



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**  
PROGRAMA DE POSGRADO EN HISTORIA DEL ARTE  
FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

CUERPOS COAGULANTES  
LOS PROCESOS DE TRANSGRESIÓN CORPORAL  
EN EL CINE DE DAVID CRONENBERG

TESIS  
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE  
DOCTOR EN HISTORIA DEL ARTE

PRESENTA:  
TONALLI ALEJANDRO LÓPEZ MEZA

TUTOR PRINCIPAL  
DR. DAVID WOOD  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS

TUTORES  
DRA. ELIA ESPINOSA  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
DRA. HELENA LÓPEZ  
CENTRO DE INVESTIGACIONES Y ESTUDIOS DE GÉNERO  
DRA. LINDA BÁEZ  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES ESTÉTICAS  
DRA. GRACIELA MARTÍNEZ-ZALCE  
CENTRO DE INVESTIGACIONES SOBRE AMERICA DEL NORTE

CIUDAD UNIVERSITARIA, CD. MX. MARZO, 2019.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

# Cuerpos Coagulantes

Los procesos de transgresión corporal  
en el cine de David Cronenberg



# ÍNDICE

## **INTRODUCCIÓN** ----- 1

La obra de Cronenberg por otros autores ----- 6

## **CAPÍTULO I**

**David Cronenberg y las imágenes de los cuerpos coagulantes** ----- 14

1.1 ¿Qué son los cuerpos coagulantes? ----- 15

1.2 Construcción de los cuerpos coagulantes ----- 18

1.3 La transgresión corporal como representación de los cuerpos coagulantes ----- 29

## **CAPÍTULO II**

**Terror y ciencia ficción: géneros del cuerpo coagulante** ----- 38

2.1 Terror y ciencia ficción: géneros del cuerpo ----- 44

2.2 *The Fly*. Tránsitos y reflejos entre la ciencia ficción, el terror y el cuerpo ----- 53

## **CAPÍTULO III**

<b>El terror biológico como detonante visual de los cuerpos coagulantes</b> -----	77
3.1 De parásitos, injertos e infecciones -----	80
3.2 El desorden de la urbanidad -----	89
3.3 El cuerpo coagulante, lugar del terror biológico -----	92

## **CAPÍTULO IV**

<b>La enfermedad y su cura: los cuerpos coagulantes y sus tratamientos</b> -----	107
4.1 La mente coagulante -----	111
4.2 El tratamiento médico y la cura de los cuerpos coagulantes -----	120

## **CAPÍTULO V**

<b>La nueva carne y el cuerpo tecno-transgredido</b> -----	126
5.1 El cuerpo coagulante expresado en la nueva carne -----	130
5.2 Medios y sociedad -----	139
5.3 ¿Realidad o realidad virtual? -----	143

**CONCLUSIONES** ----- 149

**ANEXOS. SEGMENTACIONES DE LAS PELÍCULAS** ----- 153

**FILMOGRAFÍA** ----- 166

**REFERENCIAS** ----- 170



# INTRODUCCIÓN

# Introducción

Hablar del cine de David Cronenberg supone un reto especial: a lo largo de los más de 40 años de su carrera cinematográfica se han escrito innumerables páginas que reseñan, analizan o retoman, parte o la totalidad de sus películas. La mayoría de estos trabajos coinciden al decir que lo que caracteriza el trabajo cinematográfico de David Cronenberg y lo distingue de otros cineastas es su impacto visual. Dicha noción se entiende como un choque contra los sentidos, provocado por la exposición prolongada a imágenes de agresiones corporales, haciendo que las películas de este cineasta conformen un cine que hace de la transgresión su principal medio de contagio.

Quienes estudian su cine toman como referencia los momentos en que este director vulnera al cuerpo; la sangre, las heridas, los fluidos, la transfiguración, la violencia, la sexualidad, lo grotesco y la muerte, están presentes en la mayoría de sus películas y se impregnan en la memoria corporal de sus espectadores, analistas y críticos.

Tomando en cuenta lo anterior y a diferencia de esos trabajos, el objetivo general de mi tesis es comprender cómo el cine de David Cronenberg utiliza lo que llamo procesos de transgresión corporal. Es decir, más allá de las mutaciones corporales provocadas por la enfermedad o la tecnología, está el cuerpo, un cuerpo que está vivo y se modifica junto con aquello que lo transgrede en un proceso de cambios que en ocasiones terminan con la muerte. Esto supone un acercamiento a los géneros de terror y ciencia ficción, así como a las concepciones del cuerpo que dieron origen a la obra cinematográfica del cineasta canadiense entre los años de 1975 y 1999. Para hacer esto recurro al análisis de siete películas: *Shivers*, *Rabid*, *The Brood*, *Scanners*, *The Fly*, *Videodrome* y *eXistenZ*. Tomaré en cuenta los aspectos histórico-sociales que las hicieron posibles, conjuntando los aspectos teóricos de estudio del cuerpo y la creación cinematográfica. Cabe señalar que, con excepción de *The*



*Fly*, las seis películas restantes fueron escritas y dirigidas por Cronenberg lo que contribuirá en gran medida a ubicar la visión del cuerpo que tiene este director y cómo es utilizada en sus producciones filmicas, encontrando los enlaces entre su cine, el cuerpo y la sociedad.

Para reconocer estas condiciones de posibilidad sostengo que la imagen corporal en el cine ha tenido diversos cambios a lo largo del siglo XX, haciendo evidente un nexo entre la construcción cultural del cuerpo y su referente cinematográfico. Esto se hará evidente al analizar las películas de Cronenberg propuestas, ya que en ellas encontramos una referencia directa al cuerpo, pero también a la construcción de lo monstruoso que puede compararse con el tratamiento visual que hacen de estos temas otras películas de los géneros mencionados.

A principios del siglo XX el cuerpo en el cine se suele ocultar con ropas y las heridas muestran un mínimo de sangre, al menos en las producciones dedicadas a los monstruos de los Estudios Universal. Sin embargo, para la década de 1970 el cuerpo es violentado en pantalla, la sangre se muestra por litros y los golpes y mutilaciones al cuerpo no se dejan a la imaginación. Estos cambios también atañen a las criaturas monstruosas en el terror y en la ciencia ficción; en la primera mitad del siglo el extraño es un animal exótico, un robot o un extraterrestre, pero para la segunda mitad el monstruo tiende a habitar dentro del ser humano y se apropia de su cuerpo.

Lo que tomaré en cuenta de cada una de las películas que analizaré es su tratamiento del cuerpo, vinculándolas con su contexto histórico social que dio como resultado la construcción de un imaginario de un cuerpo transgredido, un cuerpo coagulante. Por ello esta tesis se propone demostrar los puentes mediante los cuales lo filmico se articula con lo social para generar un imaginario de transgresión corporal que se expresa en el cine de Cronenberg.

Ahora bien ¿cuál es la importancia social y visual de la transgresión corporal? En la historia de la imagen del cuerpo su transgresión plantea un referente único debido a que inaugura la

posibilidad de transformarlo, posibilitando nuevas formas de concebirlo. La transgresión permite una reflexión de aquello que puede ser dicho y de lo que debe ser callado, no sólo en el discurso sino también en el proceso de elaboración de las películas.

La presente tesis doctoral se ordena en cinco capítulos que componen la investigación. Estos pueden dividirse de forma esquemática en un apartado conceptual, que incluye el primer y segundo capítulo. Y un apartado temático y analítico, del que forman parte los tres capítulos restantes.

