misma arma a Ted, le comenta irónicamente: “–Muerte a Ted Pikul”. Con la camioneta en movimiento se escucha un ruido de animal retorciéndose. Es el celular biomecánico con luz rosa fluorescente de Ted, quien recibe una llamada. Al momento de que Ted conteste, Allegra coge el teléfono y lo arroja por la ventanilla de la camioneta. Allegra señala que el celular de Ted en realidad es un telémetro, dispositivo con el cual pueden rastrearlos. Ella pregunta: “–Pikul, ¿por qué no tiene un arma? Usted no está armado. Me dijeron que usted sería mi seguridad y usted no tiene un arma”. Ted Pikul responde extrañado: “–¿Quién le dijo eso? Soy un aprendiz de marketing”. Allegra replica: “Estoy marcada para morir, y me alargan la ruta [del juego] con un nerd de mierda”. Ella le dice a Ted que deben estacionarse para tener un momento íntimo.



Imagen 24. Cartucho con muelas.



Imagen 25. Muela extraída de la herida.

En un corte directo, internados en un bosque se ve a Ted con una navaja. Allegra acerca la herida para que él extraiga la bala producto del atentado. Luego de la extracción, Ted, atónito, refiere: “–Alguien la mordió [...] lo que acabo de sacarle es una muela... de humano”. Allegra enuncia: “–Déjeme ver esa extraña pistola”. Allegra comprueba que las balas son dientes humanos y ríe porque una de las aleaciones de la pistola tiene caries. Ted remata al respecto: “–Esta cosa fue diseñada para pasar cualquier clase de detector metálico o sintético. Esta toda hecha de carne y hueso”. Corte directo a la siguiente secuencia.

Secuencia 3: La ¿conexión o desconexión? [Duración: del minuto 11:49 al minuto 17:09]

Corte directo a camioneta estacionada afuera de un motel. Enseguida se muestra el gamepod frotado por la mano de Allegra. Recostada sobre la cama, la diseñadora manipula su biodispositivo mientras éste se retuerce y hace ruidos extraños. Ted la mira desde de la puerta de la habitación, mientras come comida chatarra y la interroga: “–¿Por qué no dejas que me contacte con Antenna? Ellos deben estar volviéndose locos por saber qué te pasó [...]. Además, yo no puedo. Yo no puedo seguir haciendo esto, lo que sea... para siempre. No tengo idea de qué es lo que está pasando”. Allegra se para de la cama para revisar si Ted cuenta con un biopuerto. Él la rechaza y se aleja. Ella insiste y le habla como si estuviese con un desconocido: “–Dónde está su biopuerto. No me diga que usted nunca se ha conectado. No lo puedo creer”. Ted, molesto, le contesta: “–Nunca me he conectado a un biopuerto. ¿Qué

le importa?”. Allegra en tono amenazante le pregunta a Pikul: “–¿Quiere entrar al negocio y nunca ha jugado mis juegos? Nunca has jugado ningún juego”.



Imagen 26. Allegra estimula su gamepod.

Mediante un acercamiento hacia el piso de la habitación se ve el estuche del gamepod. Ted le responde: “–... he estado muriendo para jugar sus juegos... pero tengo esa fobia de que mi cuerpo sea penetrado... quirúrgicamente. Tú sabes a lo que refiero [...]. Es terrorífico hacer perforaciones a mi piel”.



Imagen 27. Gamepod y cordón.

Allegra pretende convencer a Ted “minimizando” dicha práctica, pues le explica que la intervención consiste en incrustar sólo una pequeña pistola hidráulica en la espina dorsal, casi como una práctica de perforación de piercing en la oreja. Ella recostada, intenta tocarlo por la espalda e insiste: “–Además, una vez que te perforen... no tienen límite los juegos que podrías jugar”. Ambos ya se encuentran en la cama y él, sentado aún cerca de la orilla de la cama, voltea para decirle a Allegra: “–No puedes estar hablando en serio. No aquí. No mientras estamos siendo cazados por locos”. Allegra, de rodillas, empieza a frotar su gamepod, mientras le dice a Ted cómo su “mascota” (como ella le llama a su gamepod) está enfermo, pues el cordón umbilical fue sacado a la fuerza fuera del núcleo, y que, por lo tanto, tal vez su gamepod busque salvarse. Allegra le hace saber a Ted que la única manera de comprobar si el juego no ha sido contaminado, que el núcleo no está a punto de ser dañado, por su negligencia: “–es jugar eXistenZ... con algún amigo. ¿Eres mi amigo o no lo eres?”.

Ella llora y Ted acepta hacerse el biopuerto ilegal, no registrado, para lo cual sólo deben conducir hasta una gasolinera para lograrlo. Corte directo.

Secuencia 4: ¿Aún es *eXistenZ*? [Duración: del minuto 17:20 al minuto 30:25]

Esta secuencia comienza cuando se muestra la gasolinera al fondo y se ve de espaldas a Gas, el despachador. Gas expide combustible a la camioneta en la que viajan Ted y Allegra. Gas pregunta: “–Algo más que pueda hacer por usted”. Allegra le sugiere a Gas que Ted necesita un biopuerto. Ella cree que el despachador sí ayudará a Ted Pikul. Mientras tanto, Gas saca de su cartera una fotografía de Allegra y, al comprobar su identidad se arrodilla ante ella emocionado para decirle: “–Usted cambió mi vida”. En corte directo, aparece Ted ya dentro del taller en el que Gas se dedica a realizar biopuertos clandestinos. Sin embargo, Ted se sorprende cuando Gas cuestiona su condición de despachador de gasolinera, pues este rol lo realiza: “–Únicamente en el más patético nivel de realidad”. Gas agrega: “–Allegra Geller me liberó [...]. ¿Ha jugado su juego ArtGod? [...]. En él, el jugador del juego es Dios”.



Imagen 28. Gas marca el biopuerto de Ted.

La escena continúa cuando Gas saca la pistola hidráulica de uno de los muebles del taller. Ted le pregunta a Gas si la pistola está esterilizada. El despachador responde: “–[...] nunca generará una infección”. Gas encomienda a Ted para que se aliste. En el siguiente corte, Allegra se encuentra afuera del taller-gasolinera, toca las paredes exteriores de este sitio y camina hacia los despachadores electrónicos de donde ve salir una especie de salamandra mutante con dos cabezas que se mueve rápidamente. En corte directo, el mecánico logra hacerle una marca inicial en donde le colocará la perforación para el biopuerto. De nueva cuenta, en corte directo, aparece Allegra jugando con la salamandra, animal que parece ser agradable. Tras un corte, ahora se observa a Ted con una herramienta como si quisiera atacar a Gas. Allegra entra al taller y confirma que Ted ha decidido no realizarse el biopuerto.

Allegra busca persuadir y sentencia a Ted: “–Sal de tu jaula”. En corte directo, Gas le dispara a Ted con una enorme pistola dejándolo inmóvil en un sillón. Ted enuncia: “–Lo amo. Es grandioso”. Enseguida se muestra a Ted paralizado de las piernas. Gas tranquiliza a Ted comentándole que el dolor desaparecerá, pues lo que siente es una molestia similar a la que se enfrentan las mujeres cuando han tenido un hijo. Gas se pierde de cuadro. Sin que haya elipsis alguna, Allegra le toca levemente el biopuerto, el cual tiene la apariencia de un ano hinchado. Allegra rocía un tipo de aerosol en el biopuerto de Ted, mientras le advierte que los puertos nuevos algunas veces son un poco estrechos. Mediante un acercamiento se muestra la mano de Allegra introduciendo un cordón umbilical en el biopuerto de Ted. Ted pregunta: “–Cómo es que los biopuertos no se infectan”. Postrado en el sillón, Ted comienza a frotar el gamepod de Allegra, pero un corto circuito provoca que el dispositivo se quemé. Allegra lo desconecta. Se muestra enojada con Ted: “–Me conecté a mi pod y tú obviamente te aterraste [...]. Me forzaron a confiar en usted y te dio miedo”. El gamepod de Allegra tiene la única versión original de “eXistenZ”. Allegra, evidentemente molesta, le externa a Ted: “–estoy bloqueada de mi propio juego. No puedo encontrarme ni adentro ni afuera”. Ted no reconoce su culpa, pues afirma que él nunca ha querido jugar. En este momento, Gas aparece con un arma y se burla del biopuerto de Ted: “–Yo no usaría de nuevo ese biopuerto. Excepto, quizás, como un tostador o algo así”. Por las palabras de Gas, todo indica que el biopuerto de Ted está defectuoso. Allegra no sabe lo que está pasando y Gas le dice que ella vale mucho dinero si la entrega muerta. Gas deja clara sus intenciones sobre la recompensa: “–Hay un bono por matar el último juego de Allegra Geller, o lo que sea”. Mientras Gas se va acercando a Allegra con una escopeta, ella trata de manejar la situación para poder escapar intentando que Gas se cuestione su rol de despachador en el juego y lo invita a pensar si en realidad cree que le pagarán la recompensa que piden por ella. A punto de que Gas la agrede, Ted le dispara a éste con la misma pistola hidráulica. La secuencia termina cuando Ted se da cuenta que Gas está muerto. Corte directo.

Secuencia 5: La nueva mirada [Duración: del minuto 30:27 al minuto 37:48]

Mediante un fondo negro-azulado, esta secuencia comienza cuando se muestra a Ted recargado en la ventanilla de la camioneta y se le escucha decir: “–Él quería matarte. Eso hace a dos personas en un día... que querían matarte”. Bajo un encuadre en perspectiva,

Allegra, quien ahora maneja, le contesta a Ted: “–Nunca he sido más popular”. Ted le dice que necesitan ayuda. Allegra asiente señalando que él tiene razón, pues su anhelo es arreglar su gamepod. La imagen se cierra a un acercamiento del estuche del gamepod de Allegra. Corte directo a la camioneta que se acerca a una cabaña situada en una zona en la que se practica esquí. Al bajar de la camioneta, Ted observa moverse, encima del vehículo, a la salamandra mutante, de lo cual comenta: “–Mira ese enorme bicho. Tiene dos cabezas”. Allegra le aclara: “–No es un bicho la mutación de un anfibio. Es un sapo... Salamandra-lagarto. Señal de estos tiempos”. Allegra le comenta a Ted que ya nadie esquía físicamente, mientras se dirigen a entrar a la cabaña. Corte directo a Kira Vinokur, reparador de gamepods, en el que se observa cómo el veterinario le habla a su asistente sobre un procedimiento relacionado con las intervenciones quirúrgicas realizadas a los biodispositivos. Tras ello, Kira se da cuenta que Allegra ha llegado. Allegra lo saluda con aparente cariño y le presenta a Ted como su guardaespaldas. Éste, por su parte, le confirma algunos rumores sobre un posible complot en contra de ella y que Antenna la está buscando. Kira: “–¿Es realmente serio? ¿Estás en peligro?”. Allegra le comenta a Kira que parece ser una temporada de caza y que no sabe si podrán protegerla. Kira le promete protección y que se pondrá en contacto con Antenna. Allegra se niega a recibir la ayuda y prefiere mantenerse en anonimato en dicha zona. Le confía al reparador, la inseguridad que representa para ella la compañía de videojuegos. Kira le ofrece apoyo para esconderse en una de sus habitaciones. Ella le revela que trae su gamepod. Corte directo a Kira y su asistente, arreglando el dispositivo de Allegra. Kira le pregunta: “–¿Qué le hiciste a tu gamepod?”. Allegra sin titubear contesta: “–Lo conecté al biopuerto de Pikul”. Mientras Ted comenta de su fallida experiencia, Kira revela que el gamepod sufrió un daño considerable en sus redes nerviosas. Ted le dice a Kira parece una operación al cuerpo de un animal.



Imagen 29. Allegra explora el biopuerto de Ted.

Kira le comenta: “–El gamepod de eXistenZ es básicamente un animal, Sr. Pikul”. Los animales, producto del crecimiento de huevos fertilizados por anfibios rellenos con ADN sintético se someten a este tratamiento del que solamente Antenna tiene los derechos para realizarlo. Cuando Ted pregunta en dónde está la batería de un gamepod, Allegra le dice que el puerto está dentro del cuerpo, quien lo experimenta es la propia fuente de poder: “–Tu cuerpo, tu sistema nervioso, tu metabolismo, tu energía, si estás cansado, no funcionará adecuadamente”. Kira reparará el biopuerto de Ted y le pondrá uno nuevo. Inmediatamente aparece una silla girando en la que Kira pretende intervenir a Ted. Corte directo a una habitación dentro de la cabaña. Enseguida se muestra a Ted de espaldas junto con Allegra, quien le revisa el biopuerto. Los dedos de Allegra tocan el exterior de dicho conducto. Le dice a Ted que su biopuerto no está infectado. Se lleva los dedos a la boca y los ensaliva para introducirlos en el dispositivo de Ted. Allegra: “–Sólo está excitado [el biopuerto]. Quiere acción”. Él se molesta: “–Yo no quiero tener acción, por “yo” me refiero... al portador del biopuerto excitado”. Allegra muestra su frustración y le dice a Ted que su “bebé” ha recibido tres golpes: uno en la iglesia, uno en la gasolinera y uno en la mesa de operaciones, además de que la única manera de saber que todo está bien es jugar “eXistenZ” con alguien amistoso. Allegra vuelve con la misma pregunta a Ted: “–¿Eres amistoso o no?”. Mientras Ted replica: “–¿Me estás diciendo que esa cosa saca la energía de mi cuerpo?”. Allegra introduce el cordón umbilical en el biopuerto de Pikul. Corte directo a Allegra conectando el gamepod a Ted. Sentados en la cama, sin verse de frente, ella le hace saber que disfrute del juego. Allegra se quita los zapatos. Ted: “–Cómo puedo competir contra el diseñador del sistema?”. Allegra: “–Bien... tú podrías... competir contra el chico que inventó el poker. ¿O no podrías?”. En silencio, Ted se alza de la cama y mediante un acercamiento su rostro se muestra con la mirada hacia arriba. Corte directo.

Secuencia 6: ¿Seguimos en el juego? [Duración: del minuto 87:33 al minuto 93:51]

Corte directo a imagen en la que se muestra la mano de Allegra, portando un dispositivo azul. Enseguida, encuadre de rostro y torso de Allegra con un casco-dispositivo en la cabeza¹²².

¹²²Para Gubern, el individuo que viaja por el ciberespacio con un casco “deja de ser espectador pasivo para convertirse en un espectador-actor en el ámbito de los *self-media*. Puede que este operador, ya en el ciberespacio, decida entrar por una puerta a su derecha y avanzar por aquel itinerario. Pero otro operador que llegue con él o tras él, en uso de su autonomía hipertextual, posiblemente optará por la puerta de la izquierda,

Allegra revira y observa a Ted con el mismo casco. No hay *raccord* de miradas. Corte directo a salón de sesión de pruebas y encuadre a Merle, una mujer que trabaja para Pilgrimage (peregrinaje), una empresa de videojuegos. Merle: “—¿Todos regresaron?”. Nourish, quien también forma parte del equipo de Merle, contesta: “—Todos regresamos [...] pero siento que algunos miembros del equipo aún no se dan cuenta”. Corte directo a trece videojugadores sentados, además de Merle viéndolos de frente y en medio del círculo se encuentra Nourish. Algunos de ellos aparecen con un casco en forma de tenazas. El juego ha durado veinte minutos, según Merle. Quien personificó en el juego al fabricante de *gamepods* comenta: “— [...] pasarás toda la vida dentro del mundo del juego... podrías vivir cerca de, no sé, 500 años”. En retroalimentación, el jugador que encarnó a Gas, el que personificó al cocinero de platillos hechos de anfibios, el joven que disparó a Allegra, el hombre que dio vida al reparador de *gamepods*, así como el presentador de “eXistenZ”, reflexionan sobre los roles que tuvieron durante el juego. Merle, modera la catarsis junto con Nourish. Ambos les brindan un certificado a los jugadores para participar en uno de los módulos del juego “transCendenZ”. De inmediato, Merle les recuerda cómo se escribe dicho juego para lo cual se muestra una imagen con el rótulo que lleva el nombre de este mismo. Allegra, por su parte, agradece a Nourish por haberle ofrecido el papel de diseñadora famosa. Nourish le dice a Allegra que ha jugado muy bien, que no tardará mucho en integrarse a Pilgrimage (aunque ella cree que el juego tomó ese rumbo, debido a su ambición). Mientras de Ted, Nourish opina: “—Él parece ser muy bueno en las crisis. Y cuando se diseñan juegos hay muchas”. Allegra y Ted dejan ver que antes de su rol en el juego, ellos mantienen una relación (acercamiento a la pierna izquierda de Allegra donde descansa el casco que antes traía en la cabeza).