El primer capítulo titulado: *David Cronenberg y las imágenes de los cuerpos coagulantes*, presenta la definición del concepto clave de la tesis, mostrando sus características y la manera en que funciona en la estética del cine de Cronenberg, señalando el proceso de transgresión corporal como el aporte fundamental de la noción del cuerpo coagulante a las investigaciones realizadas hasta el momento a la obra cinematográfica del director canadiense. La noción de cuerpo coagulante toma como metáfora el atributo de la sangre que le permite transformarse de una sustancia líquida a una sólida, generando un coágulo capaz de construir una pared que impide el desangramiento del cuerpo y lo protege de agentes nocivos que puedan provocarle infecciones y daños irreparables. Es de suma importancia aclarar que no utilizo el concepto de cuerpo coagulante en el sentido de una obstrucción al cuerpo, por el contrario, lo retomo como metáfora del proceso que modifica la estructura misma de la sangre. Es decir, el cuerpo en su totalidad se altera por la acción de agentes externos iniciando un proceso de mutación que convierte al cuerpo en el espacio de la transgresión.

El segundo capítulo titulado: *Terror y ciencia ficción: géneros del cuerpo coagulante*. Explora los antecedentes y el desarrollo de estos géneros, tomando como contexto de su origen el siglo XVIII y XIX, en los que encontramos movimientos políticos como la Ilustración, el surgimiento de la novela gótica y las aproximaciones a la muerte de los artistas románticos. También pongo especial atención en la construcción de la figura de lo monstruoso a partir de las relaciones con el

cuerpo humano, la transgresión de la materialidad orgánica y su impacto en la religión y las ciencias. El cuerpo en su representación grotesca, es el escenario de la muerte, la tragedia y los eventos sobrenaturales. El terror y la ciencia ficción son géneros ligados al cuerpo ya que se valen de sus reacciones ante lo desconocido y lo monstruoso para delimitar sus convenciones y sus personajes principales.

El subtema 2.2 *The Fly. Tránsitos y reflejos entre la ciencia ficción, el terror y el cuerpo*, aborda los aportes e irrupciones que realiza el director canadiense a los géneros de terror y ciencia ficción. Realizo una comparación tomando en cuenta las diferencias entre la transgresión corporal del relato de ficción de George Langelaan publicado en 1957, su primera adaptación al cine dirigida por Kurt Neumann en 1958 y la versión cinematográfica de Cronenberg estrenada en 1986. Dicho cotejo me permitió observar que la interpretación del cineasta canadiense tiene como énfasis el proceso de transformación del ser humano en mosca. Es decir, se ocupa de un cuerpo coagulante en un cambio constante.

El tercer capítulo: *El terror biológico como detonante visual de los cuerpos coagulantes*, se enfoca en el análisis de las películas *Shivers* y *Rabid*. Estas películas tienen en común la inserción en el cuerpo de elementos biológicos externos que le provocan enfermedades. En *Shivers* el contagio se da por vía sexual e inicia en una torre de departamentos de lujo. Al momento del encuentro erótico un parásito se aloja en su nuevo huésped humano modificando su conducta, exaltando su apetito sexual y sus deseos reprimidos por el ideal posmoderno de civilización. El cuerpo se altera debido a la acción del parásito que irónicamente fue creado para evitar el rechazo de los órganos en personas que necesitan un trasplante. *Rabid*, por su parte, retoma el proceso de infección utilizando los síntomas de la rabia como la característica más representativa de la enfermedad. El cuerpo nuevamente aparece como víctima que se convierte en portadora de la rabia, la ciudad es ahora el campo de juegos que será contagiada por los infectados.

El cuarto capítulo: *La enfermedad y su cura: los cuerpos coagulantes y sus tratamientos*. Explora el papel de la medicina como protectora del cuerpo es cuestionado por Cronenberg en el contexto posmoderno. Ya no existe una cura definitiva contra todas las enfermedades del ser humano e incluso los medicamentos provocan nuevos cuadros clínicos que hacen de las personas y sus cuerpos entes de experimentación. Para hablar de este tema analizo las películas *The Brood* y *Scanners*. En *The Brood* un método psicológico experimental lleva la terapia contra la ira a otro nivel, ya no se trata de controlarla sino de liberarla. No se advierte que la cólera liberada se corporaliza en unos pequeños seres similares a niños, pero no comparten ciertas de sus características, por ejemplo, no hablan y no poseen órganos sexuales. En *Scanners* un medicamento administrado a las madres durante su embarazo provoca que los fetos desarrollen capacidades telepáticas. Cuando los niños cuyas madres fueron tratadas crecen, son capaces de leer los pensamientos de las demás personas e incluso de infringirles daños mortales. Las capacidades sobrehumanas adquiridas por los scanners serán utilizadas por otras personas con el fin de ganar poder y control.

El quinto capítulo: *La nueva carne y el cuerpo tecno-transgredido*, trata sobre los nuevos vínculos entre la materia orgánica y la inorgánica, derivados de una integración cada vez mayor del cuerpo humano y la máquina. El cuerpo no sólo se vale de elementos tecnológicos, sino que los incorpora en él, tal como lo vemos en *Videodrome* en el que es imposible saber la diferencia entre la vieja y la nueva carne lo que resulta en que la tecnología se apodere del cuerpo. La apropiación del cuerpo por parte de la tecnología llega más lejos en *eXistenZ* debido a que un juego de video es capaz de recrear una realidad artificial tan convincente que es imposible diferenciar de cuando estamos jugando o no.

La estructura de la tesis me ha servido para demostrar que las películas de David Cronenberg tratan de cuerpos coagulantes en continuos procesos de transformación, dependiendo de las relaciones que mantengan con la enfermedad, la tecnología, la realidad virtual o la ciencia.

- **La obra de Cronenberg por otros autores.**

El libro más importante que estudia gran parte de la obra de David Cronenberg es el de William Beard, titulado *The Artist as Monster. The Cinema of David Cronenberg*, publicado por la Universidad de Toronto en el 2001. El cuerpo de análisis comprende trece películas del cineasta canadiense, desde sus primeros cortometrajes como *Stereo* de 1969 hasta la polémica película *Crash* de 1996. Beard realiza un análisis exhaustivo de las motivaciones cinematográficas del cineasta, también desmenuza la narrativa de las películas, los personajes y las temáticas que exploran cada una de ellas. Engloba su estudio sobre Cronenberg en tres grandes tópicos: la tecnología, el cuerpo y la subjetividad. El autor menciona que cada una de ellas se encuentra consistentemente en las películas del cineasta canadiense, envueltas en una sexualidad rebelde en un mundo posmoderno. *The Artist as Monster*, es un referente obligado para acercarse conceptualmente a la obra de Cronenberg en gran parte de su trabajo cinematográfico, porque reflexiona profusamente en las problemáticas planteadas por el director canadiense.

El crítico de *Cahiers du Cinéma* Serge Grünberg compila una serie de entrevistas realizadas al cineasta, que extienden y refrescan la visión de Cronenberg sobre sí mismo y su cine. Añadiendo reflexiones sobre su niñez y los procesos de producción de sus cintas. En el libro *David Cronenberg. Interviews with Serge Grünberg*, incluye en su recorrido los primeros ejercicios cinematográficos de Cronenberg *Transfer* y *From the Drain* hasta dos de las películas realizadas en el siglo XXI, *Spider* y *A History of Violence*. El valor de la publicación estriba en la voz del cineasta canadiense que responde a preguntas sobre estética, censura, sexualidad, la realidad, los medios de comunicación masiva, entre otras categorías que se desprenden de sus filmes. Serge Grünberg añade material documental que incrementa el conocimiento del proceso de producción de las películas de Cronenberg: *stills* (fotografías de la filmación), posters, folletos y *story boards* (guion gráfico de la película).

Uno de los libros que ha servido de referencia para muchos artículos y libros que aluden a la obra de Cronenberg, es el de Chris Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, en el cual se recogen entrevistas realizadas al cineasta por el autor entre los años de 1984 y 1993. El texto compila recuerdos, relatos, experiencias personales y reflexiones del director desde sus inicios en el universo del cine hasta la película *eXistenZ* de 1999. El interés de ese libro es adentrar al lector al mundo de sus películas desde la óptica de su producción, es decir: desde sus fuentes de inspiración para la creación de sus cintas, hasta los problemas técnicos y humanos que tuvo que enfrentar en el momento del rodaje.