Imagen 30. El juego como “transCendenZ”.

y ambos tendrán, en consecuencia, vivencias, y seguramente sorpresas, muy distintas. El imaginario unificado que es propio de los públicos tradicionales que comparten el mismo espectáculo, en el cine o la televisión, queda así dinamitado por la pluralidad de acciones y de vivencias. Existen, además, los problemas derivados de la discrepancia entre espacio virtual y tiempo real” (Gubern 208).

Ted hace una broma sobre el hecho de que Allegra jamás se fijaría en un agente de seguridad, rol que Ted, en apariencia, tuvo durante el juego. Tras ello, todos aplauden a Nourish como un “verdadero ganador”. Corte directo a Merle sentada en una de las bancas del salón. Nourish preocupado, le confía a Merle: “–Estoy muy preocupado por el juego que acabamos de jugar. Merle: “–¿A qué te refieres?”. Nourish le hace saber que ha habido un tema de “anti-juego” muy real, pues ha habido un intento por asesinar al diseñador. Merle cree que esa acción ha sido creativa. Pero cambia de opinión rápidamente al sugerir que tal vez la idea venga de algunos de “sus jugadores”. Nourish niega que venga de él, pero le propone que armen un *focus group*. Corte directo a Ted Pikul agradeciendo a una mujer por haber cuidado a su perro.



Imagen 31. Allegra y Ted como “realistas”.

Allegra y Ted, antes de marcharse del salón de sesiones se acercan a Merle y a Nourish. Ted increpa a Nourish: “–Hemos jugado su juego para ponernos de acuerdo en que usted es el más grande diseñador de juegos del mundo. No estábamos seguros antes”. Allegra también advierte: “–¿No piensa que debe sufrir por el daño que usted le ha hecho a la raza humana?”. Nourish está confundido, mientras Ted destaca en el mismo sentido de Allegra: “–¿No piensa que el más grande artista del juego debe ser castigado por la realidad más efectiva y deformante?”. Merle se muestra espantada por el tono de amenaza de Allegra y Ted. Corte directo de ambos sacando un par de pistolas escondidas en el perro. Asesinan a Merle y a Nourish. Allegra grita: “–¡Muerte al demonio Yevgeny Nourish!”. Ted hace lo suyo: “– ¡Muerte a Pilgrimage! ¡Muerte a transCendenZ!”. Todos se muestran en silencio. Enseguida, Ted y Allegra caminan encontrándose al jugador que tuvo el rol de cocinero, quien clama porque no lo maten: “–¡No, no, no! ¡No tienen por qué dispararme! Díganme, ¿todavía estamos dentro del juego?”. Corte directo a Ted y Allegra apuntando con la pistola. Fin de la secuencia.

Hasta aquí el proceso de descripción de las secuencias elegidas de *eXistenZ* para el análisis correspondiente. La finalidad ha sido esquematizar lo que se ve y escucha en las mismas. Ello implica caracterizar y detallar lo que precisamente se muestra en pantalla para dilucidar sobre el discurso narrativo del cuerpo tecnificado (virtualizado) en dicha película.

3.3.3. Análisis

Modo Cinemático de Producción

El Modo Cinemático de Producción (MCP) en *eXistenZ* es la imagen virtual que sirve de base contextual para entender los entresijos de la historia. Bajo una propuesta narrativa dentro del paradigma *science fantasy* (Malmgren 1991), este filme se ambienta dentro de una sociedad tecnificada. Su cinemática, por lo tanto, si bien es cierto que establece vínculos con la imaginación o imagería fantástica, más bien puede contemplarse como un tipo de ciber ficción. Por lo tanto, el juego “eXistenZ” converge entre lo posible o lo probable más que en lo fantástico tradicional, una vez que su discurso tiene una relación directa con la construcción del sentido de realidad objetiva por medio de la virtualización del cuerpo, basadas en ciertas predicciones de carácter académico o investigaciones científicas.

Dicho contexto ayuda a comprender el entorno virtual distópico desde el inicio de la historia¹²³. Al respecto, hay que decir que esta virtualización “no es un fenómeno reciente, aunque actualmente asistimos a su aceleración [...] la especie humana se ha construido en y por la virtualización” (Levy 121). De este modo, la imagen virtual se vuelve protagonista donde utiliza lo corpóreo para mimetizarse en la realidad empírica, pues “Tanto la imagen de video como la pantalla de la computadora inducen una especie de inmersión, de relación umbilical, de interacción *táctil*, como decía ya McLuhan de la televisión. Inmersión celular, corpuscular: uno penetra en la sustancia fluida de la imagen para modificarla eventualmente, del mismo modo que la ciencia se infiltra en el genoma, en el código genético, para

¹²³A propósito del carácter distópico en este tipo de historias: “Se ha convertido en un paradigma para el futuro de las ciudades, para artistas de todas las disciplinas” (Klein 147). La ciencia ficción distópica proporciona herramientas visuales, iconográficas e imaginativas sobre cómo contemplar el concepto de ciudad del futuro (casi siempre bajo la estructura urbana posmoderna) pues, como se ha visto en muchas ocasiones, se ha hecho una realidad. Sin embargo, una distopía tampoco impone, inevitablemente, su discurso como si fuese un determinismo tecnológico.

transformar, desde ahí, el cuerpo mismo” (Baudrillard 204). Para David Cronenberg, la inmersión es parte de la experiencia estética, del arte mismo, inseparable del ser humano:

Obviamente, el ideal del videojuego es que se sienta como la realidad, que se sienta tridimensional. Es por eso, que los biopuertos se conectan a ti y no a un ordenador o una pantalla. La pantalla es sólo un límite, pero sabemos cuál es el ideal, y por eso la gente juega con lentes que te sumergen en todo tipo de mundos. Pero sabemos cuál es el ideal y todos lo persiguen con controles de movimiento. La idea es recrear la realidad, pero a nuestra imagen y semejanza. Todo el arte es eso. Intentas hacerlo con la palabra en una novela. Intentas hacerlo con la imagen y el sonido, y con la tecnología en una película. Pero nada de eso es lo que realmente deseamos. Y lo que realmente deseamos es bastante peligroso. Pero así es, porque simplemente se trata de la condición humana (Cronenberg 2018¹²⁴).

Los personajes, al no saber cuándo aún permanecen o han escapado de dicha inmersión como sucede en *eXistenZ*, torna la narración en un paradigma de tecnificación del cuerpo que muestra precisamente las consecuencias insospechadas de habitar en el ciberespacio¹²⁵. Couchot comenta que “El sujeto [...] se sumerge, se desfocaliza, se translocaliza, se expande o se condensa, se proyecta de orbita en órbita, navega en un laberinto de bifurcaciones, de cruces, de contactos, a través de la membrana osmótica de las interfaces y las mallas sin fronteras de las interredes” (Ceriani s. p.).

Bajo este paradigma se muestran arquetipos relacionados acerca de los fanáticos de videojuegos (*nerds*, individuos introvertidos, herméticos y/o narcisistas), dentro y fuera de la

¹²⁴En “Realidad virtual y Body horror a través de David Cronenberg”. *YouTube*, subido por QUETZAL, 24 sep. 2021, https://www.youtube.com/watch?v=HpTtdmUY1ds&ab_channel=Quetzal. A esta reflexión del director David Cronenberg se añade lo que para Ryan implica la realidad virtual: “[...] la RV pone en duda el concepto de realidad; la RV nos permitirá redescubrir y explorar la realidad [...] la RV potenciará la mente humana, conduciéndonos a la adquisición de nuevos poderes [...] la RV es fundamentalmente tecnología informática; cualquier forma de representación crea una RV; la RV socava la distinción entre ficción y realidad; la RV es el triunfo de la ficción sobre la realidad; la RV es el arte del siglo XXI, como el cine fue el del siglo XX...” (Ryan 17-18).

¹²⁵Peter Weibel denomina el ciberespacio como un “espacio psicótico” en el que los objetos tienen una naturaleza fantasma, así como la medicina refiere a un “miembro fantasma” como a aquel que ha sido amputado y, pese a ello, el paciente cree aún sentirlo. Además, se han comparado los efectos en el ciberespacio con los que se experimentan tras haber probado drogas alucinógenas, por lo que el ciberespacio ofrece “mundos alternativos que se presumen más estimulantes que el mundo real, Claude Caroz ha podido calificarlo como *droga electrónica del tercer milenio*” (Gubern 205).

interconexión al juego “eXistenZ”. Este entorno de hábitos culturales se observa conforme avanza la historia, sobre todo, cuando se visibiliza la disputa entre radicales (seguidores de los videojuegos) y conservadores (realistas).

El MCP en *eXistenZ* deja ver un estilo de vida donde las actividades cotidianas, principalmente de Allegra y Ted, tales como comer, sentir euforia o ira, estar excitado, o incluso, participar en una revolución tecnológica e ideológica, sólo adquieren sentido cuando hacen inmersión en la RV a través de un videojuego. El biopuerto es el conducto que desautomatiza el antiguo concepto de economía corporal, basado en las tradicionales concepciones de relaciones de producción (trabajo-alienación). El implante del biopuerto transfigura la anatomía de los cuerpos, y, en consecuencia, la percepción del mundo: deseos, placeres, instintos, necesidades. Por lo tanto, la telepresencia de Ted y de Allegra es absoluta en cualquier momento y en cualquier lugar, más allá de la dimensión espacio temporal que determina a todos los cuerpos fuera de la RV. Es una experiencia que “redefine nuestro cuerpo individual al mismo tiempo que conecta nuestros cuerpos en un todo planetario. La percepción es sensación física interpretada a la luz de la experiencia. La experiencia, ahora, se comparte telemáticamente” (Ascott 95).

Dicha circunstancia abre la posibilidad a la usurpación de identidades derivada del proceso de inmersión. Pese a que la generación de imágenes virtuales donde el avatar o cuerpo virtual, tanto de Ted como de Allegra, sufren múltiples transformaciones, y que surge de la relación de conectividad entre sus cuerpos “reales” y los dispositivos biotecnológicos, esta mutación “en términos de comportamiento y acción”, va “mucho más lejos de lo que fue posible con avatares anteriores... La creciente no-coincidencia del avatar digital con la propia fisicidad permite una proyección de avatares de imágenes idealizadas que pueden ser mejorados y alterados para presentar identidades más fluidas y *programables*” (Clenand 4). De esta manera se “administran” las normativas de conexión entre una consola orgánica y el cuerpo de los jugadores, pero no se prevén las repercusiones de tales experiencias, ya que el biopuerto adquiere otras “funciones” o “finalidades” dependiendo del imaginario de cada jugador. El funcionamiento de lo visual en el juego “eXistenZ” no sólo se define por su imagen cinemática como parte de los alcances de la RV, sino como un nuevo *sensorium*. Desde esta perspectiva, la ciber-ficción que se modela en *eXistenZ* se aborda más allá de las predicciones de la dimensión espacio-tiempo futura, pues la reflexión, dígame cinemática, es

ofrecer un estilo de vida visible a partir de las tendencias (cuando la película se estrenó corría el año 1999), ahora actuales, en materia de RV.

Las convenciones genéricas de la ciencia ficción que se plantea en esta película ponen de relieve los elementos distópicos como una advertencia, en vista de un futuro cada vez más tecnificado. El asombro tras la inmersión en la RV induce o deviene en un sentimiento de horror hacia lo que significa vivir a través de la hiperrealidad provista por el ciberespacio. Dicha cinemática, es el contexto desde el cual emerge el discurso narrativo del cuerpo tecnificado mediante la inmersión en un doble juego de Realidad Virtual (“eXistenZ-transCendenZ”).

Imágenes cibernéticas

El *gamepod* y el cordón umbilical son los dispositivos que reflejan los avances que tiene la informática y la biotecnología durante la inmersión en la RV. El *gamepod* se presenta como una máquina que provoca visiones y conversaciones (ver **secuencia 1**).

Pese a su forma viscosa o visceral de estos objetos ciber-orgánicos, su movimiento e interacción no crea un extrañamiento en los jugadores, sino todo lo contrario, pues impacta en el funcionamiento de los cuerpos tras su inmersión en la RV. Así, tanto el *gamepod* como el cordón umbilical son indispensables para generar el efecto de verosimilitud. El “pacto” de ficción, en este mismo sentido se basa en la relación táctil¹²⁶ entre lo corporal, lo orgánico y las consolas de videojuegos. La originalidad de “eXistenZ” radica en cómo los voluntarios frotan o acarician su *gamepod* a fin de establecer una conexión única con el juego. La consola biotecnológica y el cable orgánico proporcionan a los jugadores el acceso a una RV tan diversa como lo permitan sus personalidades, ideales y actitudes. Un ejemplo de ello se observa durante la sesión de pruebas del videojuego, con motivo de su presentación. Si bien es cierto que cada videojugador se encuentra interconectado a una matriz, el nivel de estimulación o empatía que cada uno de ellos genere, bajo la inmersión en la RV, da como resultado cambios constantes en el rol que experimentan en un momento dado. El contacto o

¹²⁶Esta perspectiva, heredera directa del pensamiento de McLuhan, tiene que ver con el concepto “tactilidad” en relación con el contacto producido con un medio de comunicación. Sin embargo, a propósito del *gamepod*, el origen de este tipo de dispositivos y sus efectos generados ocurrió en 1974 cuando Theodor Nelson, inventor del hipertexto, creó el término *dildónica*, refiriéndose a una máquina (inventada How Wachspress) que transformaba “vibraciones de sonido en sensaciones táctiles. Al aplicar este sistema vibratorio a las zonas erógenas del cuerpo se derivaba una sensación excitante y placentera, de carácter sexual” (Gubern 210).

la interacción que los jugadores tienen con el gamepod determina su sobrevivencia en el juego. Ambos dispositivos construyen imágenes cibernéticas que por su funcionamiento entablan una relación con el sistema nervioso central del cuerpo humano, ya que son una especie de “prótesis” en movimiento que amplían las emociones de los jugadores, tal como le ocurre a Ted, quien busca ser más resistente al miedo, a la angustia, e inclusive, a la muerte. Esta concepción de interconexión cognitiva se acerca a lo que predijo McLuhan en la década de los setenta, cuando refirió que la tecnología funge como una extensión del ser humano. La operatividad de los dispositivos es ambigua, aunque más adelante se conoce su constitución interna (hechos de restos orgánicos de anfibios, principalmente), por lo que los beneficios y límites para los jugadores son un misterio.



Imagen 32. El tacto con el Gamepod.

Cuando Ted se cuestiona su existencia en el propio entorno virtual, su extrañamiento provoca un sentido de ambigüedad en relación con la experiencia o rol que él desarrolla dentro del mismo juego (ver **secuencia 5**).

El funcionamiento del gamepod y del cordón umbilical, aun cuando implique una dinámica de conexión colectiva, pues no puede haber un solo jugador, es al mismo tiempo una experiencia íntima, ya que en ocasiones Ted y Allegra se hablan o se ven, pero como si ambos estuviesen en entornos virtuales diferentes (ver **secuencias 3 y 5**).

Su experiencia de inmersión, si bien es compartida en algunos momentos, hay emociones que sólo pueden sentir los jugadores en función de un rol específico dentro del juego. Sin embargo, hay otras situaciones de las cuales no pueden prescindir para continuar con las acciones, dado que la interacción se vuelve un asunto de interdependencia lúdica, por ejemplo, cuando recurren a la ayuda de Gas, el despachador de la gasolinera (ver **secuencia 4**).

Los cibernautas no pueden negarse a la existencia de un biopuerto, por lo que las perforaciones o incisiones protésicas son una condición para integrarse al juego, una vez que sirve de conducto para programar su entrada y su salida de la inmersión en la RV. Tanto la reparación como el ensamblaje de un gamepod hacen una analogía con el trabajo que se realiza en las cirugías, pero en este caso, fusionadas con la cibernética. Dicha intervención o manipulación de un gamepod se muestra como una operación quirúrgica, o bien, como una necropsia (ver **secuencia 5**).