En el prólogo escrito por Martyn Steenbeck se retoma un concepto que dará forma a la obra de Cronenberg: terror corporal. El autor comenta que esta noción tiene un origen difuso, quizás sea porque más allá de tener un origen o un significado único, su uso se ha convertido en una convención entre los estudiosos de sus películas porque quien está detrás de la construcción de este término es el propio David Cronenberg. Pero lo que está claro es que el cuerpo tiene un papel central en la construcción visual y narrativa de sus películas. *Cronenberg por Cronenberg* se ha convertido en una fuente bibliográfica necesaria para analizar la obra del cineasta canadiense. Su importancia principal radica en que sus páginas son la transcripción de la voz de Cronenberg que involucra de primera mano al lector en la forma en como él concibe y construye las películas.

Otro libro que también examina las películas de Cronenberg en el mismo periodo es *David Cronenberg. La estética de la carne* de José Manuel González-Fierro Santos. El autor indaga en los significados visuales y sociales que pudieran tener las películas más allá de lo que Cronenberg dice de ellas o de sí mismo. Para lograr esto el autor identifica cuatro temas principales en sus películas: la enfermedad, el dilema cartesiano cuerpo/alma, la alteración sexual y la visión subjetiva de la

realidad. Estos ejes temáticos se agrupan, a su vez, en varios periodos: orígenes (1943-1973), aprendizaje (1974-1979), formación (1979-1982), participación en la gran industria (1983-1986), madurez (1988-1995) y metamorfosis (1996-1998). A pesar de esta clasificación, el texto se centra más en el pasado biográfico del director y de los actores que participaron en sus películas para construir una historia previa de cómo Cronenberg o sus personajes llegaron a ser lo que conocemos. La información vertida en el texto complementa el trabajo realizado por Chris Rodley de ahí que ciertos datos serán retomados para encontrar el origen o las causas de las imágenes creadas por el director para construir los tránsitos y diálogos entre las películas que analizaré en la tesis.

La Academia Canadiense de Cine cuenta con otra publicación editada por Piers Handling titulada: *The Shape of Rage. The Films of David Cronenberg (La manifestación de la ira. Las películas de David Cronenberg)*. El libro compila una serie de ensayos que aportan diferentes perspectivas o ideas acerca de sus películas con la finalidad de difundir el trabajo del director dentro y fuera de su país tomándolo como una figura clave de la cinematografía canadiense, más allá del sensacionalismo con el que se han tratado sus filmes a mediados de la década de 1970 y principios de 1980. Con base en las películas *Shivers*, *Rabid*, *The Brood*, *Scanners* y *Videodrome*, el libro de Handling construye relaciones argumentativas y conceptuales entre los filmes mencionados, tomando como punto de intersección la dicotomía entre cuerpo y mente. De manera particular me servirá el estudio que se hace en este libro sobre las tres primeras películas de la serie ya que se retoma la oposición que Cronenberg construye entre lo normal y lo monstruoso; lo primero, representado por la sociedad, la familia y la arquitectura; lo segundo, simbolizado por el parásito, la rabia y la ira corporeizada. Esta publicación parte de la siguiente pregunta: ¿se puede hablar seriamente del cine de Cronenberg? La respuesta es lo que nos muestran los textos incluidos por Piers Handling, ya que toda ficción tiene un referente en la realidad y los géneros de terror y ciencia ficción no son la excepción.

El libro *The Philosophy of David Cronenberg* editado por Simon Riches y publicado en 2012, contiene una serie de exploraciones por parte de diversos especialistas a los aspectos filosóficos y psicológicos que pueden desprenderse de las películas de Cronenberg. Entre los temas que se tratan encontramos: la mente humana, las relaciones entre ciencia y tecnología, el horror corporal y la creación psicológica de sus personajes. La primera sección del libro se dedica al cuerpo; la segunda, a la psicología y a la construcción del yo; y la tercera, a las tensiones entre el individuo y la sociedad. Los trabajos contenidos en este libro se enfocan principalmente en tres películas, *The Fly*, *eXistenZ* y *A History of Violence*. Los autores reflexionan sobre el papel de los animales como causa de atracción y repulsión. En *The Fly* el insecto fusionado con un cuerpo humano construye una identidad compartida que se transfiere a Seth Brundle –protagonista de la película- quien reflexiona a partir de la experiencia de estos cambios corporales sobre las ventajas y las diferencias entre humanos e insectos, concluyendo que la transmutación entre distintos organismos biológicos es el próximo paso en la evolución. En cuanto a *eXistenZ* las investigaciones se enfocan en la relación entre la doble ficción que construye la película, que involucra la prueba de un nuevo video juego que construye otra realidad haciendo prácticamente imposible saber cuál es la verdadera.

*David Cronenberg Author or Film-Maker* de Mark Browning explora las relaciones entre la literatura y el cine de Cronenberg poniendo énfasis en cómo los relatos de ficción han influenciado su obra. Toma como punto de partida la película *Videodrome* y finaliza con *Spider*. De esta obra tomaré los debates planteados en torno a las películas *Videodrome* y *eXistenZ* y su relación con la literatura erótica y otros textos de Burroughs y Ballard.

*La Nueva Carne. Una estética perversa del cuerpo* toma prestada de la película *Videodrome* la idea de la nueva carne, definida como la modificación del cuerpo humano por el ser humano mismo, es decir, se entiende que el cuerpo pertenece a su portador y por tanto puede ser retocado según su conveniencia. Así mismo se enlaza esta idea con diversas áreas del arte, la literatura, el cine y la



cultura popular con la finalidad de englobar las representaciones de lo grotesco, de lo indefinido y de lo abyecto bajo ese término, cuya particularidad es hacer tangible lo monstruoso. El concepto de nueva carne implica una transformación corporal que no depende de manera sustancial de agentes tecnológicos o entidades externas al cuerpo y al ser humano. A pesar de ser un concepto inspirado en una película de Cronenberg, este director no se asume como representante de esta corriente porque – desde mi punto de vista- la imagen corporal que utiliza el director canadiense en sus películas, es sólo una posibilidad más entre las distintas maneras de comprender al cuerpo. De tal forma que el final de *Videodrome* y el de muchas de sus obras es abierto, por tanto, no pretende imponer una visión sobre los temas planteados en sus cintas ni mucho menos en la manera en que sus espectadores se relacionen con sus cuerpos.

Las películas de Cronenberg se analizan en varios libros que hablan de los géneros de terror y ciencia ficción. Al respecto el libro *El Cine de Ciencia Ficción* de 2002 dedica uno de sus capítulos a la película *La mosca*. En él se analiza cómo esta película transita entre las convenciones de ambos géneros proponiendo una hibridación de los temas que abordan el terror y la ciencia ficción. La propuesta hecha por J. P. Telotte, en cuanto la combinación de géneros, me han sido de gran utilidad porque las películas que se analizan en esta tesis caminan por estos terrenos liminales cuyo potencial está en emplear al monstruo creado por la tecnología o el propio cuerpo como la figura de enlace entre las pesadillas de terror o las de la ciencia ficción que han perdurado en la cultura visual de nuestros días.

En el libro *The Pleasure and Pain of Cult Horror Films*, el autor habla del impacto de la película *Shivers* y las interpretaciones de esta como metáfora del SIDA y de la sociedad canadiense de la década de 1970, además retoma las críticas que la veían como “una desgracia”. Los aspectos de la sociedad canadiense que explora el texto son los que rescato. En particular los que ven a la creatura

de *Shivers* como detonador de caos en una sociedad en armonía que descubre en sus propias raíces el terror de no ser tan “normal” como se aparenta.

Charles Derry dedica el capítulo 12 de su libro *Dark Dreams 2.0* a David Cronenberg tomando sus películas y rastreando los rasgos psicológicos y las consecuencias de cuerpos transformados por enfermedades o mutaciones.