Imágenes erótico-fractales

La fractalización es una condición inherente de los entornos virtuales. El caos que representa bajo la repetición o la ruptura de la imagen complejiza aún más el reordenamiento de la historia de *eXistenZ*. Sus estrategias narrativas muestran un tipo de ciberespacio con diferentes accesos y, por ende, con diferentes miradas. ¿Cómo se puede identificar que Ted y Allegra efectivamente han escapado del salón de sesión de pruebas, o bien, que han tenido encuentros sexuales? Como señala Gubern, “en la realidad virtual no existen las elipsis censoras que, con su discontinuidad, eliminan en las películas las escenas sexuales que deberían aparecer lógicamente tras la escena del beso apasionado. En la realidad virtual no existe ni el montaje, ni las elipsis, ni los fundidos en negro, ni las metáforas censoras” (Gubern 210). ¿Cómo puede ser que los avatar o cuerpos virtuales de Allegra y Ted sean una imagen fractal de sus cuerpos reales? Recostada sobre la cama, Allegra acaricia su gamepod como si estuviera en pleno juego, o bien, bajo un proceso de acceso o reciente conexión; por el contrario, a Ted se le nota descontrolado y confundido. La conversación que mantienen ambos es “atropellada” y, por ende, se contraponen. Esto se demuestra cuando Allegra identifica que Ted no se ha conectado porque carece de un biopuerto, pero sí es observada por él. Ted actúa como si alguien lo persiguiera, porque la confusión entre la realidad objetiva y la conexión al juego, generan un efecto de ambigüedad, por ejemplo, cuando aparecen primero recostados en la habitación del motel, y luego en una de las habitaciones de la casa del amigo de Allegra y reparador de gamepods, aunque en esta ocasión a partir de una conversación animada por las connotaciones sexuales (ver **secuencias 3 y 5**).



Imagen 33. El biopuerto de Ted es lubricado.

Más adelante, como se ve durante la secuencia final de la película y de este análisis, los personajes regresan al sitio de reunión inicial: el salón de sesión de pruebas. Así, lo fractal es circular, fragmentado, ambiguo y repetitivo (ver **secuencia 6**).

Otro rasgo distintivo en el que lo fractal adquiere relevancia para este análisis, pues resalta cómo la tecnificación de la corporalidad de Allegra no es la misma que la de Ted, es la distancia que ambos mantienen dentro de la habitación del motel. Esta distancia es significativa con respecto de otras escenas en las que ambos se muestran, posteriormente, bajo una perspectiva confusa, por ejemplo, durante el diálogo donde Allegra trata de convencer a Ted para que se coloque un biopuerto (ver **secuencia 3**).

Las imágenes de la cibercultura convierten a los personajes en individuos fractales. Las “imágenes-presencia” de Ted y Allegra, al provenir de la inmersión en la RV, crean un efecto de fractalización con respecto de su apariencia corporal. En el ciberespacio no hay mapas o referencias precisas, pues es el propio cuerpo una de las interfaces “cartográficas” que la RV pone a su disposición. La cercanía o la lejanía que Allegra y Ted reproducen se asemeja a un escenario pornográfico, que busca “cosificar” la mirada (ver **secuencias 3, 4 y 5**).

De este modo, la mirada de los personajes se reproduce como una “imagen-cuerpo”, sin un territorio fijo, pues con tan solo voltear pueden cambiar de escenario. Esta condición fractal mediante un acercamiento del encuadre, descompone los cuerpos en elementos mínimos, así como los gestos en breves movimientos. Su deseo por “jugar”, por lo tanto, se rige por imágenes fractales o artificiales, aunque no como las que se emulan en la estética de las películas pornográficas. Esta visión fractal de los cuerpos acerca la experiencia de los jugadores a conocer el “todo” en la parte focalizada de su “imagen-presencia”, suficiente como para obtener placer sexual. Así, la experiencia que Allegra y Ted tienen en el motel o

en la otra habitación emerge como una fractalización que, ante el escondite o la liberación, los mimetiza con los mismos objetos virtuales que los circundan (ver **secuencias 3 y 5**).

La erotización de Allegra y Ted es un elemento que sobresale durante su inmersión en la RV. Las sugerencias y connotaciones de índole sexual que Allegra profiere a Ted dependen de los vínculos que ambos experimentan con el gamepod. La conexión en el biopuerto emula siempre una relación coital, lo cual queda visibilizado al mostrarse detalles del movimiento o ruidos del dispositivo (ver **secuencias 3, 4 y 5**).

El biopuerto, el gamepod y el cordón umbilical se erigen entonces como imágenes cibernéticas que median un tipo de relación sexual entre los personajes, por ejemplo, en la escena antes de que Allegra y Ted se marchen de la habitación del motel y continúen con la aparente huida (ver **secuencia 2**). Esto se observa, también, cuando Ted termina por acceder a realizarse un biopuerto en manos del despachador de gasolinera (ver **secuencia 3**).

El efecto de hiperrealidad provoca que pierdan el control de las acciones del juego. Así, llegan a la “imagen-cuerpo” del despachador, quien realiza prácticas clandestinas e improvisadas de perforación. Bajo un corte directo, Ted y Allegra se muestran afuera de una gasolinera y, como fondo, el taller “secreto”. Ted es objeto de voyerismo. Cuando él y el despachador discuten por la colocación del biopuerto, dicha práctica simula una relación sexual sin consentimiento, casi obligada. Si bien es cierto que la marca que indica dónde quedará el biopuerto de Ted es explícita, tampoco se visualizan otros detalles (en la escena se notan un poco alejados Ted y el despachador). Posteriormente, Ted es penetrado con un tiro al vacío por medio de una pistola hidráulica. Esto ocurre acompañado de un vocabulario intimidante de Gas, lo cual se asemeja a una violación. Tras ello, Ted experimenta una especie de leve inflamación posterior a la perforación. El biopuerto es parecido a un ano; un ano artificial, tecnificado e hiper codificado, pues la inmersión en la RV también les impone a los jugadores una nueva condición sexual de naturaleza fragmentaria o en modo fractal, como ya se ha señalado. Este voyerismo está relacionado con el simulacro como hiperrealidad que corrompe “lo real” dentro del contexto de la cibercultura, en este caso, a través de la inmersión en la RV, en donde cualquier parte del cuerpo es sexualizada mediante su vínculo con la tecnología. La relación erótica de Ted y Allegra se lleva a cabo por medio de juegos eróticos escopofílicos, y de modo, aunque más “perverso”, de Ted con el despachador de gasolinera (ver **secuencias 3, 4 y 5**).

A ello, Gubern lo denomina como “idolomanía” o fascinación sobre abstracciones e imaginarios, en este caso, de naturaleza virtual, considerando que la inmersión en la RV deviene en la apertura de ventanas de percepción en la que las “imágenes-presencia” son erotizadas. La experiencia de Ted tras la penetración implica una utopía erótica para Allegra, sólo posible en dicho entorno. Así, el deseo de posesión del otro únicamente puede permitirse a través de la inmersión en la RV. La excitación de Allegra al observar a Ted transfiere a los objetos virtuales, en este caso, el gamepod, una sensación voyerista, pues es el motor principal que genera sus nuevos modos de percepción. Bajo esta óptica, la transgresión, la violencia y la perversión toman otra concepción por la ausencia de una “tactilidad real”. El cibersexo de Allegra con Ted depende de lo que ambos visualizan al estar jugando “eXistenZ”. Pero el erotismo “platónico” de Allegra se consume en el efecto erótico producto de su tecnificación, pues en la distancia que guarda con Ted se sustituye icónicamente el cuerpo deseado mediante inserciones o lenguaje sexualizado (ver **secuencias 3 y 5**).

El gamepod de Allegra posee una forma de pezón y en uno de sus extremos pende una especie de “moño” parecido al de un clítoris, simulando un control o *joystick* que se utiliza para manejar las acciones en un videojuego. Dicho acto voyerista en el que Allegra es cómplice de Ted, sin que haya un contacto humano “real”, imprime al dispositivo un carácter de juguete sexual. En la interacción escopofílica, Allegra interioriza sus necesidades de poder relacionarse con Ted por medio de cibersexo. Todo ello se traduce como un *shock* que rebasa la realidad objetiva y que desarticula las convenciones sociales de las relaciones sexuales aceptadas (no las anales). La diferencia de esta práctica en el mundo distópico contado y en su versión como metaficción, ambigua considerablemente la historia en el entendido de que dichas perforaciones sólo existen en el mundo virtual, por ejemplo, cuando el gamepod de Allegra se descompone o quema mediante un corto circuito, tras su conexión en el recién biopuerto de Ted (ver **secuencia 4**).

Metaficción

¿Acaso *eXistenZ* desde el inicio es una serie de relatos enmarcados¹²⁷? ¿Cómo saber que es una ficción dentro de una ficción? Si bien es cierto que este tipo de interrogantes son claves

¹²⁷Para efectos de este análisis, entiéndase como un conjunto de relatos dentro de una misma trama. La trama principal en *eXistenZ* es totalmente ambigua y pareciera que la narración principal es un marco que contiene relatos secundarios, ya que como se va descubriendo, la inmersión en la RV es sólo una parte del juego. En este

para desentrañar el misterio que rodea a la historia, en efecto, así como ocurre con el MCP, la metaficción es un recurso narrativo presente en las acciones. El funcionamiento y el acceso de “eXistenZ”, como videojuego virtual, en apariencia, deja con claridad una regla no intercambiable: las necesarias dinámicas de interconexión grupales por medio de una consola biotecnológica, ya sea porque archiva una especie de *software* en el que se registra la información sensorial o perceptiva de los jugadores, o bien, porque distorsiona sus imaginarios. No existen cables tradicionales de video, sino que el juego se instaura en el cuerpo del cibernauta. Así, el cordón umbilical es un cable orgánico que se conecta al conducto o biopuerto del cuerpo, en donde el gamepod produce tanto movimientos como sonidos viscerales (succión y digestión). Todo ello explica el primer acceso o nivel del videojuego. Pero ¿el atentado en contra de Allegra es el comienzo de la metaficción? (ver **secuencia 1**).

La metaficción deconstruye niveles de conexión. Un primer nivel de naturaleza metaficcional sucede cuando Ted y Allegra se encuentran en una de las habitaciones de la casa-laboratorio del reparador de gamepods y luego aparecen en una tienda de dispositivos, pero esta vez los dispositivos alteran el avatar (cuerpo virtual) generando alucinaciones dentro de la misma inmersión en la RV. Más adelante, las constantes elipsis de las relaciones sexoafectivas de Ted y Allegra, aunque ya como dobles virtuales, es decir, bajo un efecto de meta-virtualidad, al parecer forman parte de las reglas para subir de nivel dentro del juego. La confusión de Ted se incrementa, pues su personaje en el viaje por el ciberespacio y el esquema inicial del videojuego han dejado de ser los mismos (ver **secuencia 5**).

Un segundo nivel de índole metaficcional y que marca el ritmo de la narración, sin transiciones, ocurre cuando Ted se encuentra trabajando dentro de la fábrica de dispositivos. Bajo un rol de empleado u obrero, extrae los residuos viscerales de anfibios. El avatar de Ted, su doble en el juego dentro del juego no puede dejar de asumir dicho rol que le ha sido asignado, por lo que se muestra confundido ante la habilidad para diseccionar animales que

sentido, la narración enmarcada tendría lugar cuando se hace alusión a “transCendenZ”, como el juego dentro del juego. A ello se añade que, durante el juego los personajes compartan su experiencia de rol dentro de la conexión (y su constante ambigüedad, al entrar o salir del juego), es decir, cuando cada uno de éstos cuentan sus historias.

se convertirán en gamepods, pese a que le resulta una actividad repugnante. ¿Ni en la inmersión en la RV puede imponerse la libertad de Ted? ¿Será que la sujeción de Ted en ese rol no es una forma de alienación, sino más bien una forma de elección? Ted no está solo, sino que Allegra también se ha incorporado a dicho nivel. Ted le externa si, en efecto, su corporalidad “real”, no su cuerpo virtual o avatar, se encuentra conectado con un gamepod estructurado con desechos orgánicos de anfibios, pues esta condición le parece absurda. Este momento introspectivo, una vez más hace pensar que la meta ficción marca el cambio de roles y experiencias, aunque persista la idea de que al menos Ted y Allegra no saben si aún viajan por el ciberespacio. Al ser un juego dentro de otro juego, la historia que da inicio con la presentación de “eXistenZ” en realidad se enmarca en el “verdadero juego”, es decir, “transCendenZ” (ver **secuencia 6**).

En el desenlace, Allegra y Ted se definen también como parte de una logia de fanáticos que buscan desterrar los videojuegos. Tras matar a quienes aparentemente son los creadores de “transCendenZ”, el avatar del personaje que interpreta al cocinero, pero ahora con otra identidad, en otro rol, comenta: “¿Estamos todavía en el juego?” (ver **secuencia 6**).

Algunos apuntes sobre metalepsis¹²⁸ en *eXistenZ*

La metalepsis se puede concebir como una figura retórica o como un recurso narrativo. Desde la perspectiva de Genette, el término se amplió para entenderse como parte de un concepto narratológico, por lo que pasó de ser una noción de figura, a una de ficción. El desarrollo de la metalepsis de su forma tradicional (como tropo) a una forma mucho más compleja, nace de la idea de que toda figura retórica apela a la capacidad de imaginar. Así el objeto de la imaginación se filtra con un efecto de sentido de realidad. Por tal motivo, la metalepsis funda una paradoja entre lo ficticio y lo real. En la literatura y el cine, esta cualidad en un relato resalta el elemento metaficcional, a través de lo fantástico; un ejemplo es el filme *The Purple Rose of Cairo* (1985) de Woody Allen.

En consecuencia, como recurso narrativo la metalepsis rompe la narración principal para dividirla en varios niveles. De hecho, el “salto” metaléptico ha llegado hasta la cultura

¹²⁸La reflexión al concepto de metalepsis que aquí se vierte, podrá ser a bordada de manera mucho más profunda en futuras investigaciones sobre la nueva carne, puesto que es un recurso narrativo presente en la obra de Cronenberg y de otros realizadores de ciencia ficción y horror contemporáneos.

popular, por medio de los videojuegos (Harpold¹²⁹ 2007), donde el cambio ocurre en cualquier momento dada las condiciones tecnológicas y virtuales que permiten la inmersión o la interconectividad. De este modo se crea un mundo virtual dentro de otro mundo virtual.

Ha sido el propio Genette en *Metalepsis* (2004), la obra en la que abiertamente explora este recurso no sólo en la ficción narrativa, sino otras manifestaciones tales como la televisión, el cine, la fotografía, las artes plásticas y el teatro. A la idea de “transgresión” de niveles, según Genette, la metalepsis se caracteriza por ser un dispositivo autorreferencial. Bajo este enfoque, ontológico, es decir, al nivel de la historia, al haber dos o más capas narrativas, ambas mantienen una relación interna. Llevado al mundo virtual de *eXistenZ*, el parámetro de “ilusión” que produce la ficcionalidad, a modo de doble juego, puede ser, en un primer momento, de ruptura, sobre todo cuando Ted empieza a cuestionarse los roles que toma dentro de su inmersión y fuera de su conexión.

Esta ambigüedad, paradójicamente, también intensifica la ilusión mimética en relación con el sentido de realidad dentro de la inmersión, puesto que la metalepsis desencadena una “simulación lúdica de credulidad” (Genette 28). Es decir, la transgresión o confusión que tienen los personajes es de naturaleza paradójica porque los “movimientos metalépticos” (Wagner¹³⁰ 2000), una vez ocurrido el deslizamiento de niveles narrativos, producen un efecto de “autointertextualidad”, pues si bien Allegra y Ted saben que están jugando “*eXistenZ*”, al final descubren su verdadero rol teniendo que reconocerse en una especie de universo virtual y paralelo llamado “*transCendenZ*”. Asimismo, una situación narrativa denominada “*transficcionalidad*” como el fenómeno por el cual al menos dos textos, del mismo autor o no, se vinculan con una misma ficción, a través de personajes, bajo la ampliación de una trama anterior e incluso por medio de aspectos ficticios compartidos (Saint-Gelais¹³¹ 2011).