Respecto a la relación de las películas de Cronenberg con el cuerpo, José Luis Barrios toma la película *Crash* para hablar sobre el “esquizoanálisis” y las relaciones de la película con la perversión y el deseo en su libro titulado: *El cuerpo disuelto. Lo colosal y lo monstruoso*. El autor parte de la siguiente pregunta: ¿qué sucede con las formas del horror cuando éstas son producto de la relación entre lo colosal, lo siniestro y la tecnología? A pesar de que se centra en una película que no forma parte de mi análisis, tanto la construcción de lo grotesco, lo informe y la estética del terror planteada por Barrios serán de mucha utilidad para mi estudio porque estos conceptos son aplicados en la obra de Cronenberg desde la década de 1970 y me ayudarán a comprender la fascinación por lo grotesco que impregna el cineasta en sus películas.

Antonio Castilla Cerezo, en el ensayo “*¿Estamos todavía en juego?*” *David Cronenberg y la representación del cuerpo en el cine contemporáneo*, trata la concepción cronenbergiana del cine bajo tres aspectos: el concepto, la metáfora y el género cinematográfico. El primer punto, según el autor, tiene que ver con que el director trata primero la palabra y después la imagen, es decir, construye un guion que dará la pauta para la materialización de esas ideas hechas imágenes. La metáfora se utiliza en las películas de Cronenberg para hacer de aquello que se oculta una imagen, en otras palabras, las convenciones sociales, normas, moral, juicios salen a la luz con el trato que los personajes hacen de sus cuerpos.

El género cinematográfico es tratado como lo que hace asequible al espectador las ideas planteadas por los conceptos (contexto social-histórico, guion) por medio de las imágenes de sus películas. Esto le sirve al autor para demostrar que Cronenberg impulsa esta estrategia creativa en seis de sus películas de las cuales es escritor y director. Estas películas son también las que analizo en mi investigación, pero agregaría que Cronenberg no sólo utiliza las convenciones del género de terror y el de ciencia ficción, sino que a su vez las modifica diluyendo las barreras –sí es que existen– entre dichos géneros.

Sonia Rangel en su libro *Ensayos imaginarios. Aproximaciones estéticas al cine de David Lynch, David Cronenberg, Béla Tarr y Nicolás Pereda* plantea una revisión filosófica y visual de la obra cinematográfica de Cronenberg desde sus primeros cortometrajes hasta la película *Cosmopolis* (David Cronenberg, Canadá, 2012). La autora utiliza el concepto de *devenir* para reflexionar sobre las diferentes transformaciones corporales que se observan en las películas del cineasta canadiense. Las mutaciones del cuerpo, las intervenciones de la tecnología en el organismo y sus diferentes posibilidades es lo que analiza Sonia Rangel en su libro a través de la obra de Cronenberg.

A la fecha, revistas especializadas y medios electrónicos hacen de Cronenberg su tema de investigación y el Festival de Cannes de 2014 ha dejado otra oleada de escritos en torno a su nueva película *Maps to the Stars*, que formó parte de la selección oficial. También el Toronto International Film Festival de ese año dedicó parte del programa a presentar la muestra *Evolution*, una retrospectiva que incluía objetos, filmografía, escenarios y demás objetos relacionados con las películas de Cronenberg en vías de las actualizaciones cinematográficas de algunas de sus obras emblemáticas como *Shivers*.

A pesar de la gran cantidad de libros y artículos que tienen como tema al cineasta canadiense, considero que esas investigaciones han dejado de lado el proceso de transformación corporal

generado por las múltiples transgresiones a las que se expone el cuerpo en el cine de Cronenberg. Entre estas modificaciones corporales puedo mencionar las siguientes: infecciones que provocan mutaciones en el cuerpo humano convirtiéndolo en enemigo de sí mismo y de otros; poderes mentales únicos desencadenados por el consumo de fármacos experimentales; suplantación de un organismo por otro al equivocarse en un experimento científico; fusiones entre elementos inorgánicos (metal, plástico) y el cuerpo humano que hacen casi imposible diferenciar entre lo virtual y lo real.

El proceso de transgresión corporal, de la mano del concepto de cuerpo coagulante, es lo que la tesis aportara a las investigaciones de la obra cinematográfica de David Cronenberg, tomando en cuenta los aspectos sociales e históricos que se encuentran presentes en las películas analizadas. En la obra de David Cronenberg es fundamental el proceso de transgresión corporal porque es desde el cuerpo que se enferma, se hiera, se modifica y se transforma que el cineasta nos deja ver las complejas relaciones que mantiene el ser humano con su cuerpo que parece separarse de su portador para demostrarle que el monstruo más terrorífico es el que está en nuestro interior.



## CAPÍTULO I

David Cronenberg y las imágenes de los cuerpos coagulantes

# **Capítulo I**

## **DAVID CRONENBERG Y LAS IMÁGENES**

### **DE LOS CUERPOS COAGULANTES**

En este capítulo haré un análisis de la manera en que el cuerpo ha sido entendido y definido en el siglo XX, tomando como punto central el desarrollo del cuerpo a partir de la década de 1960 porque es aquí donde se produce el cine de Cronenberg, resignificando lo que se ha dicho del cuerpo hasta ahora. Para rastrear la historia de las imágenes en torno al cuerpo se revisarán algunos momentos clave de la historia del mismo desde mediados del siglo XIX hasta la década de 1990.

Este análisis también posibilita entender cómo los discursos del cuerpo son traducidos en imágenes cinematográficas. Cabe aclarar que mi intención no es escribir una historia del cuerpo, sino examinar aspectos del cuerpo que se vinculan con la medicina, la tecnología y los géneros cinematográficos, atravesados por la censura corporal a principios del siglo XX hasta el uso de la pornografía en la década de los años de 1970. Todas estas situaciones históricas y sociales tienen un impacto en el cuerpo y son retomadas por Cronenberg haciendo de su transgresión su firma cinematográfica.

## 1.1 ¿Qué son los cuerpos coagulantes?

El cuerpo coagulante es un cuerpo en un estado permanente de transformación, susceptible a modificaciones por la intervención de la técnica y la ciencia. Su imagen está inmersa en el proceso que lo modifica; en cómo llega a ser otra cosa. El cuerpo en proceso coagulatorio pasa de un estado a otro, pero sin ser lo uno ni lo otro, es decir, se encuentra en tránsito. Las imágenes que corresponden a esta concepción del cuerpo utilizan las secreciones corporales, las cicatrices y las heridas como elementos de un lenguaje visual que muestran las diferentes fases de coagulación por las cuales pasa la imagen del cuerpo. De tal manera que tanto el cuerpo como su imagen son parte de este proceso de transformación.

Desde mi perspectiva, el cuerpo que se representa en la mayoría de las películas de Cronenberg está relacionado directamente con el concepto de transformación, de ahí mi interés por llamar a la tesis *Cuerpos Coagulantes*, atendiendo a la metáfora de lo coagulado como el proceso en que la sangre pasa de ser una sustancia líquida a una masa sólida que impide que el cuerpo se desangre por una herida.

Un coágulo ayuda al cuerpo a detener una hemorragia, pero también puede generar una obstrucción en las venas bloqueando el flujo de sangre al resto del cuerpo. Es en esta liminalidad que se construye la propuesta de unir el concepto de cuerpo coagulante al cine de David Cronenberg, ya que no sólo es un cuerpo que se hiere, desangra y muere; por el contrario, el proceso en que se hiere se desangra y muere es lo que este director nos muestra.

Como asevera Antonio Castillo Cerezo: “la idea o la palabra como punto de partida, la metáfora como proceso de transformación de lo lingüístico en visual y el género como escudo que hace de esa transformación algo aceptable para el espectador son los tres elementos fundamentales

de la concepción Cronenberguiana del cine”.<sup>1</sup> En el sentido antes mencionado, la transgresión corporal no es simplemente un pretexto para la atracción de públicos o para pertenecer al cine de terror o ciencia ficción. La transgresión se entiende como un proceso que modifica al cuerpo, al ser humano y al espectador. Lo que distingue al cine de Cronenberg de otras cintas de ciencia ficción y terror es su interés por el proceso de transformación más que el inicio o el resultado de este y es de esos procesos de cambio corporal de los que me encargaré en la investigación.