En este sentido, si bien es cierto que los personajes de *eXistenZ* no tienen presencia en otra película de Cronenberg, éstos si comparten una trama similar mediante el discurso de

¹²⁹Para profundizar en el tema, véase Harpold, Terry. “Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture. Game Studies”, en *The International Journal of Computer Game Research* Vol. 7, Issue 1, 2007. <http://gamestudies.org/07010701/articles/harpold>

¹³⁰El término “movimientos metalépticos” proviene de: Wagner, Frank. “Glissements et déphasages: note sur la métalepse narrative.”, en *Poétique* 33, núm. 130, 235–253, 2002.

¹³¹Véase Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris. Seuil, 2011.

la nueva carne o del cuerpo tecnificado, además de “repetirse”, aunque no del todo en su forma o estética, ciertos elementos narrativos, como la pistola o las imágenes erótico fractales como las aberturas de Max en *Videodrome*. Es importante subrayar que cuando se habla de niveles, no debe considerarse en función de jerarquías, dado que se trata de comprender los mundos posibles de la ficción, y específicamente en *eXistenZ*, para reflexionar sobre cómo se fusionan sus mundos narrativos, omitiendo así la frontera entre el sentido de realidad y la virtualidad que se desarrolla en la historia, aun cuando todo lo que se muestra sea a través de una pantalla cinematográfica.

3.3.4. Interpretación

¿Qué imágenes nos hacen darle un sentido de simulacro a la narración, a partir del mundo virtual? Durante la primera escena en la que aparece Allegra presentando “eXistenZ” y hasta el final de la película donde ella participa en la eliminación de los creadores de “transCendenZ”, existe un espacio en común, pero sin coordenadas: el salón de sesión de pruebas. Jugar con la realidad objetiva de la que son parte los cuerpos conectados y la hiperrealidad provista por su simulacro en *eXistenZ* es parte de la inmersión en la RV. Para Baudrillard, el hiperrealismo no es un espacio ni real ni imaginario, ya que se inscribe más allá de esta dualidad. De hecho, el hiperrealismo es un simulacro autorreferencial. Este simulacro, por medio de una metaficción es, en primer lugar, un juego virtual que se ofrece al espectador como “eXistenZ”, creado a partir de una interfaz cibernética. Pero su universo narrativo parte de un segundo juego: desde el comienzo de la película hay, por tanto, una instancia virtual más grande: “transCendenZ”. Se pone en escena una representación del simulacro, estructurada de forma reflexiva, en el sentido de que se cuestiona el propio dispositivo cinematográfico.

A través de la imagen cinematográfica es como se puede acceder a este simulacro, pues el cine utiliza medios técnicos, estableciendo un efecto de separación con lo real. La representación cinematográfica implica en sí misma un tipo de mediación de los equipos técnicos y, por tanto, suprime la relación de la inmediatez con lo real, modificando así la experiencia de lo real. El cine deja lugar a una pérdida de referencia con lo real y el juego aparece, por tanto, por su propia estructura, como su simulacro. Por ejemplo, los paisajes que se observan desplazándose detrás de la camioneta en la que viajan Ted y Allegra son una

imagen fija proyectada en una pantalla en la vista trasera. Estos elementos si bien es cierto que son imperceptibles cuando se mira por primera vez la película, ello contribuye a su atmósfera hiperreal, revelando el simulacro en el que los personajes son prisioneros. Además, los personajes se mueven por lugares fijos y típicos como la iglesia, la gasolinera, las habitaciones, el restaurante chino o la piscifactoría, los cuales tienen un espacio y tiempo propios, así como funciones autónomas.

La temporalidad es no lineal y se establece a modo de juegos virtuales. La relación con el tiempo no es un dato vinculado a un contexto real, sino que se define a partir de una temporalidad reconstruida. La representación y el simulacro se delimita, por ese efecto de falsificación de lo real mediante los cortes directos y los casi inexistentes movimientos de cámara. Por otra parte, la duplicación de identidad se revela tan pronto como Ted ingresa al universo virtual. Por tanto, incorpora en sí mismo esta concepción ideal generada por el juego, provocando al mismo tiempo una transmutación de su propia identidad. Ted siente la necesidad de recuperar lo que es, su propio cuerpo, su realidad, su verdadera identidad, de la que teme haber perdido el rastro, a pesar de la intensidad de las sensaciones. Sin embargo, cuando su “yo” se encuentra en el espacio, aparentemente real de la habitación junto con Allegra, se esconde, ha dejado de estar seguro de la realidad de su entorno, por lo que ha perdido sus referentes identitarios. Allegra, en tanto, quiere volver lo más rápido posible a “eXistenZ”, pues su construcción de identidad tiene sentido sólo en la inmersión en lo virtual.

La experiencia de Allegra, pone de relieve que, para los personajes, la realidad ya no tiene un valor absoluto. Así, toda posibilidad referencial es la de una realidad simulada. Y es la experiencia del cuerpo combinada con la de la materialidad de los medios virtuales, lo que los ha llevado a una pérdida de identidad. En *eXistenZ*, la interdependencia entre el cuerpo y la tecnología implica la clonación de una construcción autónoma y no la sustitución de un elemento por otro, dado que integra el organismo del cuerpo, su propia materialidad y su funcionalidad, todo como parte del simulacro. A ello se agrega que la tecnología se torna en sí misma como un objeto erótico, que proviene de su interferencia con lo orgánico. Los personajes han integrado la tecnología directamente, en su relación con la sexualidad. Por lo tanto, erotizan, deliberadamente, un mundo tecnológico desprovisto de erotismo. La tecnología como herramienta de disfrute no es, por tanto, necesariamente un fin en sí mismo, sino más bien parte del proceso de transmutación del cuerpo y sus funciones. Con el

biopuerto, el simulacro modifica la relación con el cuerpo, convirtiéndose este último en fuente de accesibilidad a las demás realidades simuladas.

La imagen virtual es creada por el cuerpo. El cuerpo, al ser la fuente de energía y espacio de proyección, reemplaza a las pantallas. Los participantes, de este modo, no pueden distinguir lo que es parte del juego y aquello que su cuerpo ocupa como espacio. El juego se convierte en el cuerpo, por lo que es imposible establecer parámetros entre lo imaginario y lo real. *eXistenZ* también hace referencia a la terminología existencialista de Sartre. El existencialismo de Sartre presenta al ser humano en un mundo desprovisto de una autoridad superior y de todo determinismo. Esta idea recuerda a lo propuesto por los diseñadores del juego “eXistenZ”, en el que los personajes no persiguen ningún fin predeterminado, pues jugando es como descubren su identidad y sus aspiraciones. Allegra es contundente: “Tienes que jugar el juego para descubrir por qué lo estás jugando”. El hecho de que Ted Pikul rechace el mundo virtual, viéndolo como una transgresión a su integridad, parece completamente absurdo.

Allegra Geller ve en Ted a alguien que pasa por alto su libertad, ya que intenta escapar de sí mismo, no asumiendo la responsabilidad de su existencia. Como Ted se niega a ver el simulacro, de su nueva realidad, así como su liberación, Allegra lo percibe como un cobarde. La responsabilidad por la existencia y la libertad individual se muestran como elementos dependientes del juego, de la realidad simulada. Otro elemento que constituye esta disociación es el criminal infiltrado en el salón de sesión de pruebas, al inicio de la película, quien no manifiesta comportamientos ajenos a los demás asistentes, salvo cuando Ted lo interroga revisándole su mochila. Al final de cuentas, el criminal logra pasar el filtro y busca un asiento, sentándose en una de las filas de adelante, lo cual le permite presenciar de cerca la inmersión en la RV. Más bien, en contraposición, el elemento que se erige en este simulacro (no de emulación) es la pistola que el infiltrado saca de la misma mochila, y que previamente fue inspeccionada por Ted. Esto se evidencia cuando Ted recoge el arma después del atentado.

¿Qué implica la aparición de dicha pistola? Al inicio de la película, debido a la superposición de entornos virtuales, el arma se visibiliza en un terreno no firme, es decir, entre la conciencia y el cuerpo de los asistentes. El simulacro en el ciberespacio ambigua una vez más la narración, por medio de un objeto que, en apariencia, sólo existe en la inmersión

en la RV. No hay a lo largo de la narración, un aspecto que predomine para señalar cuándo los personajes se encuentran dentro o fuera de la RV. Otra de las escenas que atañe al hecho de cómo se erige el efecto de simulacro, pues la ambigüedad reina a todo instante, es precisamente la del primer encuadre, también al inicio de la película. Es decir, el enfoque hacia el pizarrón en el que el representante de Antenna Research expone las propiedades y condiciones del videojuego. Un objeto que claramente se encuentra fuera del contexto al que pertenecen, paradójicamente, los jugadores fanáticos de “eXistenZ”, pues se presume que viven en una época de digitalización orgánica. Tal vez, la inserción del pizarrón sea un recurso narrativo para parodiar el uso excesivo de la tecnología en la contemporaneidad, es decir, a modo de una estética retrofuturista. Destaca que, durante la historia, esta paradoja hace visible que el contexto en el que se sitúa la creación del videojuego cuestione a la propia cibernética, pero sin duda inherente a su MCP.

Otro objeto asociado a este punto es el teléfono de Ted, que Allegra arroja por la ventanilla de la camioneta, cuando ambos viajan para salvaguardarse, tras haber huido del salón de sesión de pruebas del videojuego. Dado que en ningún momento vuelve a aparecer dicho aparato, esto indica una yuxtaposición del primer nivel narrativo con respecto de los posteriores, pudiendo considerarse metarrelatos. Esto supone que Ted y Allegra no se encuentran en la misma dimensión espacio temporal durante su inmersión en la RV, aun cuando los dos confluyen en iguales condiciones panorámicas de simulacro. La producción de subjetividades nunca será igual: “ya que la imagen es capaz de disgregarse, bajo su combinación infinita, como capas de piel, ensimismadas” (Baudrillard 32).

Por otra parte, no deja de ser una paradoja, ciertamente existencial, que tanto Allegra como Ted sólo compartan una verdadera interacción humana a partir de su relación o vínculo con la *otredad*, en este caso, mediante la conexión con el gamepod. Este dispositivo, aun cuando es un objeto visceral, también es un objeto sensible, pues se agita y se remueve, emite ruidos, y, como ya se ha expuesto, también se infecta o puede morir. De este modo, la relación tecnificada entre cuerpos y material inorgánico se configura como imágenes sin identidad, a través de los dispositivos y el avatar de los personajes. Como Ted, en su rol de obrero especializado en armar gamepods, vislumbrándose una subjetividad múltiple en el polo de los “eXistenZialistas”.

A ello se añade la aparición de un animal pequeño y extraño, con características propias de una salamandra, pero con dos cabezas, con el cual Allegra “juega” condescendentemente. La inserción de un animal fantástico representa la indiferencia de Allegra hacia Ted para tener relaciones sexoafectivas “reales”, pues el resultado de un placer “simulado” o artificial se expone en la afabilidad que ella experimenta con respecto de la cercanía que tiene con dicho animal. La “imagen-cuerpo” del simulacro de Allegra se materializa en su propio deseo, en este caso, mediante un ser fantástico. Por el contrario, una de las escenas clave en donde los mismos personajes cuestionan el simulacro, sucede cuando Ted y Allegra aparecen en una tienda donde venden diferentes gamepods, pues creen ser conscientes de su cuerpo “real”, pero desde su avatar o cuerpo virtual. Sólo así logran tener sus primeros acercamientos sexoafectivos en la inmersión en el juego de RV.

La escena termina cuando ambos están abrazados y besándose, pero con una telepresencia entrecortada por el encuadre o fractalizada. Tras un corte directo a Ted en la piscifactoría o fábrica de gamepods en la que se llevan a cabo maniobras biomecánicas de extracción de órganos a los anfibios, los residuos, producto de las disecciones y de su ensamblaje se consignan a un restaurante de comida exótica al que acuden los trabajadores de dicha fábrica. Bajo otro corte directo, precisamente durante la escena donde se muestra el restaurante, Ted hace una pausa al juego, lo cual se traduce como un acto de autoconciencia del personaje para cuestionar la hiperrealidad que subyace del juego (como metaficción).

El giro narrativo mediante un corte a la habitación nuevamente de la casa del reparador del gamepod de Allegra, deja ver cómo el avatar rompe con toda lógica dentro del mismo juego. Cuando Ted y Allegra regresan al restaurante chino, es porque el gamepod se ha movido. Tras probar el platillo especial, el cual repudian los demás comensales, pues se compone por la misma salamandra mutante, Ted asesina al cocinero. De los restos de comida viscosa, sobrantes del platillo, construye una pistola de cartílagos y huesos, además de extraer de su boca muelas que encaja como cartuchos, de lo cual emerge una de las estrategias para poder reorganizar la historia y, por lo tanto, reconstruir la *fabula*, pues dicha pistola es idéntica a la que aparece en la primera secuencia. Por medio de un acercamiento del encuadre se muestra sangre que aflora de la pistola y, luego de que Ted la deje caer, aparece un perro para devorarla, en alusión directa al perro que se ve en el final de la película.

eXistenZ es un filme que aboga por la ambigüedad narrativa a través de la imagen cuerpo, es decir, por medio del avatar y su efecto de telepresencia. El avatar de un jugador en la inmersión en la RV realiza simulacros de su cuerpo “real”, por lo que implica experimentar una corporalidad múltiple. El efecto de telepresencia se produce por compartir sensorialmente la misma experiencia en el ciberespacio, ya que “lo virtual no es ni real ni irreal, ni inmanente ni trascendente, ni interior ni exterior, borra todas estas determinaciones” (Baudrillard 34). La hipermodernidad tecnológica ha roto las más elementales normas basadas en las lógicas lineales. Así, “perspectivas como los fractales, el caos, la complejidad... podrían dictar diferentes dinámicas de vida: fluidez, multiplicidad, pluralidad, conexión, segmentariedad, heterogeneidad, elasticidad” (McLuhan y Powers 28).

Dichas características se observan en la inmersión en la RV para proponer una tecnificación del cuerpo de modo global y local al mismo tiempo. Desde esta perspectiva se agrega: “¿Soy libre, soy un alienado? ¡Con las máquinas virtuales ya no hay problemas! Ya no somos ni sujetos ni objetos, ni libres ni alienados (Baudrillard 34)”. En *eXistenZ*, los cuerpos de los personajes no están alienados, disciplinados y estructurados con un habitus, pues los roles que ellos toman son inesperados, sorprendivos y ensimismados, formando parte de un mundo virtual. Por lo que:

La RV puede incrementar la conciencia que el usuario tiene de estar-en-un-mundo, es decir, de estar allí como cuerpo, lo que hace que en vez de darse por sentada (como ocurre en el mundo real), la experiencia de la inmersión en un entorno se convierta en una fuente de maravilla y placer. El poder del medio para manipular las relaciones entre el cuerpo y el entorno simulado favorece los temas narrativos que giran alrededor de las experiencias corporales alternativas, como volar, atravesar muros, desmembrarse [...] salirse del cuerpo y contemplarlo desde una perspectiva externa, sentir cómo el cuerpo pierde su solidez y se hace [...] teletransportable [...]” (Ryan 383-384).

Tal teletransportación es parte del simulacro en *eXistenZ* que también se puede interpretar como un limbo entre la realidad física y la RV. El proceso de resignificación en cuanto a tiempo y espacio emerge como una visión migratoria o peregrinaje de las identidades sociales, políticas o culturales. La inmersión en la RV ha precipitado todavía más estas

transformaciones. Por ello, los entornos virtuales ponen en tela de juicio la existencia de la fisicidad de la realidad, pero no la niega, aun cuando el cuerpo de manera objetiva no puede aparecer en espacios y tiempos simultáneos. El simulacro se visibiliza como una forma de interacción en la que el cibernauta no contiene solamente un ciber-cuerpo, sino que experimenta una geografía físico-virtual en un contexto de convenciones socioculturales aceptadas, pero al mismo alteradas.

La ciber-sociedad que se muestra en *eXistenZ* no pertenece a un orden único, diametralmente opuesto a situaciones de vigilancia, y aun cuando en esta simulación intervienen dispositivos de control como el gamepod, aspectos como la memoria o la voluntad dependen de las emociones y de la identidad de los jugadores. Así, el simulacro distópico que plantea tampoco se sirve de un tono apocalíptico propio del terror clásico, aturdido por robots o monstruos tecnologizados, sino por hackers y ciber-terroristas, entidades más cercanas a una realidad “real” u objetiva, donde el cuerpo y la mente encuentran su disociación.

Por otra parte, en *eXistenZ* las convenciones genéricas de la ciencia ficción y del horror (producto de la distopía) se muestran como una representación de la nueva carne en virtud de la inmersión en la RV, y específicamente, a partir de la estética ciber. La carne trasciende el cuerpo y de ahí se crea una disociación cognitiva. Un paradigma distópico que no se parece en nada a un “mundo feliz” o a una “nueva configuración del infierno”, visiones tradicionales de las historias clásicas del terror tecnológico. Una nueva carne erotizada, fractalizada, cinemática y simulada desde la tecnología virtual, que explora los distintos imaginarios sociales en relación con el cuerpo y los modos de moldearlo en un juego de RV. La nueva carne advierte una serie de procesos de transformación tales como la hibridación identitaria, la deformación corporal y la monstruosidad. Por lo que deja ver:

cómo el hombre vive en la carne el deseo, la violencia, la fijación en un objeto fetiche [...] confrontación entre *eros* y *thanatos*. [...] dentro de un universo poroso, en el que las fronteras entre lo humano, lo tecnológico y lo monstruoso no están claramente definidas. Podríamos ampliar la expresión “La nueva carne” a muchas formas de *trabajo* sobre el cuerpo, cada vez más frecuentes en el cine actual, con nuevas manifestaciones de fisicidad, donde el cuerpo aparece como lenguaje. Y también a

una relación de extrañeza con el cuerpo, así como la fascinación por lo deforme (Imbert 65-66).

Por eso, la ficción construida desde la nueva carne es comprendida como una dialéctica entre el individuo (la libertad) y la sociedad (las normativas), no por sus aspectos de disciplinamiento y de alienación estrictos. Los niveles de transformación del cuerpo devienen en una carne simultánea, absorbida por el avatar mediante la multiplicidad de identidades. Se visualiza como una relación entre el cuerpo físico y el cuerpo virtual, en donde la máquina virtual piensa y actúa también. Si *Yo, Robot* (1950) de Asimov puede verse como una historia de los dispositivos, *eXistenZ* cuenta una historia donde el cuerpo es parte de los dispositivos virtuales tecno-orgánicos. Una poética ambigua o confusa en la que el cuerpo media la relación entre la humanidad y las tecnologías de la información. La nueva carne en este relato de la ciencia ficción y del horror corporal, le dio un giro a lo fantástico en las diversas series culturales y semióticas tales como la literatura y el cine.

La distinción entre ciencia ficción y fantasía como un determinante de lo fantástico contemporáneo: “Los mundos de la ciencia ficción admiten el desarrollo tecnológico, pero generalmente no magia; por el contrario, los mundos de la fantasía sí admiten magia, pero generalmente no tecnología avanzada” (McClintock 33). Este paradigma de lo “neofantástico” con el que se resignifica la realidad más allá de un efecto de extrañamiento, no es otra cosa sino la nueva carne en *eXistenZ*, pues la percepción del mundo “real” proviene del mundo “virtual”, no de la fantasía. De este modo, no se busca reorganizar la identidad, sino encausarla al caos, a través de las imágenes del cuerpo. Este tipo de disociaciones entre el cuerpo y la mente por medio de la intervención tecnológica materializada en los dispositivos o consolas orgánicas cuestiona radicalmente el dualismo cartesiano, donde la carne fractalizada representa todo el cuerpo.

Así, la inmersión en la RV cambia los cuerpos, pues nada permanece igual o se conserva de éstos. A esta concepción de lo neofantástico con respecto de la nueva carne se añade su condición horrificada, porque en *eXistenZ* el horror es un elemento de amenaza, por el desdoblamiento múltiple y la disociación entre el cuerpo y la mente, por lo que se puede definir como un relato de “horror de ciencia ficción” (Sipos 10). O bien, conceptualizarse como *horror mundi*, puesto que en la virtualidad el “imaginario colectivo, supera la dimensión individual y plantea la ‘cuestión humana’, vinculándola con el tema del mal y de

la monstruosidad” (Imbert 342). Este *horror mundi* insta a la construcción de un discurso narrativo del cuerpo tecnificado que en el filme *eXistenZ* se refiere, por lo tanto, a la cibernética llevada a lo visceral y grotesco de lo erótico-fractal, siempre en un ambiente metaficcional.

Al derivar como una estética de hipermodernidad, la nueva carne se advierte cómo una forma de tecnificación del cuerpo humano para matizar las relaciones disociativas entre mente y cuerpo en la contemporaneidad, puesto que cuestiona el “conocimiento que obtenemos a través de todo nuestro *sensorium corporal* y su relación con una cultura que se centró y se centra en la capacidad de la razón para comprender la totalidad del mundo (Idárraga Franco 77). Además, si *eXistenZ* es también un filme de horror, es porque precisamente la monstruosidad proviene de la misma tecnificación del cuerpo y esto también la define como parte de la nueva carne. Hay que recordar que de esta nueva carne emergen también monstruos virtuales recordando que “El monstruo es un espejo de las ansiedades sociales... la configuración del monstruo resulta interesante a la luz de la exploración del cine de horror como un espacio donde las identidades sociales entran en constante juego” (Cuéllar Barona 130).

Tales identidades son mostradas y desarrolladas a través de la inmersión en la RV en *eXistenZ*. Bajo estas circunstancias, la nueva carne es una expresión de un nuevo *sensorium*, virtual, tecnologizado, segmentado. Un *sensorium* hipermoderno que aflora desde la cultura del *cyberpunk* donde la transformación del cuerpo manifiesta una naturaleza anarquista del cuerpo con respecto de lo cognitivo o de lo mental. Con la nueva carne, el cuerpo forma parte de las interfaces virtuales para dar origen a formas de sexualidad e interacción tecnificadas. En *eXistenZ*, la nueva carne es parte también de una economía de lo sexual y de lo identitario, ajena a la reproducción convencional de la especie humana, pues en los cuerpos tecnificados se amplía el margen entre el deseo y la muerte. Es decir, como una transformación del instinto sexual en una nueva pulsión de muerte, pero virtual. Así, las diferencias entre realistas creyentes o anti-existencialistas y la horda de hiperrealistas, convergen en borrar los límites de la percepción de lo real y de lo imaginario. Ante la condición que provee la nueva carne, la fuga y las conspiraciones son estrategias en las que se diluye la entelequia entre “buenos” y “malos”.

La nueva carne ha tematizado la mutación humana más allá de sus personajes, dado que en ese contexto todos la sufren, porque todos son parte de los procesos de hibridación. Porque, como sucede en *eXistenZ*, se necesita de una red de jugadores para empezar la aventura. Este modelo de *cyberpunk* que es la nueva carne, en su decadencia, pone de relieve a la libertad y a la voluntad conectada a una tecnología informe, pero no maniquea. Así, la tecnología virtual triunfa sobre la naturaleza corporal, trastocando las antiguas convenciones sociales de interacción. La nueva carne en *eXistenZ*, inmortaliza el cuerpo jugando con el sufrimiento, el dolor, la sexualidad, el deseo y la desaparición, y por supuesto, la muerte. Aun cuando la tecnificación forma parte de la civilización, es hasta muy poco tiempo como la tecnología se ha sincretizado con el cuerpo humano. Por todo ello, la nueva mirada existencial que proviene de la nueva carne, en tanto sensibilidad futurista, es una crítica sistemática al dualismo cartesiano, pues los cuerpos viven ya en una nueva era: el poshumanismo.

Desde la perspectiva de las “tres estadias”, orientada por Don Ihde, para entender este poshumanismo puede decirse que, la primera alude a concebir al cuerpo como un espacio móvil y sensitivo (disposición), la segunda, lo define desde su sentido sociocultural, ya que un cuerpo siempre se establece con base en un contexto concreto o delimitado (posición), y, la tercera en donde el carácter biológico y orgánico del cuerpo, entra en una especie de interlocución con la tecnología (Ihde 14). Ihde puntualiza sobre las relaciones humanas y la tecnología: “Nuestros encuentros ocasionales con tecnologías que han cambiado, no sólo tiene que ver con músculos y fortaleza corporal; son encuentros que remueven de modo mucho más amplio y profundo nuestra noción de ser, procesos que involucran todos nuestros deseos e imaginaciones” (Ihde 14).

En el siguiente apartado de conclusiones de esta investigación se reflexiona sobre las implicaciones del poshumanismo y cómo en las películas analizadas se muestra este fenómeno cultural de la contemporaneidad.

CONCLUSIONES

En primer lugar, las conclusiones de esta investigación intitulada: “El cuerpo tecnificado en tres películas de David Cronenberg” son el resultado del desarrollo temático planteado en su estructura (historia, teoría y análisis). En segundo lugar, son definidas por el carácter crítico y objetivo propio del rigor académico, pero también porque están supeditadas a la experiencia advertida desde la apreciación del autor de este trabajo.

El Capítulo I “Evolución del cine fantástico”, con la finalidad de partir de un marco contextual representativo, la discusión inicial fue retomar, de manera muy concreta, el recurso narrativo denominado “extrañamiento” o “vacilación” (Todorov, Roas, Saer) para explicar su funcionamiento en algunos relatos fantásticos literarios decimonónicos, pero, debido a que el objeto de estudio no encaja con esta categoría, se optó por plantear un enfoque que fuese acercando conceptualmente el objeto de estudio. En este sentido, se puede decir que *The Machine Stops* (1909) de E. M. Forster y *Die Verwandlung* de Franz Kafka, que data de 1915, son dos obras neurálgicas para entender cómo cambió el panorama de lo fantástico, sobre todo, después de la Primera Guerra Mundial. Es decir, lo kafkiano como precursor de una nueva narrativa que años después fue llevada al discurso cinematográfico, y la distopía adelantada en dicha novela de ciencia ficción, como dos insoslayables architextos al respecto. Así, por medio de este tema se expuso el proceso de transición de contar historias terroríficas, influenciadas por el movimiento romántico y gótico, principalmente, a historias ancladas en un nuevo efecto: lo neofantástico (Alazraki, Villarreal, Roas).

Hay que recordar que la literatura fantástica establece opuestos muy claros: ser humano / monstruo, o bien, realidad objetiva / lo improbable, pero en un entorno cotidiano, por lo que la transgresión siempre ocurre en virtud de la corporalidad. Por el contrario, en lo neofantástico la realidad empírica termina por fundirse con el acontecimiento fantástico, y la transformación de lo corpóreo es una metáfora o una alegoría que involucra diversas lecturas. Si lo fantástico tradicional o clásico apuesta por el terror que nace del monstruo, lo neofantástico apela por la comprensión de lo monstruoso desde la condición humana. Por lo que se puede aseverar que el eclecticismo entre convenciones genéricas en este tipo de relatos (terror, horror, ciencia ficción), a partir de personajes como Gregorio Samsa, sí es un paradigma de interpretación que va más allá del efectismo fantástico y de la mostración de

las figuras sobrenaturales. Este modelo está caracterizado por la ambigüedad donde se trata de poner de relieve un discurso social, político, cultural, familiar, psicológico, antropológico y humanista en general, según sea el caso, lo cual trasciende por encima del suceso extraño o fantástico generado por la aparición del ente o la entidad desconocida. Para ejemplificar lo anterior, en el Capítulo II se estudia la configuración de la ciudad moderna como heredera de ese gran cambio ontológico de percepción, y por ello en la misma línea de Walter Benjamin, se puede afirmar que dicha reestructuración de las ciudades industrializadas produjo nuevas formas de apropiación de las emociones.

Este fenómeno sociohistórico produjo un cambio radical en los espectadores, a través de la creación del cinematógrafo y sus primeros ejercicios fílmicos, transitando de la mostración y/o narración, en este caso refiriéndose al terror fantástico, aún anquilosado en las fórmulas literarias, a un horror que ha sustituido al monstruo como centro del relato o humanizándolo, es decir, un nuevo *sensorium*; un *sensorium* como artífice de la proliferación de subjetividades. Estas transformaciones sucedieron paulatinamente, pues aún las figuras monstruosas se presentaban en las geografías de lo fantástico, en parte por la injerencia de la cultura *mainstream* o la industria hollywoodense, y porque además el cine y la literatura entablaron una relación intermedial, de modo masivo, es decir, una amplia gama de adaptaciones, versiones, *retakes* y *remakes*, que modificaron o agregaron nuevos elementos a los relatos.

Tal oscilación entre lo canónico y lo moderno, entre la tradición y la ruptura narrativa, no sólo tiene que ver con una forma diferente de mirar por parte del espectador, sino que los temas-personaje de la estructura narrativa fantástica también empezaron a ambientarse bajo dichas circunstancias. Con esto se quiere decir que la metafísica del monstruo se transfirió a lo humanamente posible y por eso se volvió verosímil e innovador. Luego de más de cinco décadas en las que los relatos de terror decimonónico aún privaban en las pantallas, apareció un nuevo terror mucho más moderno inaugurándose con la película *Night of the Living Dead* (1960) de George A. Romero. ¿Cómo esconder, tras una historia de nuevos “monstruos”, la segregación racial, los problemas de identidad, las revueltas sociales, la secularización, las diferencias entre la urbe y la vida bucólica, la racionalidad ante la manipulación de la ciencia y de la tecnología, el poder de los medios de comunicación masiva? La respuesta es tajante. Se instaura en el mismo nombre de esta cinta: “muertos vivientes”, no *zombies*, con igual

corporalidad que los vivos, aunque con nuevos deseos y necesidades, quienes también buscan sobrevivir. La narratividad (como articulación de sentido al filme en cuestión) refleja, con creces, el carácter neofantástico que el cine de horror y de ciencia ficción desarrollaría en las últimas décadas. Un filme que sigue siendo influencia para otras realizaciones que dejaron atrás el terror canónico. Otra película que se debe destacar, entre otras que forman parte de esta multiperspectiva genérica es *Possession* (1981) de Andrzej Zulawski, en la que se muestra a un ser humano con características monstruosas o viceversa, pues la hibridación es uno de sus elementos primordiales, lo cual alegoriza o simboliza la enfermedad mental de una mujer, además de advertirse como una historia de disociación que pone en tela de juicio la relación entre el cuerpo y la mente. Pero hasta aquí fue un repaso de la evolución del cuerpo transgredido, violentado, desdoblado, pero los cambios estructurales y de contenido, así como de los sincretismos entre terror, horror y ciencia ficción, aún ha tenido un eslabón más, que irrumpe los límites de la razón y la estabilidad de la dualidad cartesiana.

Luego de este último punto de discusión, la investigación da otro giro argumental para ir más allá precisamente de las convenciones genéricas señaladas. ¿Cuál es esa expresión demostrativa y que mejor sintetiza la larga examinación arriba mencionada, como propuesta de lo neofantástico más actual, a fin de analizar el discurso narrativo del cuerpo tecnificado? Para ello, esta tesis retomó la nueva carne como un movimiento estético literario-cinematográfico, heredero del *gore* de finales de los años setenta, y del *cyberpunk*, arraigado desde los inicios de los ochenta, que da cuenta de historias de horror en donde el cuerpo se fusiona con la tecnología. De modo que en el Capítulo III, dicho concepto volvió parte del análisis e interpretación del corpus fílmico de este trabajo.

En consecuencia, antes de terminar el Capítulo I, se desestimaron aquellas cintas que no cumplen con lo neofantástico en tanto la idea de *nueva carne*, considerando los aspectos rectores de la propuesta teórico-metodológica: modo cinematográfico de producción, imágenes cibernéticas, imágenes erótico-fractales y metaficción. Por tales motivos se eligieron las películas *Videodrome* (1983), *The Fly* (1985), y *eXistenZ* (1999), las cuales a partir de una breve descripción que se hizo de las mismas en este capítulo, vislumbran sus tópicos conclusivos producto del análisis: cuerpo mediatizado, cuerpo tecnomonstruoso y cuerpo virtualizado, respectivamente.

Por otra parte, enseguida se da lugar a las conclusiones del aparato teórico desarrollado en el Capítulo II. En este sentido, se intenta explicar con la debida concisión, el desmarque que significó la revisión de autores ciertamente relacionados con la teoría social moderna y en virtud de ello, desde qué perspectiva esta investigación planteó su propuesta metodológica. A continuación, se hace un resumen a propósito de lo anterior.

Deslinde teórico: si bien es cierto que los siguientes autores son esenciales para analizar prácticamente cualquier fenómeno de estudio dentro del campo de las ciencias sociales y de las humanidades, para efectos de esta investigación el haber recurrido a ellos ha sido solamente como parte del contexto teórico-histórico. ¿Por qué?