El concepto de cuerpo coagulante explicado previamente también se enlaza con otras ideas, términos y visiones que entrecruzan al cuerpo y a los géneros de terror y ciencia ficción desde mediados del siglo XIX hasta nuestros días y que agrupan al fenómeno filmico estudiado. El eje en el que se desarrolla este tipo de imagen corporal es el siguiente: ciencia ficción y terror – utopía - distopía - cuerpos coagulantes – Cronenberg.

Estos conceptos son tomados como punto de partida para la investigación y de ellas se derivan otros que se combinan entre ellos mismos y que serán expuestos en los apartados siguientes. Ahora bien, retomando los conceptos que forman el eje en el que se mueve el cuerpo coagulante, el recorrido que hace este concepto parece ser la construcción de una relación conflictiva entre el cuerpo, la tecnología y la sociedad. La ciencia ficción y el terror transgreden ese constructo mostrando escenarios de conflicto y caos en los que se observan los hipotéticos resultados de un abuso de las libertades humanas. Es en este momento que el cuerpo y su imagen surgen como un espacio privilegiado de transgresión que sufre los embates de estos experimentos.

---

<sup>1</sup> Antonio Castillo Cerezo, “¿Estamos todavía de juego? David Cronenberg y la representación del cuerpo en el cine contemporáneo”, en *Cuerpo y modernidad: arte y biopolítica*, coord. Miguel Gabriel Ochoa Santos (México: Plaza y Valdés Editores, 2010), 190.



Asimismo, Cronenberg aparece como un doble transgresor: por una parte, trastoca los géneros de ciencia ficción y terror, fusionándolos e incluso renovándolos; y, por otro lado, la forma en que el director desmenuza al cuerpo en cada una de las películas que tratamos en la tesis demuestra que utiliza el proceso de transgresión para incidir en los géneros cinematográficos, en el espectador, la sociedad y la construcción de una imagen corporal.

Para que el director canadiense pueda realizar una crítica visual del cuerpo, se remite a los discursos utópicos que existen sobre él, para posteriormente insertar su manera de concebir el cuerpo en un entorno distópico. En otras palabras, transfigura un cuerpo utópico en un cuerpo distópico. Entiendo la utopía como la posibilidad de construir un orden armónico que resalte la semejanza más que la diferencia, de ahí la importancia de un concepto como distopía que señala las consecuencias catastróficas de una sociedad ideal en la que el extraño y lo monstruoso pasan a ser lo propio y no el otro. Fredric Jameson señala que “la utopía puede servir al fin negativo de hacernos más conscientes de nuestro aprisionamiento mental e ideológico”.<sup>2</sup> Si es así, se puede decir que las utopías de un cuerpo perfecto, una belleza suprema y una sociedad siempre en progreso hacen más evidente que el cuerpo no es perfecto, que no hay una belleza pura y que la sociedad no siempre mira al progreso.

Entonces ¿qué papel tiene la transgresión en esta ecuación? Se convierte en el medio que constata las limitaciones de un cuerpo utópico. Es decir, en un futuro probable en el cual la ciencia y la tecnología llevarán casi a la extinción del cuerpo humano, la transgresión aparece como la norma y el cuerpo surge como punto medio de las reflexiones en torno a lo que fuimos, somos y podemos ser. En este contexto emerge la noción de cuerpos coagulantes en relación con la construcción de un

---

<sup>2</sup> Fredric Jameson, *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción* (Madrid: Akal, 2009), 10.

cuerpo distópico enmarcado en los discursos posmodernos del ser humano, su cuerpo, su vivencia y su imagen.

Para comprender esta concepción del cuerpo coagulante, es necesario recurrir a diversas investigaciones que han hecho del cuerpo su campo de acción y que han dado forma a la construcción de cierto tipo de cuerpo, lo que implica un rastreo de lo que se dice del cuerpo en la actualidad, así como de las distintas ideas que han nutrido dicha concepción en el siglo XX.

## **1.2 Construcción de los cuerpos coagulantes**

Desde el capitalismo del siglo XIX hasta nuestros días el cuerpo ha tenido varias concepciones en relación con el “otro”, las máquinas y la tecnología. Esta tendencia ha sufrido una modificación en el siglo XXI directamente relacionada con el desarrollo de mecanismos cuya premisa es minimizar la “interfaz” cuerpo-máquina, es decir, en la que la interacción con la tecnología se efectúe de una manera más natural, desembocando en una multiplicidad de dispositivos “inteligentes” que perfeccionen la manera en que el cuerpo se fusiona con las máquinas.

La imagen del cuerpo ha tenido un importante desarrollo a partir del siglo XIX. Tanto los rayos X como la microbiología permitieron mirar al interior del cuerpo, ya no en busca de un alma, sino para tratar de explicar que hay más allá de la piel. Cronenberg, para la década de 1970 y desde el mundo imaginario de la ciencia ficción, se suma a la exploración interna del cuerpo, con el particular interés en cómo se comporta ante la herida, la enfermedad y la muerte. No es sólo mostrar sangre y vísceras, sino el proceso porque los fluidos corporales se transforman en otra cosa. Al final no se trata de ir en contra de lo natural sino maravillarse ante lo monstruoso y lo grotesco como lo que completa al ser humano y a su cuerpo.

A propósito del descubrimiento de los Rayos X a finales del siglo XIX, José Miguel G. Cortés dice que: “el mecanismo visible del cuerpo muerto fue abandonado a favor del mecanismo invisible del cuerpo vivo; un cuerpo fluido y cambiante que ya no se sabe (ni se puede) delimitar, pues la piel ha perdido el papel de frontera natural y la capacidad de dotarlo de formas precisas.”<sup>3</sup> Un cuerpo en movimiento, en su proceso de coagulación es la característica que adopta Cronenberg para crear a sus seres fantásticos que se encuentran siempre entre los límites de lo conocido y lo desconocido, entre lo definido y lo indefinible.

Si la piel ya no marca el límite de acceso al cuerpo, entonces ¿por qué los cuerpos de Cronenberg nos parecen repulsivos? ¿Es acaso la imagen en movimiento del cine lo que confiere vida al cuerpo filmado y por tanto lo hace “peligrosamente” idéntico al cuerpo que lo observa? Y aquí regresamos a la reflexión sobre el proceso coagulatorio del cuerpo: es lo informe y lo grotesco lo que permanece en la mente del espectador que acude al festín de lo mórbido que propone Cronenberg. El origen y el desenlace de sus películas de terror y ciencia ficción son sólo un telón para el verdadero protagonista: el cuerpo coagulante.

El peligro del cine de Cronenberg es que se sirve de imágenes corporales que se sitúan en lo abyecto, entendido como lo que “hace referencia a imágenes de desorden y transgresión, de mezcolanza e hibridez; imágenes que escapan al orden impuesto, a los límites establecidos” .<sup>4</sup> A partir de su construcción del cuerpo coagulante cuestiona el orden social reflejado en las instituciones dedicadas al estudio y conservación de la salud, a los agentes de socialización (familia, amigos, relaciones entre vecinos) y el conocimiento sobre el cuerpo que de ellas emana. Todo este constructo

---

<sup>3</sup> José Miguel G. Cortés, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte* (Barcelona: Anagrama, 2003), 154.

<sup>4</sup> Cortés, *Orden y caos*, 184.

social se torna en imágenes de ficción que emplea Cronenberg para trastocar esos cánones volviéndolos flexibles alterando su estructura por medio de las mutaciones corporales.