1.- Marx: cuerpo y alienación. La teoría social clásica, representada en gran parte por el marxismo, determinó que la alienación del trabajador es una dinámica de clase, derivada, por antonomasia, de las relaciones de producción. Sin embargo, pese a que el economicismo marxista resalta por haber hecho del cuerpo, tal vez en su mayoría de manera sobreentendida, un elemento discursivo de amplia relevancia cultural para la modernidad, la época industrial a la que pertenece su portentoso estudio hizo incompatible su enfoque con el que este trabajo propone, cuando se habla del cuerpo tecnificado. Es decir, el cuerpo alienado, enajenado, esclavizado, es acorde con la comprensión del siglo XIX y parte del XX, pero las estructuras sociales ya no son únicamente entendibles desde las dinámicas de acumulación de capital, pues para Marx el cuerpo es productivo sólo porque es “explotado” o alienado y toda la interacción gira en torno a esta situación. Es innegable que ello pone de manifiesto asuntos de desigualdad y de enajenación, pero los obreros o los trabajadores también han adquirido nuevas formas de apropiación de la realidad mediante el desarrollo de la comunicación social, política y cultural. El cuerpo, en este sentido, no es propiedad de los medios de producción, pues si bien el trabajador puede llegar a carecer de bienes materiales, la batalla por los bienes simbólicos abre la puerta a que el “sujeto” como Marx y el marxismo llaman al individuo, sea un mecanismo de relaciones de poder y no sólo de ideología, ya que el “proletariado” no es una masa homogénea ni una horda automática sin diversidad de emociones. En resumen, las relaciones de producción clásicas de la revolución industrial no se adhieren a la realidad de las nuevas relaciones de producción, es decir, la generación de subjetividades y si lo llevamos a la hipermodernidad que es donde se instaura con mayor alcance la idea del cuerpo tecnificado, la “generación de múltiples identidades” o bien, de “individualidades”.

2. Foucault: cuerpo y disciplinamiento. Como se ha concluido, la alienación en Marx, con respecto de la corporalidad y de su confinamiento en las relaciones sociales de producción, es un concepto cerrado y poco activo al momento de analizar la constitución de fuerzas en las relaciones de poder, en donde el individuo busca conocimiento, saber, bajo la constante dinámica de resignificación del mundo, de su mundo. Para Foucault, las relaciones de poder se consolidan por medio de la acción política y de la cultura, pero el disciplinamiento del cuerpo es relevante para que ello surta efecto. Pese a que las relaciones de poder referidas por Foucault son inherentes a la creación de subjetividades, éstas sólo son posibles a partir de la domesticación de la corporalidad. Se puede celebrar la apertura de su teoría al análisis de la intersubjetividad, pero el contexto en el que se aborda está determinado por una discursividad muy general. Las repercusiones biopolíticas de los cuerpos, al final, son otro tipo de economicismo, pero en lugar de estar agrupadas en la alienación, su operatividad sólo contempla el margen del cambio social, transformacional, existencial e inclusive mediático, si se es parte de un sistema que maneja dicha relaciones de poder. Es, por lo tanto, un cuerpo sistémico, dependiente. Su idea de cuerpo dócil es rigorista, aunque difunda que el cuerpo ya no sea un objeto del capitalismo, por lo que más bien es una suerte de mecanización que no toma en cuenta que la generación de discursos fuera de esas relaciones posibilita también la transformación de la realidad objetiva. El disciplinamiento no vislumbra que la nueva producción de subjetividades se instaure por completo desde las plataformas mediáticas y comunicaciones, puesto que el cuerpo se convierte en un producto de la imagen, de lo mediático, de lo virtual, y no sólo en un productor de subjetividades ajenas a la tecnología.

3. Bourdieu: cuerpo y *habitus*. Una vez que ni la alienación, ni la enajenación, ni las relaciones de poder y tampoco el disciplinamiento irrumpen favorablemente, o al menos permitan un balance positivo para analizar la tecnificación del cuerpo en las actuales sociedades de la información y del conocimiento, se da lugar al concepto denominado “*habitus*” de Pierre Bourdieu. Para este sociólogo, quien a pesar de que su teoría es contemporánea de los fenómenos mediáticos y de la imagen, su noción no deja de ser una estructura estructurante, determinista, que configura la práctica social y su percepción, es decir, el *habitus* no es otra cosa que una subjetividad o “estructura estructurada”, por lo que si bien rompe con el economicismo marxista y resignifica el papel del individuo en los

campos de producción cultural (de poder), al llamarlo agente social, su principio de percepción es un producto incorporado por la división de clases sociales. El *habitus* es un concepto que tiene el efecto de promover la subjetividad y la libertad (estructurada) de los agentes sociales, no es estacionario o “estático”, pero su idea de disposición corporal, todavía se ancla y no escapa de la socialización como única vía para obtener poder, por medio de un capital social o cultural específico. Por lo que el *habitus* desde la perspectiva de esta investigación, no permitió su articulación, sobre todo, porque dicha noción no contempla su estructuración a través de las realidades alternas a la realidad objetiva, visibilizadas fuera del dualismo cartesiano: la física cuántica, las pantallas digitales, los videojuegos y el ciberespacio.

Este fue el marco contextual teórico-histórico, sí relevante para comenzar a reflexionar sobre el papel del cuerpo en la modernidad, pero que quedó fuera por todas las razones ya expuestas en el desarrollo del Capítulo II, y como conclusión de carácter contundente ya en el final de esta tesis, pues la conceptualización del cuerpo de los tres autores se aleja del objeto de estudio.

Tras dichas discusiones, se hizo una síntesis de aspectos y tópicos sobre el papel que tiene el cuerpo en las sociedades actuales, de los cuales conforman las herramientas teórico-metodológicas. El primer concepto relacionado intrínsecamente con el objeto de estudio es el Modo Cinemático de Producción (Beller) del que se desprende una nueva forma de economía basada en las relaciones de producción de subjetividades. Su materia prima es la imagen, las pantallas, todo lo que puede proyectar audiovisualmente creada por y para las sociedades de conocimiento en donde los medios de comunicación masiva (*mass media*) y plataformas virtuales e interactivas poseen un rol predominante. ¿Cómo y por qué este concepto se convirtió en una variable de análisis? El Modo Cinemático de Producción o MCP (por sus siglas en español) es una “fábrica” de subjetividades “desterritorializadas”, pues quienes “trabajan” en ésta intercambian roles y experiencias, tal y como sucede con los protagonistas de las tres películas analizadas: en *Videodrome*, Max tras su exposición al video, en *The Fly* cuando Seth lleva a cabo sus experimentos científicos y grabaciones del proceso de mutación, y en *eXistenZ*, cuando Allegra y Ted realizan su viaje por el ciberespacio conectados a una consola orgánica. Porque la tecnología de la imagen no es una

estructura determinista, pues está caracterizada por los imaginarios tan vastos como lo permitan las relaciones socio y psico-materiales.

El cuerpo tecnificado se enfrenta a la imagen provista por la pantalla, pero también a la imagen fuera de ésta, por lo que la imaginación resultante no es opuesta, sino forma parte de la percepción. La tecnificación de la imagen es una tecnificación de la percepción y, por consiguiente, de la producción de subjetividades: alucinaciones, personalidad escindida, identidad múltiple. Este modo cinematográfico reproduce lo visual y lo virtual en la realidad, por lo que el cuerpo se tecnifica entre lo ambiguo y lo híbrido. En este sentido, el cine tiene su raíz epistemológica en esta cinemática, por su poder de hiper sensibilizar a través de las posibilidades, casi infinitas, de mediación entre el cuerpo y la tecnología. Así, el modo cinematográfico de producción es una articulación socio-tecnológica entre la nueva percepción y el cine, entre la corporalidad y la imagen-cuerpo. Plantea una nueva dialéctica, un nuevo modelo perceptivo-imaginario, un nuevo orden marcado por la hibridación hipermoderna, por la relación entre cuerpos y máquinas. Es la economía de las interfaces donde el individuo se erotiza, se fragmenta, se vuelve parte de lo cibernético. A través de la imagen cinematográfica la hiperrealidad hace posible el nuevo *sensorium*.

Otro de los conceptos medulares para esta investigación es el “Simulacro” (Baudrillard), que funge como elemento de interpretación para el corpus de análisis. ¿Cuál fue la razón por la cual dicho concepto fungiera como “espejo” de las situaciones narrativas de los filmes analizados? Porque la tensión ficcional se mantiene gracias a la idea de “hiperrealidad”, que deriva precisamente del simulacro (no de emulación). Esta hiperrealidad rompe con el determinismo que se le imprimió a la corporalidad a finales del siglo XIX y al menos durante la primera mitad del siglo XX. Su objetivo es parecerse a la realidad, pero con sus propios referentes, por ejemplo, la imagen-cuerpo sólo existe en la televisión de Max, en la computadora de Seth y en la interfaz del videojuego. Ellos viven en una sociedad más heterogénea, una sociedad que ya no se puede medir cualitativamente, sólo y a partir de las clases sociales o de las relaciones de poder, porque el cuerpo humano ha pasado de interacciones objetivas a formas mucho más “artificiales” de reaprender y resignificar el mundo. Una interrogante persiste luego de haber hecho observable el simulacro al final del análisis de los filmes: ¿Por qué la tecnología se ha vuelto la herramienta principal en dicho simulacro? Porque ahora más que nunca, en esta era de la hiperrealidad, el modelo cartesiano

se debilita. No hay mejor simulacro que el de la tecnología siendo una extensión del cuerpo (McLuhan, Cronenberg). Si el medio es el mensaje, el cuerpo de Max es la imagen misma del video, el cuerpo de Seth es la imagen que lo digitaliza y graba su transformación, y los cuerpos de Allegra y de Ted son las imágenes virtuales de ellos de mismos, sus avatares. El simulacro es una socialización hiperrealista en donde se pierde la brújula de lo real, no es que se esté en perspectiva (represión) o uno sea producto sólo de la persuasión, sino es un proceso de disuasión, donde la violencia como partera de la historia (Marx) y la vigilancia (Foucault) ya no tienen cabida, pues la hiperrealidad es un proyecto de grandes dimensiones que todos pueden mirar, sentir, escuchar y, además, de modo diferente. Son los tiempos de la videocultura donde los ciudadanos deciden cómo integrarse o apartarse de un modelo político, social o liberal, actuando desde distintos órdenes ideológicos, promovidos por la cultura de la imagen. Ni Max, ni Seth, ni Allegra o Ted son sujetos alienados, individuos vigilados o castigados, o agentes sociales estructurantes estructurados, pues los procesos intersubjetivos que están en juego se modifican todo el tiempo. Si como dice Beller, el desarrollo que ha tenido el papel del espectador, con base en la fusión de lo cultural, lo industrial, lo económico y lo psicológico, es porque rápidamente se ha apoderado del destino humano y luego se volvió esencial para la vida. Ahora, lo visual controla la percepción, cuestión que la teoría social contemporánea retomó, por tal razón, para formar parte también de la teoría cinematográfica.

La sociedad de la imagen, la de la videocultura, necesita de espectadores centrados en el contacto sensitivo o perceptual entre el cuerpo y los mecanismos sociales que provee la tecnología. Este es el nuevo ritmo, el del *cybertime*, o los tiempos de la cultura ciber en donde, tal como lo dijo Renaud en la década de los ochenta, la corporalidad, lo material y lo artificial entran en contacto. De modo que la videocultura también implica una latente relación directa entre plataformas mediáticas y discursos, reconfigurando prácticamente la epistemología occidental. Así, todas las dualidades se desmoronan debido al poder de la imagen tecnológica. Esto lleva a pensar cómo los cambios sociohistóricos en materia industrial, científica y estética contribuyen al aceleramiento de la videocultura, tal y como hoy se desplaza en las carreteras de la información. Esta nueva axiología visual ha reconstituido el acervo de la memoria histórica, la ontología, la filosofía, la creatividad y, en general, todas las prácticas culturales apostando aún más por la hibridación de contextos que

por el maniqueísmo ideológico, prevaleciendo, por ejemplo, la violencia y la perversión en Max (el discurso mediático), la perfección y el narcisismo en Seth (el discurso científico), la individualidad y la búsqueda de identidad en Allegra y Ted (el discurso de la identidad, de la realidad misma).

Las máquinas no manipulan al ser humano, porque las máquinas sólo reflejan, “espejean”, “simulan” lo que el hombre es o ha dejado de ser. Esta dinámica cibernética de la hipermodernidad ha modificado las nociones tradicionales de tiempo y de espacio, así como las relaciones intrínsecas entre lo humano y la máquina. A medida que el concepto del tiempo como progresión lineal se ha erosionado, el entorno cultural actual ha sido descrito no sólo como carente de sentido de historia, sino también como una manifestación de la sensación de que el futuro ha implosionado en un presente cada vez más perteneciente a la ciencia ficción. Sin embargo, ha habido un cambio posterior en esta visión de las condiciones culturales de la posmodernidad, ya que la información y las biotecnologías han permitido una revisión de la relación entre lo real y lo virtual, lo humano y lo artificial, lo propio y lo otro.

En definitiva, la cibercultura ha incidido para que los distintos discursos del cuerpo se abran para ser interrogados, pues el concepto de ser humano se vuelve cada vez más ambiguo. Estos debates han puesto un marcado interés en cómo subyace el cuerpo en el ciberespacio, lo que ha dado lugar a reflexiones en materia de teoría cibernética. De este modo, la *cybertheory* surge de los avatares de la teoría hipermoderna sobre el colapso de los límites y las categorías fijas de significado y se ha teorizado más notablemente desde dentro de las humanidades. Es decir, la cibernética, producto de la cibercultura, va más allá de las dinámicas del imaginario virtual, apostando por la intermediación con la estética y el arte, las ciencias del espacio, las cuales tienen una relación con las narrativas de la ciencia ficción y con los productos culturales de las nuevas sociedades de la información. Tal y como ocurre con el cibersexo, por cierto, concepto puesto en funcionamiento en las secuencias de los filmes analizados como imágenes erótico-fractales, que como bien ha señalado Gubern, significa la transición de un erotismo platónico a un erotismo electrónico, con todo y lo que ello implica, debido a que es un ámbito aún en constante experimentación, pues involucra consideraciones con respecto de la elección del objeto de deseo o de la situación erótica. El cibersexo dentro del simulacro “hiperrealiza” ya sea a la persona “real” que tiene un rol a

distancia (las redes sociales, las aplicaciones multimedia); ya sea con un individuo producto de la invención o del imaginario subjetivo (videojuegos, por lo regular); o bien, como sucede en la Realidad Virtual, con el avatar del cuerpo “real deseado” (*eXistenZ*) o en un entomo porno sadomasoquista (*Videodrome*).

Finalmente, en cuanto a las conclusiones del Capítulo III, antes de decir otra cosa y para efectos de no caer en redundancias, pues en cada uno de los análisis de las secuencias por película se apela a una conclusión en la interpretación, al respecto esta investigación ha decidido no poner un punto final, sino interponer una puerta abierta que va más allá de las historias de la ciencia ficción y del horror corporal, que plantea una problemática igualmente importante para volverse objeto de estudio en futuras investigaciones. Si bien esta investigación ha buscado comprobar cómo emerge el discurso narrativo del cuerpo tecnificado en tres películas de David Cronenberg visibilizándose con las ideas referentes a la nueva carne al final del análisis, ¿es acaso que la nueva carne es una forma contemporánea de ser en el mundo? Una de las respuestas, tal vez, esté situada en el poshumanismo.

En la película *Videodrome*, Max representa el ser humano que vive atrapado por los contenidos mediáticos. Su cuerpo mediatizado es el cuerpo social que mejor representa la hipermodernidad. Como ser fantástico, es un ser liberador de emociones, pero también un ente realmente posible, pues el imaginario al que pertenece ha avanzado tanto que se pasó de una era cibernética análoga a una digital. El poder liberador de este poshumanismo apuesta por la “comunidad de la carne” con la tecnología de la imagen, del video, de los medios de comunicación. El carácter político de esta ontología del cuerpo tecnificado supone una nueva racionalidad de lo esencialmente contemporáneo y poshumano, que, como status, huye de estereotipos y de generalidades¹³². Así, el potencial subversivo de un cyborg como Max, es también un medio de revelarse contra el uso excesivo de la tecnología en la vida cotidiana. Este poshumanismo, que no es otra cosa sino la desorganización natural de los cuerpos debido a la exposición de la imagen se erige, al mismo tiempo, como un neo humanismo basado en una “filosofía” de talante tecnófila.

¹³²A ello se agrega que “el cyborg es hoy algo más que el tradicional cuerpo hibridado de la historia del arte, porque posee una ontología que le ha sido otorgada por su propia constitución negada a lo largo de la historia después del proceso de posmodernidad, o bien un discurso propio que le dotara de una identidad propia, diferente o incluso deseable” (Aguilar 185).

En el caso de *The Fly* se antepone lo orgánico sobre lo mental, pues la intención es que se instaure un ser posthumano, molécula por molécula, a fin de explorar sin barreras la subjetividad, una que ya no es ni humana ni mucho menos animal (insecto); de hecho, esa es la nueva política: la de la hibridación identitaria, por lo que la nueva entidad es una alegoría de cómo la reinterpretación de la imagen o de las pantallas transforman la existencia. Lo monstruoso ya no es Seth, ya no es Brundlefly, ya no es la fusión de este mismo con la máquina de teletransportación, sino la computadora. Lo monstruoso es visible cinematográficamente y el posthumano que todavía pide piedad al final de la película. ¿Será que el cuerpo tecnificado deja intactos algunos rastros de humanidad? La paradoja del poshumanismo en *The Fly* es que aún se puede conservar la repulsión y la aceptación al mismo tiempo, porque eso también es la nueva carne: reconfiguración y reconocimiento. El metal y la carne forman una especie de postcorporalidad¹³³.

De la película *eXistenZ* emerge una nueva forma de comprender la realidad, donde lo real lo imaginario y lo virtual se funden. Así, lo posthumano, surge como las consecuencias que la tecnología virtual puede provocar en el cuerpo humano, pues su reconstrucción con base en los avances de la genética, de la robótica y de la inteligencia artificial, pone en tela de juicio el factor ético-moral de estos procesos actuales de transformación. Con lo virtual, el cuerpo se vuelve un holograma, un *bit*, un cyborg sin identidad, que no sólo se define por su tecnologización, sino por la disociación. No es un retorno a la imagen grotesca de la industrialización del cuerpo, sino apenas un distintivo de la evolución en la que éste se tecnifica en el cine de ciencia ficción, en el arte y más allá de todo discurso estético. El poshumanismo escenifica lo abyecto como una cualidad para subsistir. Es la era digital que aplasta lo análogo, en clara oposición binaria. Por eso, en el terreno del poshumanismo el cuerpo virtual se vuelve metáfora, alegoría, una especie de metafísica y cúmulo de abstracciones que ya no encajan en el dualismo mente-cuerpo¹³⁴:

¹³³Al respecto se señala que esta postcorporalidad significa “una simbiosis orgánica máquina y cuyo resultado no es carne y metal, sino carne mutada por la acción de la máquina, una reacción biogénica, es decir, la carne del futuro y fruto del contacto sexuado con lo tecnológico” (Córdoba Guardado 257)

¹³⁴Ascott señala que “en términos post-biológicos, esto refleja nuestra capacidad para desplazarnos sin esfuerzo a través de infinitos mundos del ciberespacio, mientras al mismo tiempo nos acomodamos a las estructuras del mundo material. En la experiencia de la virtualización digital, se nos muestra el hecho de que *cualquiera* (no sólo un sujeto de poder), haciendo uso de la tecnología adecuada, puede metamorfosear su cuerpo en un avatar alternativo. A diferencia del chamán, que adquiere a lo largo del tiempo un aprendizaje y una técnica específica para alternar los tiempos, espacios y cuerpos, en este caso hablamos de usuarios comunes, que sólo por el hecho

Todos estos aspectos se configuran como una nueva geopolítica de las interacciones, sin reglas ni estatutos claros. Esta política es, por tanto, un paradigma estético de la hipermodernidad, desmantelando el cuerpo y dándole libertad al mismo tiempo. En dicha paradoja descansa la ficción de *eXistenZ*. El cine de Cronenberg deja ver en esencia la posthumanidad, es decir, el poder de la tecnología sobre el cuerpo humano. ¿En dónde empiezan los límites de la tecnificación entre lo virtual y el cuerpo? ¿Existe al respecto una tecnoética? El avatar es la otredad y el cuerpo humano está desprovisto al necesitar de la tecnología para reconocerse así mismo. Una acción posthumanista, un nuevo devenir sociohistórico porque los cuerpos dobles y múltiples en el ciberespacio son idénticos al original, por lo que la interacción humana tradicional está por debajo de las redes telemáticas, pues es una ampliación de la conciencia, pero no como mediación sino como ruptura. En esta sociedad hipermoderna, hipertextual e hipervirtual, la relación entre el cuerpo y la tecnología irrumpe para modificar radicalmente la concepción de la subjetividad, lo que implica considerar nuevos modos de imaginar el cine contemporáneo. Y en general, de resignificar el pensamiento occidental, donde las etiquetas, los géneros y las definiciones deben crear productos culturales al servicio de la tecnificación. Es decir, nuevas imágenes de la corporalidad: tecno-orgánica, asexuada y polarizada bajo una economía de reproducción artificial.

Esta ingobernabilidad que se propone en la generación de las imágenes del cuerpo o de la telepresencia, a través de modos de percepción sexo-virtuales, con base en un videojuego, retoma la idea de que la nueva carne, no sólo funge como existencia transcorporal y transhumana del ser humano, sino también como una percepción del cuerpo que trasciende sus limitaciones anatómicas y resignifica su potencial, más allá de los estándares biológicos, por lo que se puede hablar de un neobiologismo y tal vez aún no tanto de una neoética.

Los experimentos mostrados en la narrativa neofantástica de Cronenberg se basan, sin duda alguna, en la estética y mecánica cyborg. Es decir, Cronenberg muestra en estas

de interactuar con la interfaz tienen la posibilidad de vivir esta experiencia. Así, irrumpen en la cotidianeidad una serie de prácticas que conectan diferentes realidades o estratos de la realidad, permitiéndonos un vínculo constante con entidades y fenómenos de difícil clasificación bajo las leyes del mundo físico y que demandan de una búsqueda de sentido” (s. p.).

películas a un ser humano tecnificado, en donde el verdadero centro es la imagen tecnológica, la pantalla o lo virtual. La tecnificación convertida no sólo en un mediador corporal, sino en una parte del cuerpo, generando un nuevo sentido del yo. El cuerpo tecnificado es una realidad y, por lo tanto, va más allá de la ficción. Así, David Cronenberg nos está colocando frente a un espejo, por horrífico que pueda parecer.

BIBLIOGRAFÍA GENERAL

- Adorno, T. W. y Horkheimer, Max. *Dialéctica de la Ilustración*. Trotta, 1994.
- Alazraki, Jaime. *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*. España. Gredos, 1983.
- Albano, Sergio. *Michel Foucault. Glosario de aplicaciones*. Quadrata, 2004.
- Aquino Moreschi, Alejandra. “La subjetividad a debate”. *Sociológica*, núm. 80, 2013, pp. 259-278.
- Arino, Marc. “A la frontière de soi et du monstre: l’écriture cinématographique du corps dans Possession d’Andrzej Zulawski”. Journée d’étude “Langages, écritures et frontières du corps”, SaintDenis, La Réunion, pp.125-134, feb 2012.
- Arnaldo, Javier. “El efecto Beaubourg”. *El País* [Madrid, España] feb 2017. Web. Mayo 2020.
- Ascott, Roy. *Telematic embrace*. Universidad de California, 2007.
- Ascott, Roy. “Cuando el jaguar se tumba junto a la oveja: especulaciones sobre la cultura posbiológica”. Web. Enero 2021.
- Bajtín, Mijail. *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento*. Madrid. Alianza, 1999.
- Mieke, Bal. *Teoría de la narrativa*. Madrid. Cátedra, 1985.
- Barrera Sánchez, Oscar. “El cuerpo en Marx, Bourdieu y Foucault”. *Iberofórum*, vol. VI, núm. 11, 2011.
- Barrios, J.L. *El cuerpo disuelto, lo colosal y lo monstruoso*. UIA, 2010.
- Bataille, Georges. *El Erotismo*. Buenos Aires. Tusquets, 2009.
- Baudelaire, Charles. *Paraísos artificiales*. Losada, 1992.
- Baudrillard, Jean. *De la seducción*. Madrid. Cátedra, 1981.
- Baudrillard, Jean, et al. *Videoculturas de fin de siglo*. Madrid. Cátedra, 1990.
- Baudrillard, Jean. *Cultura y simulacro*. Barcelona. Kairós, 1993.
- Baudrillard, Jean. *Pantalla total*. Barcelona. Anagrama, 2000.
- Bauman, Zygmunt. *Trabajo, consumismo y nuevos pobres*. Gedisa, 2000.
- Beard, William. *The Artist as Monster*. Universidad de Toronto, 2006.
- Beller, Jonathan. “The Cinematic Mode of Production: Towards a Political Economy of the Postmodern”. En *Culture, Theory y Critique*, 44(1), Taylor y Francis Ltd, Web. 2003.
- Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. *Obras*. Libro I, vol. II, Abada, 2012.
- Berger, P. y Luckmann, T. *La construcción social de la realidad*. Argentina. Amorrortu, 2001.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Paidós, 1996.
- Bourdieu, Pierre. *La dominación masculina*. Anagrama, 2000.
- Bourdieu, Pierre. *Meditaciones pascalianas*. Anagrama, 1999.

- Bourdieu, Pierre. *Intelectuales, política y poder*. Eudeba, 1999.
- Bourdieu, Pierre. *El sentido práctico*, Taurus, 1991.
- Bourdieu, P. y Wacquant L. *Respuestas por una antropología reflexiva*. Grijalbo, 1995.
- Butler, J. *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. Paidós, 2002.
- Buck-Morss, Susan. *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes*. Visor, 1995.
- Buck-Morss, Susan. *Walter Benjamin, escritor revolucionario*. Interzona, 2005.
- Cárdenas, Juan David. “Dispositivo cinematográfico, historia e ideología”. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, vol. VIII, núm. 2, 2013.
- Carpentier, Alejo. *El cine, décima musa*. Lectorum, 2013.
- Carroll, Noël. *The Philosophy of horror or Paradoxes of the heart*. Routledge, 1990.
- Castex, G. *El cuento fantástico en Francia*. Corti, 1987.
- Castoriadis, Cornelius. “La institución y lo imaginario: primera aproximación”. *La institución imaginaria de la sociedad*, vol. I, Tusquets, 2003.
- Castro, Edgardo. “Michel Foucault: sujeto e historia”. *Tópicos* (Sta. Fe), núm. 14, 2006. Web. Marzo. 2020.
- Ceriani, Alejandra. “Diálogos entre cuerpo real e imagen virtual. Web: www.alejandraceriani.com.ar [enero, 2020].
- Cleland, Kathy. *Image avatars: self-other encounters in a mediated world*. Tesis doctoral. Sidney: University of Technology Sidney, 2008.
- Colomina, Beatriz. *Doble exposición. Arquitectura a través del arte*. Akal, 2006.
- Colomina, Beatriz. “Reflexiones sobre la Casa Eames”. *RA*, núm. 9, Universidad de Navarra, 2007.
- Córdoba Guardado, Soledad. *La representación del cuerpo futuro*. Tesis doctoral. Facultad Bellas Artes/UCM, 2007.
- Cortázar, Julio. “El sentimiento de lo fantástico”. [Conferencia]. UCAB, 1982. Web: <http://es.scribd.com/doc/98705081/El-sentimiento-de-lo-fantastico>.
- Conte Imbert, David. “Un bestiario futuro: exorcismos proyectivos en la ciencia ficción”, en *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*, López Pellisa et al (coords). España. Universidad Carlos III de Madrid / Asociación Cultural Satafi, 2008.
- Corroto, Paula. “Kafka vivió el origen del cine”. *Público*. Web. 21 sep. 2021.
- Cuéllar Barona, Margarita. “La figura del monstruo en el cine de horror”. *Revista CS*, núm. 2, 2008.
- Danto, Arthur. *El abuso de la belleza*. Paidós, 2005.
- Deleuze, Gilles. “Posdata sobre las sociedades de control”. *El lenguaje libertario* [Christian Ferrer (compilador)], vol. II, Nordan, 1991.
- Descartes, R. *Los principios de la Filosofía* (G. Quintas, Trans.). Barcelona. Pérez Galdós, 2002.
- Descartes, R. *Meditaciones acerca de la filosofía primera. Seguidas de las objeciones y respuestas*. (J. A. Díaz, Trans.). Bogotá. Universidad Nacional de Colombia, 2009.
- Di Paolo, Osvaldo y Olmedo, Nadina. *Negrótico*. Pliegos, 2015.
- Domínguez, Vicente. *Imágenes del Mal*. Valdemar, pp. 9-10, 2003.

- Cueto, Magdalena. “Dramaturgias del mal”, en *Imágenes del Mal*. Valdemar, pp. 72-75, 2003.
- Fernández Gonzalo, Jorge. *Políticas de la Nueva Carne. Calas filosóficas de la Filmografía de David Cronenberg*. Excodra, 2016. Kindle/Web
- Ferrante, Carolina. “Corporalidad y temporalidad: fundamentos fenomenológicos de la teoría práctica de Pierre Bourdieu”. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 20(4), 2008. Web Marzo 2020.
- Forster, E.M. *La máquina se para*. España. Kadmos, 2016.
- Foucault, Michel. *La microfísica del poder*. La Piqueta, 1980.
- Foucault, Michel. *Historia de la sexualidad. Tomo I. Siglo XXI*, 1995.
- Foucault, Michel. *Las tecnologías del yo y otros textos afines*. Paidós, 1996.
- Foucault, Michel. *Vigilar y castigar*. Madrid, Siglo XXI, 2016.
- Fresneda, Carlos. “El profético libro de E.M. Forster que describió hace un siglo el confinamiento”. *El Mundo*. Web. 20 sep. 2021.
- G. Cortés, José Miguel. *Orden y Caos*. Barcelona. Anagrama, 1997.
- Galindo, Jorge, et al. “Habitús: una estrategia teórico-metodológica para la investigación del cuerpo y la afectividad”. En *Sociología etnográfica: sobre el uso crítico de la teoría y los métodos de investigación*. Víctor A. Payá y Jovani J. Rivera (coords.), México, UNAM/Juan Pablos Editor.
- García, G. Luis Ignacio. “Alegoría y montaje. El trabajo del fragmento en Walter Benjamin”. *Constelaciones*, núm. 2, 2010.
- Genette, Gerard. *Palimpsestos. Literatura en segundo grado*. Madrid. Taurus, 1989.
- Genette, Gerard. “El discurso del relato” en *Figures III*. Paris. Editions du Seuil, pp. 65-224, 1972.
- Genette, Gerard. *Metalepsis. De la figura a la ficción*. Buenos Aires. FCE, 2004.
- Gorostiza, Jorge y Ana Pérez. *David Cronenberg*. Madrid. Cátedra, 2003.
- Gubern, Roman. *Historia del Cine*. Barcelona. Lumen, 2003.
- Gubern, Roman. *La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas*. Barcelona. Anagrama, 2005.
- Gubern, Roman. *El eros electrónico*. México. Taurus, 2006.
- Gubern, Roman. *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona. Anagrama, 2007.
- Gutiérrez Estupiñán, Raquel y Velasco Marín, Adriana (coord.). *Imágenes Intertextuales*. México. BUAP, 2015.
- Haraway, D., *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*. Madrid. Cátedra, 1995.
- Honneth, Axel, et al. *La teoría social hoy*. México. Grijalbo, 1986.
- Honores, Elton. *Fantasmas del futuro. Teoría e Historia de la ciencia ficción (1821–1980)*. Lima. Polisemia, 2018.
- Horrocks, Christopher. *Marshall McLuhan and Virtuality*. London. Icon Books Ltd, 2000.
- Hueso Pinilla, Carlos. *El cine de terror de los años 60 y su relación con los nuevos cines*. España. Universidad Politécnica de Valencia, 2012.