En la introducción hablé sobre los distintos artículos y libros que abordan la obra de Cronenberg poniendo en primer lugar su gusto por la transgresión corporal y resaltándola como la característica que lo identifica entre las otras creaciones de los géneros cinematográficos aquí mencionados. Pero ¿qué es lo que hace posible que las películas de Cronenberg hayan originado un cine corpóreo? Dentro de las transfiguraciones que nos muestra este cineasta hay un sentido de retorno a un cierto tipo de cuerpo, es decir, todas esas modificaciones giran en torno a una posibilidad del cuerpo y a la manera en que éste articula las relaciones del sujeto con el mundo.

Es desde esta perspectiva que recurro a la fenomenología de Merleau-Ponty como una de las vías de interpretación de las ideas de David Cronenberg acerca del cuerpo, ya que ambas visiones comparten la noción de que el cuerpo es parte fundamental de la existencia humana. En otras palabras, “yo no estoy delante de mi cuerpo, estoy en mi cuerpo o, mejor dicho, soy mi cuerpo”.<sup>5</sup> Esto quiere decir que el cuerpo es el vínculo entre el sujeto, el otro y el mundo y va mucho más allá de un entramado de tejidos y sistemas que caen solamente en lo “físico”. Por el contrario, el cuerpo se compone de movimientos, sensaciones y percepciones, por medio de las cuales lo que está a nuestro alrededor cobra sentido, desde la música, los colores, la temperatura y, desde luego, otros cuerpos. Por tanto, Cronenberg voltea la mirada a una imagen corporal que se manifiesta a través de la transgresión de la carne. Lo hace construyendo organismos híbridos que entrelazan la tecnología y la biología.

---

<sup>5</sup> Maurice Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción* (Barcelona: Ediciones Península, 1997), 167.

El cuerpo es representación e imagen. Para Hans Belting, “una imagen es más que un producto de la percepción. Se manifiesta como resultado de una simbolización personal o colectiva. Todo lo que pasa por la mirada o frente al ojo interior puede entenderse así como una imagen, o transformarse en una imagen”.<sup>6</sup> Esta correspondencia implica que el cuerpo está sujeto a constantes modificaciones que continúan su movimiento en una incesante compilación de experiencia. El cuerpo nos da información del mundo y del otro que puede simbolizarse, interpretarse y significarse. El cuerpo percibe, pero a la vez es percibido por lo que es un modo de conocer y de conocimiento, es decir, conocemos al mundo a través del cuerpo y el mundo puede ser entendido por como entendemos al cuerpo. El cuerpo es transmisor de ideas a través del lenguaje y de su gestualidad. El cuerpo es fuente y transmisor de conocimiento. Construimos nuestro cuerpo y nuestro cuerpo nos construye.

El cuerpo está vivo y por tanto en relación con otros y el mundo.<sup>7</sup> Reacciona al contacto con otros cuerpos y con los objetos, pero esta reacción también modifica al cuerpo, se convierte en un componente activo de las relaciones del ser humano con el mundo. Por tanto, entiendo que el cuerpo está unido a la experiencia, en otras palabras, “ser una consciencia o, más bien, *ser una experiencia* es comunicar interiormente con el mundo, el cuerpo y los demás, ser con ellos en vez de ser al lado de ellos”<sup>8</sup>. De ahí la importancia de definir la construcción de una imagen corporal determinada: la del cuerpo coagulante. Para comprender las relaciones intercorporales de las imágenes que emplea Cronenberg en sus películas al interior de ellas y entre ellas.

---

<sup>6</sup> Hans Belting, *Antropología de la imagen* (Buenos Aires: Katz Editores, 2007), 14.

<sup>7</sup> “El juicio social y, por consiguiente, los valores que éste supone no sólo condicionan nuestro comportamiento por obra de la censura interior que ejercen y por los sentimientos de culpabilidad que suscitan (y, conjuntamente, por los ideales sublimados que proyectan y promueven), sino que además estructuran indirectamente nuestro cuerpo mismo en la medida en que gobiernan su crecimiento (con normas de peso o estatura, por ejemplo), su conservación (con prácticas higiénicas y culinarias), su presentación (cuidados estéticos, vestimentas, etcétera) y su expresión afectiva (signos emocionales)” Michel Bernard, *El cuerpo* (Barcelona: Paidós, 1994), 173.

<sup>8</sup> Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 114.

Hay que tener en cuenta que las relaciones que establece el cuerpo coagulante se dan en un medio determinado: la obra de arte. Al respecto Merleau-Ponty señala que:

No es con el objeto físico que puede compararse el cuerpo, sino, más bien, con la obra de arte. [...] Una novela, un poema, un cuadro, una pieza musical son individuos, eso es, seres en los que puede distinguirse la expresión de lo expresado, cuyo sentido es sólo accesible por un contacto directo, que irradian su significación sin abandonar su lugar temporal y espacial. Es en este sentido que nuestro cuerpo es comparable a la obra de arte.<sup>9</sup>

Para el presente estudio resulta fundamental el papel del *otro* en la construcción del cuerpo coagulante, ya que permite vincular esta noción con el cine de David Cronenberg, la fenomenología, el cuerpo y el arte. La forma de construir una imagen corporal está directamente ligada a la visión que nos devuelve el otro de nosotros mismos, es decir, para ser nosotros necesitamos del otro. Por tanto, “el otro como extranjero, marginal, bárbaro, monstruo, víctima, anormal, outsider”<sup>10</sup> también construye la forma en que nos relacionamos con aquel que no sigue las normas y también marcamos una diferencia no sólo discursiva sino también práctica al hacer de sus diferencias corporales una guía para la construcción de estereotipos.

Cada una de las palabras que agrupan al extraño encaja con la transgresión de la imagen del cuerpo que se expone en las películas que analizaremos en los siguientes capítulos y definen una forma de actuar en respuesta a estos agentes extraños que perturban cierto tipo de orden. El problema

---

<sup>9</sup> Merleau-Ponty, *Fenomenología de la percepción*, 167 y 168.

<sup>10</sup> Olga Sabido Ramos, *El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño una perspectiva sociológica* (Madrid: Sequitur /UAM Azcapotzalco, 2012), 33.

actual de la alteridad puede concentrarse en “cómo los grupos se identifican diferenciándose de otros, cómo la afirmación de la pertenencia supone paralelamente la exclusión de otros”<sup>11</sup>. Este postulado puede servir como base argumentativa en relación con el cuerpo propio y del otro. No obstante, la transgresión del cuerpo del otro supone una transgresión del cuerpo propio, de ahí que las imágenes que hacen énfasis en las modificaciones corporales generen rechazo o aceptación por parte del espectador. Quizás el cuerpo del otro también sea parte de la conceptualización completa de la corporalidad que se compondría de persona, cuerpo, imagen y sociedad.

Al preguntarse sobre lo otro se pregunta sobre lo propio. Es decir, la reflexión que se puede generar al analizar las relaciones que establecemos con los otros también supone una visión de lo propio ya que al ver la diferencia encontramos las similitudes. Cronenberg inserta la imagen corporal de sus criaturas como otros que a su vez se convierten en reflejo de lo propio, ya que “las personas no son extrañas en sí, resultan extrañas *para alguien*”.<sup>12</sup> Ese alguien es el espectador que ve en las creaciones grotescas de cuerpos deformados e imperfectos la fragilidad de sí mismo y su enfrentamiento a la muerte por la enfermedad, la vejez, el infortunio o el uso de la tecnología. La negatividad con la que se enuncia el cuerpo del extraño en el cine de Cronenberg está ligada al asco, su vulnerabilidad, su liminalidad expuesta en su transformación corpórea que exige una fusión, ya sea entre animalidad y cuerpo o entre tecnología y cuerpo.

El cuerpo se transforma, pero a su vez provoca transformaciones porque “la constitución social del cuerpo es una clave explicativa para entender lo que permanece dentro del cambio y para entender los procesos complejos de modernización”.<sup>13</sup> Dichas transformaciones están en

---

<sup>11</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 36.

<sup>12</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 34.

<sup>13</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 60.

correspondencia con la forma en que se muestra al cuerpo, por ejemplo, en el cine de terror. Como se explicó en el apartado anterior, en ese género el cuerpo servía para marcar la diferencia entre lo humano y lo monstruoso, pero también las heridas y los cambios en el cuerpo se sugerían en las películas de la primera mitad del siglo XX. Esto cambió en la segunda mitad de ese siglo que permitió hacer de la sangre una figura central de las películas que forman parte del *Gore* o *Splatter*.

La correspondencia entre cuerpo y sociedad la explica Sabido de acuerdo con los siguientes términos:

La forma en que se delimita y se construyen las fronteras del cuerpo expresa límites sociales que permiten constituir «umbrales de sensibilidad» y una vez *atravesados* establecen sentidos y significados de pertenencia y extrañamiento, y es por ello por lo que puede definirse que resulta agradable o desagradable, atractivo o repulsivo, apreciable o despreciable.<sup>14</sup>

Cronenberg a través de sus películas parece ubicar esos “umbrales de sensibilidad” que continuamente cruza para provocar un impacto en el espectador. Dichos umbrales pueden ubicarse en la transgresión corporal que muestra y también en el montaje que utiliza, sobre todo en sus primeras películas. Tal es el caso de *Shivers*, cuando mezcla imágenes de una pareja que visita su nuevo hogar y, al mismo tiempo, un asesinato es cometido al interior del edificio de departamentos.

Para Sabido, “la regla social de evitar el contacto con el que resulta contaminante hace del cuerpo su principal recurso de Sentido: este puede contagiar, enfermar o degradarnos”.<sup>15</sup> Cronenberg

---

<sup>14</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 62.

<sup>15</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 68.



invierte esta regla social. En lugar de alejar al público del cuerpo enfermo, hace de los cuerpos coagulantes el medio del contagio, provocando una transgresión virtual de la cual no se puede escapar porque el propio espectador tiene un cuerpo.

No obstante, detrás de estas concepciones se observa otra tendencia que realiza una crítica a las características mencionadas del cuerpo y del otro y que influyen en la construcción de una imagen corporal donde insertamos la obra de David Cronenberg y el trabajo de performance y transgresión corporal realizado por diversos grupos de artistas desde finales de la década de 1960 y que tuvo su mayor auge en la década de 1980.

Considero que las ideas de modificación corporal, ya sea para asemejarse a un modelo de belleza o para hacer del cuerpo el soporte de la obra de arte, tiene su origen en ver al cuerpo como propiedad, como algo que se puede controlar y manipular dependiendo de las preferencias de su dueño. Estas alteraciones corporales van de la mano con el desarrollo tecnológico que permite su aplicación<sup>16</sup>, lo que será un eje temático importante en cuanto a la propuesta de transgresión corporal que se observa en la obra de David Cronenberg.

Uno de los conceptos que rodean la definición del cuerpo en nuestro tiempo es el de posthumano. Para hablar de este concepto recurro a la obra de Linda S. Kauffman quien señala que: “*posthumano* significa el impacto que la tecnología tuvo sobre el cuerpo humano. Cualquier candidato a marcapasos, prótesis, cirugía plástica o Prozac, cirugía de cambio de sexo, fertilización in vitro o terapia genética puede definirse como posthumano”.<sup>17</sup> Ahora bien, ¿qué parte de la obra de Cronenberg puede definirse como posthumana? Esta pregunta me lleva a la hipótesis de que la

---

<sup>16</sup> Estoy pensando en las cirugías plásticas que tuvieron su origen en las reconstrucciones faciales realizadas a soldados durante la Primera Guerra Mundial.

<sup>17</sup> Linda S. Kauffman, *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos* (Madrid: Cátedra, 2000), 14.

transgresión corporal tiene muchos matices y una parte de ellos encaja dentro de lo posthumano, pero no lo abarca completamente.

La agresión al cuerpo para lo posthumano parece que sólo incluye la intervención de la tecnología en el cuerpo, pero no nos dice si dicha injerencia es voluntaria. Siguiendo la línea posthumana de Kauffman, Donna Haraway expresa que: “un *cyborg* es un organismo cibernético, un híbrido de máquina y organismo, una criatura de realidad social y también de ficción”.<sup>18</sup> La unión de lo animado e inanimado aparece en este fragmento como la marca distintiva de lo post-humano, el cuerpo deja de serlo para convertirse en un cyborg que tal vez se acerque al androide<sup>19</sup> o constituya una forma diferente de vida. Sin embargo, considero que el aspecto distintivo de lo post-humano manejado en las películas de Cronenberg se aleja de las fusiones entre máquina y cuerpo para poner el acento en lo indefinido como parte constitutiva del ser humano y, desde luego, de su cuerpo.

Revisando las concepciones de cuerpo anteriores y el marco histórico tomado para este estudio, el surgimiento del cuerpo coagulante se relaciona con el hecho de que a partir de la transgresión y las reacciones que ésta provoca se puede llamar la atención al espectador respecto a cómo concibe su cuerpo y cómo se relaciona con el otro. Olga Sabido al respecto comenta que “tanto el desagrado como la repugnancia o asco nos remiten forzosamente a una experiencia donde el ámbito corpóreo-afectivo es su principal condición de posibilidad, de tal manera que esta experiencia se coloca en el sentir de las personas”.<sup>20</sup> En el sentir y la afección se encuentra el centro de la hipótesis de la investigación según la cual el cuerpo coagulante construye un imaginario de transgresión

---

<sup>18</sup> Donna Haraway, *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza* (Madrid: Cátedra, 1995), 253.

<sup>19</sup> El androide es definido como un robot con apariencia humana, que los replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, EUA, 1982) llevan más allá al reproducir no sólo la imagen del cuerpo humano sino también sus emociones.

<sup>20</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 200.

corporal que se manifiesta en el arte, particularmente en el cine de David Cronenberg y en el *Body Art* desde finales de la década de 1960 a la fecha.

La manera en que el espectador se identifica con estas producciones artísticas se vincula directamente con el cuerpo. Su imagen y su descomposición visual activan en quien lo contempla sensaciones que lo conectan con la vivencia de su transgresión por el hecho de que tenemos un cuerpo y reconocemos el cuerpo a través del contacto y la mirada del otro.

Lo que paulatinamente va dibujando al cuerpo coagulante “son ciertos desequilibrios en la balanza de poder los que permiten no sólo considerar a alguien extraño, sino además, despreciable, aborrecible, indigno, vergonzoso”<sup>21</sup>. Será oportuno aclarar que esos desequilibrios son fuente inspiradora de los trabajos de Cronenberg estableciendo a partir de la negatividad del otro su rechazo, pero también su fascinación gracias al poder visual que impregna en sus monstruos.

No existirían cuerpos coagulantes sin la existencia de un contacto con el otro, ese contacto visual, auditivo, corporal, que se da en el momento de percibir su imagen y darle un sentido. Al encontrar un cuerpo mancillado, vejado, degradado, corrompido, que por medio de las heridas nos pone en un punto de correspondencia generando reacciones corporales en quien lo observa, se constituye un puente entre cuerpos coagulantes generados a partir de la repulsión y asco.

Esos cuerpos coagulantes van construyendo un imaginario que se plasma en el cine de ciencia ficción y terror. El imaginario ha sido asociado con lo vago, con el exceso y es justo por ese desbordamiento que el imaginario es considerado como un peligro para la razón porque en sí mismo logra la unión entre lo sensible y lo inteligible, es libertad y también conocimiento. El imaginario se construye con la fusión de las imágenes y la imaginación, creando nuevas imágenes que no se quedan

---

<sup>21</sup> Sabido, *El cuerpo como*, 36.

en la abstracción, sino que por el contrario son parte de la realidad y del sujeto, por lo que no es extraño que esas imágenes pasen a formar parte de la cotidianidad del sujeto.