- Idárraga Franco, Hugo Felipe. *Sensorium e Internet*. Tesis. Facultad de Comunicación y Lenguaje/PUJ, 2009.
- Ihde, D. *Los cuerpos en la tecnología. Nuevas tecnologías: nuevas ideas acerca de nuestro cuerpo*. Barcelona. UOC, 2001.
- Imbert, Gérard. *Cine e imaginarios sociales*. Madrid. Cátedra, 2010.
- Imbert, Gérard. “La nueva carne: el cuerpo entre la carencia y el exceso en el cine actual” *Opción*, vol. 30, núm. 74, 2014.
- Inardi, Mariana. “VII Jornadas de Investigación “Encuentro y Reflexión”. Argentina. Universidad Nacional de Córdoba, 2016-2018.
- Johnson, Mark. *El cuerpo en la mente*. Madrid. Debate, 1991.
- Kafka, Franz. *La metamorfosis*. España. Alianza editorial, 2011.
- Klein, M.N. *Building Blade Runner*. Social Text, 1991.
- Königsberg, Ira. *El Diccionario técnico Akal de Cine*. Madrid. Akal, 2004.
- Kristeva, Julia. *Poderes de la perversión*. México. Siglo XXI, 2006.
- Le Breton, David. *La sociología del cuerpo*. Nueva Visión, 2008.
- Lipovetski, Gilles. *La era del vacío*. Barcelona. Anagrama, 2002.
- López Pellisa, Teresa y Moreno, Fernando A (coords). *Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica*. España. Universidad Carlos III de Madrid / Asociación Cultural Satafi, 2008.
- Lorente Bilbao, José Ignacio. “Ciudad, cine y comunicación: escenarios de regeneración urbana”. *Revista Internacional de Comunicación y Desarrollo*, vol. 1, núm 4, 2016.
- M. Sipos, Thomas. *Horror Film Aesthetics*. USA. McFarland y Co Inc., 2010.
- Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Gustavo Gili, 1987.
- Martín-Barbero, Jesús. “Heredando el futuro, pensar la educación desde la comunicación”. *Nómadas*, núm. 6, 1995.
- Martínez Barreiro, Ana. “La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas”. *Papers*, núm. 73, 2004.
- Martorell, F. *Transformaciones de la utopía y la distopía en la postmodernidad*. Tesis Doctoral. Facultat de Filosofia i Ciències de l’ Educació, València, 2015.
- Marx y Engels. *La ideología alemana*. Barcelona. Grijalbo, 1974.
- Marx, Karl. *Introducción general a la Crítica de la Economía Política / 1857*. Siglo XXI, 2007.
- Marx, Karl. *Manuscritos Económicos-Filosóficos de 1844*. Colihue, 2006.
- Marx Karl. *El Capital (Selección de textos)*. Libertador, 2003.
- Marx Karl. *El Capital. Crítica de la economía política*. Siglo XXI, 1991.
- McClintock, Michael W. “High Tech and High Sorcery: Some Discriminations between Science Fiction and Fantasy”, in *Slusser and Rabkin*, 1987.
- McLuhan, Marshall y Powers, Bruce. *La aldea global*. Gedisa, 2015.
- Merleau-Ponty, Maurice. *Fenomenología de la percepción*. Planeta-De Agostini, 1994.
- Mircea, Eliade. *Los mitos del mundo contemporáneo*. Buenos Aires. Almagesto, 1991.

- Navarro, Antonio José, *et al.* *La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo*. Madrid. Valdemar, 2002.
- Navarro, Antonio José y Sala Ángel (ed.). *Europa imaginaria. Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid. Valdemar intempestivas, 2006.
- Oliveros Aya, César. “El sueño de Frankenstein”. *Hallazgos*, Año 12, núm. 23, Universidad Santo Tomás.
- Olvera Vázquez, Jorge. “Las formas de lo fantástico”. *Fronteras de Tinta*, núm. 3, FES Acatlán, agosto-octubre, 2013.
- Pardo García, Pedro Javier. “Hacia Una Teoría de La Reflexividad Fílmica: La Autoconciencia de La Literatura Al Cine.” *Transescripciones Audiovisuales*. Ed. José Antonio Pérez Bowie y Pedro Javier Pardo García. España. Sial Pigmalión, 47-94, 2015.
- Piglia, Roberto. *Nuevas tesis sobre el cuento*. En *Formas breves*. Buenos Aires. Temas Grupo Editorial, 1999.
- Pimentel, Aurora. *Tematología y Transtextualidad. NRFH*, XLI, núm. 1.
- Porras Navarro, Daniel. “El cine de terror en la enseñanza de la filosofía”. *Ensayos Pedagógicos*, Edición Especial.
- Rangel, Sonia. *Ensayos imaginarios. Aproximaciones estéticas a cine de David Lynch, David Cronenberg, Béla Tarr y Nicolás Pereda*. México. Itaca, 2015.
- Rajewsky, Irina. “Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality”, en *Intermedialités 6*. Web, pp. 43–64, 2005.
- Roas, David. “La amenaza de lo fantástico”. En *Teorías de lo fantástico*. Madrid. Arco /Libros, 2001.
- Rodley, Chris. *David Cronenberg por David Cronenberg*. Barcelona: Alba Editorial, col. *Trayectos, serie Vidas y Letras*, núm. 15, 2000.
- Ryan, Marie-Laure. *La narración como realidad virtual. La inmersión en la literatura y en los medios electrónicos*. Barcelona. Paidós, 2004.
- Saer, Juan José. *El concepto de ficción*. México. Planeta, 1999.
- Sala, Ángel. “Contenedores del Mal”, en “Imágenes del Mal”. Valdemar, pp. 336-349, 2003.
- Sánchez Martínez, José A. *Figuras de la presencia*. México. Siglo XXI, 2013.
- Sánchez-Biosca, Vicente. *Una cultura de la fragmentación. Pastiche, Relato y Cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1995.
- Sanmartín Ortí, Pau. “La finalidad poética en el formalismo ruso: el concepto de desautomatización”. Tesis. Universidad Complutense de Madrid, 2006.
- Sankey García, María Rayo, Gutiérrez Estupiñán, Raquel. “Narración y experiencias de vida: mujeres infieles”, en *Signos Lingüísticos*, vol. V, núm. 10, julio-diciembre, pp-65-91, 2009.
- Sazbón, José. “Historia y experiencia”. En *Entrepasados*. Argentina, 1996.
- Segre, Cesare. *Principios de análisis del texto literario*. Barcelona. Crítica, 1985.
- Shelley, Mary. *Frankenstein*. España. Cátedra, 2007.
- Shklovski, V. “El arte como artificio”. En *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*, Trad. Ana María Nethol, México, Siglo XXI Editores, 1978.
- Sossa Rojas, Alexis. “Análisis desde Michel Foucault referentes al cuerpo, la belleza física y el consumo”. Web. *POLIS, Revista Latinoamericana*, 2011.

- Sossa Rojas, Alexis. “La alienación en Marx: el cuerpo como dimensión de utilidad”, en *Revista de Ciencias Sociales* (CI), Universidad Arturo Prat Tarapacá, núm. 25, 2010.
- Sterling, Bruce. *Una Antología ciberpunk*. Madrid. Ciruela, 1998.
- Stevenson, Louis. *El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde*. México. Éxodo, 2015.
- Stoker, Bram. *Drácula*. España. Alianza editorial, 2016.
- Todorov, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México. Premia, 1981.
- Turner, Bryan. *El cuerpo y la sociedad. Exploraciones en la teoría social*. FCE, 1989.
- Varela, Francisco J., et al. *De cuerpo presente. Las ciencias cognitivas y la experiencia humana*. Barcelona. Gedisa, 1992.
- Villarreal, Jaime. “Borges y Samperio, poéticas intertextuales latinoamericanas”. En *Imágenes Intertextuales*. ICSyH / BUAP, 2015.
- Wells, H.G. *El hombre invisible*. España. Alfaguara, 2008.
- Wolmark, Jenny. “Cyberculture”. En *A Concise Companion to Feminist Theory*. (Ed. Mary Eagleton). USA. Blackwell Publishing Ltd, 2003.
- Zimmerman, J. y Lewis, Morgan. “E. M. Forster’s ‘The Machine Stops’: humans, technology and dialogue”. *Al Society*, vol. 34, Issue 1, 2019.

Otras referencias consultadas y/o citadas

- Adorno, Theodor W. *Sobre Walter Benjamin*. Madrid. Cátedra, 1995.
- Andrade Gaytán, Noel J. “La mosca” o el regreso a lo humano no-humano”. En *Revista de Comunicación de la SEECI*, año XVII (30), 2013.
- Déotte, Jean-Louis. *La ciudad porosa. Walter Benjamin y la arquitectura*. Chile. Ediciones Metales Pesados, 2013.
- Bassa, Joan y Freixas, Ramón. *El cine de ciencia ficción (una aproximación)*. España, Paidós, 1993.
- Bourdieu, Pierre. “Habitus, illusio y racionalidad”. En Bourdieu, P. *Respuestas*, Grijalbo, 1995.
- Bourdieu, Pierre. “Notas provisionales sobre la percepción social del cuerpo”. En Varela, Julia (eds.). *Materiales de sociología crítica*. La Piqueta, 1986.
- Bourdieu, Pierre. *La distinción, criterio y bases sociales del gusto*. Taurus, 1998.
- Castro, Edgardo. *Pensar a Foucault. Interrogantes filosóficos de La arqueología del saber*. Biblos, 1995.
- Castro, J., Narciandi, J., Jiménez, B., y Moreno, I. “Nueva carne y psicología: el ejemplo cinematográfico de Cronenberg”. *Estudios de Psicología*, 26(2), 2005.
- Crary, Jonathan. *La modernidad y la cuestión del observador. Introducción*. Cambridge/Massachusetts, MIT Press, 1990.
- Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*, 2008.
- Dery, M. *Velocidad de escape. La cibercultura en el final de siglo*. Madrid. Siruela, 1998.
- Fromm, Erich. *Marx y su concepto del hombre*. FCE, 2005.

- Harpold, Terry. "Screw the Grue: Mediality, Metalepsis, Recapture. Game Studies", en *The International Journal of Computer Game Research* Vol. 7, Issue 1, 2007. <http://gamestudies.org/07010701/articles/harpold>
- Kogan, L. "La construcción social de los cuerpos o los cuerpos del capitalismo tardío". *Persona*, (6), 2003.
- Lévy, Pierre. *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós, 1999. López Martín, Francisco. *eXistenZ. David Cronenberg. El placer de lo siniestro*. Valencia, Ediciones de la Mirada. Colección Banda Aparte Películas, núm. 2, 1999.
- Malmgren, Carl D., *Worlds Apart*, Indiana University Press, 1991.
- Marín Ardila, Luis F. "Nuevo Sensorium. Imágenes en Walter Benjamín", *Pro-Posições*, vol. XVIII, núm. 3, 2007.
- Martínez Montalbán, José Luis. "Bibliografía sobre David Cronenberg". *Encadenados*, nov. 2011, Web. Feb. 2018.
- Marx, Karl. *Manuscritos económico-filosóficos de 1844*. Cultura Popular, 1976.
- Metz, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine* (1964-1968), vol. I. Barcelona, Paidós, 2002.
- Metz Christian. "El decir y lo dicho en el cine: ¿hacia la decadencia de un cierto verosímil?". En *VV.AA. Lo verosímil*.
- Millon, Alain. "La Réalité Virtuelle: Avec ou Sans le Corps?". Éditions Austrement, 2005.
- Morín, Edgar. *La cultura de masas en el siglo XX*. Río de Janeiro. Forensics-Universidad, 1969.
- Pier, John. "Metalepsis" (Paragraph 33), en *Hühn, Peter et al. (eds.): the living handbook of narratology. Hamburg: Hamburg University*, 30 sep. 2021, <http://www.lhn.uni-hamburg.de/article/metalepsis-revised-version-uploaded-13-july-2016>.
- Planella, J. "Corpografías: dar la palabra al cuerpo". *Arnodes*, 6. UOC, 2006. Web. Marzo. 2020.
- Quetzal. "Realidad virtual y Body horror a través de David Cronenberg", en *YouTube*, 24 sep. 2021, https://www.youtube.com/watch?v=HpTtdmUY1ds&ab_channel=Quetzal.
- Saint-Gelais, Richard. *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*. Paris. Seuil, 2011.
- Sánchez Martínez, José A. "Cuerpo y tecnología. La virtualidad como espacio de acción contemporánea". *Argumentos*, vol. 23, núm. 62, 2010. Web. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59515960010>
- Tirado, J., y Gálvez, A. "Comunidades virtuales, ciborgs y redes sociotécnicas: nuevas formas para la interacción social". *Revista digital d Humanitas*, Universidad Oberta de Catalunya, 2007. Web. Marzo. 2020.
- Turner, Bryan S. "Los avances recientes en la teoría del cuerpo". *Reis*, 68/94. Web. Mayo. 2020.

Filmografía citada de David Cronenberg

Transfer, 1966.

From the drain, 1967.

Stereo, 1969.

Crimes of the future, 1970.
Shivers, 1975.
Rabid, 1977.
Fast Company, 1979.
The Brood, 1979.
Scanners, 1981.
Videodrome, 1983.
The Dead Zone, 1983.
The Fly, 1986.
Dead Ringers, 1988.
M. Butterfly, 1993,
Crash, 1996.
eXistenZ, 1999.
Spider, 2002.

Filmografía general en orden cronológico

Sortie de l'usine Lumière à Lyon, 1895.
Panorama de l'arrivée en gare de Perrache pris du train, 1896.
Le squelette joyeux, Louis Lumière, 1898.
Le diable au couvent, Georges Méliès, 1899.
Le diable noir, Georges Méliès, 1905.
The Kid, Charles Chaplin, 1921.
The Sheik, George Melford, 1921.
Der mude Tod, Fritz Lang, 1921.
Nosferatu: eine Symphonie des Grauens, F. W. Murnau, 1922.
Berlin Die Sinfonie der Grosstadt, Walter Ruttmann, 1927.
Metropolis, Fritz Lang, 1927.
Sunrise: A song of Two Humans, F. W. Murnau, 1927.
M, Fritz Lang, 1931.
A Bronx Morning, Jay Leyda, 1931.

Frankenstein, James Whale, 1931.
White Zombie, Victor Halpering, 1932.
Freaks, Tod Browning, 1932.
The Wizard of Oz, Victor Fleming, 1939.
Son of Frankenstein, Rowland V. Lee, 1939.
The Ghost of Frankenstein, Erle C. Kenton, 1942.
Frankenstein Meets the Wolf Man, Roy William Neill, 1943.
House of Frankenstein, Erle C. Kenton, 1944.
House of Drácula, Erle C. Kenton, 1945.
Abbott and Costello Meet Frankenstein, Charles Barton, 1948.
Compulsion, Richard Fleischer, 1959.
Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960.
The Two Faces of Dr., Terence Fisher *Jekyll*, 1960.
The Nutty Professor, Jerry Lewis, 1963.
Repulsion, Roman Polanski, 1965.
Night of the Living Dead, George A. Romero, 1968.
Rosemary's Baby, Roman Polanski, 1968.
A Clockwork Orange, Stanley Kubrick, 1971.
The Exorcist, William Friedkin, 1973.
Carrie, Brian De Palma, 1976.
It's Alive, Larry Cohen, 1974.
Ai no korîda, Nagisa Oshima, 1976.
Alien, Ridley Scott, 1977.
Dawn of the Dead, George A. Romero, 1978.
The Shining, Stanley Kubrick, 1980.
Holocausto caníbal, Ruggero Deodato, 1980.
Possession, Andrzej Zulawski, 1981.
Blade Runner, Ridley Scott, 1982.
Tron, Steven Lisberger, 1982.
The Thing, John Carpenter, 1982.
Terminator, James Cameron, 1984.

The Purple Rose of Cairo, Woody Allen, 1985.
Day of the Dead, George A. Romero, 1985.
Robocop, Paul Verhoeven, 1987.
Hellraiser, Clive Barker, 1987.
Night of the Living Dead, Tom Savini, 1990.
Drácula, Francis Ford Coppola, 1992.
Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles, Neil Jordan, 1993.
In the Mouth of Madness, John Carpenter, 1994.
Twelve Monkeys, Terry Gilliam, 1995.
Ghost in the Shell, Mamoru Oshii, 1995.
Matrix, hermanas Wachowski, 1999.
Land of the Dead, George A. Romero, 2005.
Diary of the Dead, George A. Romero, 2007.
Survival of the Dead, George A. Romero, 2009.