Pero el imaginario no puede desligarse del cuerpo, de lo sensible, porque es en la vivencia que el cuerpo transmite conocimiento que puede ser empleado por la imaginación o por el imaginario para su conformación. El imaginario no es una imitación de la realidad alejada del conocimiento, sino un proceso que puede conducirnos a transformar la realidad y atribuirle un nuevo significado. Es decir, el imaginario no se queda en una esfera etérea. alejada de la experiencia. Al contrario, es porque está ligado con la experiencia que puede regresar a ella con nuevas representaciones que no sólo puedan ser comprendidas por el sujeto, sino que también se encarnan en él. El imaginario es un proceso de vinculación, por medio de él se construyen imágenes donde se incluye de manera directa a la imaginación. Estas imágenes son reales y es por esto por lo que no sólo construimos el imaginario, sino que pensamos con él.

En torno a todo lo dicho hasta ahora el cine se alza no sólo como la expresión de un imaginario sino que va más allá y se erige como “la máquina-madre generadora de lo imaginario, y -recíprocamente- lo imaginario determinado por la máquina.”<sup>22</sup> Al trabajar con imágenes que forman parte de la realidad, pero también con construcciones visuales propuestas por los involucrados en la creación cinematográfica, el cine es esa máquina generadora de imaginarios que recaen en la formación de imágenes que, como el cuerpo, están relacionadas directamente con la sociedad que las genera.

---

<sup>22</sup> Edgar Morín, *El cine o el hombre imaginario* (Barcelona: Paidós, 2001), 189.

Una de las formas en las que se manifiesta el imaginario, la percepción y las sensaciones, es por medio de imágenes que se proyectan en el cine. Estas imágenes tienen como eje central al cuerpo y su transgresión de las cuáles hablaremos en el siguiente apartado.

### **1.3 La transgresión corporal como imagen del cuerpo coagulante**

Con todo lo anterior podemos dibujar un imaginario de la transgresión corporal que se compone por estos elementos:

- a) Violencia hacia el cuerpo evidenciada por el quebrantamiento de la piel, tejidos y órganos.
- b) Descomposición del cuerpo y su restitución por medios tecnológicos.
- c) El azar, la enfermedad y la muerte como partes constitutivas del cuerpo y del ser humano.

Estas características no hacen del cine el único lugar en el que se transgrede el cuerpo. También se hace desde otros tipos de manifestaciones artísticas como lo fue el *Body Art*, cuya premisa principal es tomar el cuerpo como soporte de la obra de arte. El Accionismo Vienés desarrollado en la capital austriaca de 1965 a 1970, tuvo como principal premisa “volver al origen a través de la destrucción de los límites [acción]”<sup>23</sup>. La palabra “origen” en la definición de la acción realizada por este grupo de artistas sitúa al cuerpo en un punto de tránsito, lo que los coloca en plena sintonía con los postulados de Merleau-Ponty y con la obra de Cronenberg. Cada uno de ellos toma al cuerpo como eje central de su práctica intelectual y artística, aceptando al cuerpo en su belleza y fealdad, en su construcción y destrucción amplificadas por la transgresión sistemática de su piel y órganos:

---

<sup>23</sup> Piedad Soláns, *Accionismo Vienés* (Madrid: Nerea, 2000), 11.

El accionismo vienés desde sus inicios se distinguió por su carácter violento y agresivo, el uso cruento del cuerpo, la violencia sobre la carne y la organicidad, la alteración de los modos de consciencia y la importancia de la sexualidad, planteando tanto una explosión en las zonas desconocidas, prohibidas, del cuerpo y de la mente, como una provocación a la moral, la religión, las leyes y las costumbres.<sup>24</sup>

La provocación centrada en el cuerpo busca despertar la consciencia del espectador al hacer evidente la fragilidad del cuerpo, su mortandad acentuada por la violación directa de sus fronteras, de sus límites, de lo que la sociedad ha decidido no mirar, es decir, lo grotesco del cuerpo, de sus olores, de sus fluidos, de su sangre. La violencia, la agresión y transgresión son utilizados por estos grupos de artistas para lograr una reacción inmediata del espectador, debido a que no hay interpretaciones ni textos, sólo cuerpos que se conectan por el hecho de que tenemos un cuerpo y una “imagen corporal”<sup>25</sup> que se reconfigura constantemente.

En el cine, la transgresión corporal se da en las películas clasificadas como *Serie B*, que se caracterizan por tener un bajo presupuesto y ser de mala calidad; en el extremo de esta concepción encontramos a las películas *de Serie Z*. El cine *gore o splatter*, cuyo significado literal es “sangre-morbo” y “salpicar” –respectivamente-, es un tipo de cine cuya característica principal se concentra en el uso de imágenes en extremo sangrientas, lo mismo que una constante muestra de violencia hacia

---

<sup>24</sup> Soláns, *Accionismo Vienés*, 12.

<sup>25</sup> “[La imagen corporal] no se organiza sólo en torno a la propia experiencia corporal sino que se vale de otros cauces como los lingüísticos (los nombres de las diferentes partes del cuerpo y los adjetivos que les atribuimos), así como de los datos que nos llegan a través de las representaciones gráficas de la propia imagen exterior (fotos, películas), e incluso de las respuestas y gestos que nuestra presencia provoca en los demás”. Cristina Álvarez Reinales, *La piel como frontera. Tocar, sentir, ser* (Zaragoza: Yalde, 1997), 90.

el cuerpo. Estos géneros tienen sus antecedentes en 1963 con la película *Blood Feast* (Herschell Gordon Lewis, EUA, 1963) y logró popularizarse en 1968 con la película *Night of the Living Dead* (*La noche de los muertos vivientes*, Georges A. Romero, EUA, 1968).

Como señalamos en el apartado anterior, la vivencia del cuerpo corresponde con una visión del mundo. En este caso, dicha visión hace del cuerpo su medio de expresión predilecto: un cuerpo que se modifica, transforma, corrompe con la intención de mostrar los efectos del supuesto progreso que prometía la modernidad, la utopía transformada en distopía que se apodera de la imagen del cuerpo para reclamar las inconsistencias de la existencia. El cuerpo es el reflejo del fracaso del discurso progresista en el que la enfermedad sería algo del pasado y el bienestar corporal sería un común denominador en las sociedades futuras. En realidad, tanto los virus como los trastornos corporales han encontrado otras formas de manifestarse y sobrevivir a pesar de los programas universales de salud o la difusión del ejercicio como parte fundamental de la concepción de un cuerpo sano.

Existe otro concepto que conviene tratar porque considero que puede agregar nuevas vetas a la investigación y amalgamar otras. Me refiero a la piel, entendida como límite, entre lo externo e interno. Ese límite se rompe al transgredir ese órgano que es la capa protectora del cuerpo. Conocemos que esa barrera corporal se ha rebasado por medio del dolor y la sangre, que se sienten y se derraman a través de la herida.

En palabras de Álvarez: “la idea de la piel como envoltura con dos vertientes, orgánica y psíquica, que, unidas en la acción y apoyadas la una en la otra, crean el sistema protector de nuestra individualidad”.<sup>26</sup> En este punto, la piel psíquica hace referencia al “orden de un espacio imaginario

---

<sup>26</sup> Álvarez, *La piel como frontera*, 17.

en el que tienen lugar los sueños, las fantasías, la reflexión, la comunicación lingüística, la organización, en suma el psiquismo tanto normal como patológico”.<sup>27</sup> Cronenberg elige la piel como el inicio de los cuerpos coagulantes; cada una de las creaciones monstruosas del cineasta canadiense rompen la piel, la habitan y en ocasiones la utilizan para cumplir su propósito de expandir la infección y la enfermedad.

La imagen del cuerpo “abarca no sólo la representación mental de lo que antes hemos denominado «esquema corporal», sino también el sentimiento del Yo corporal, la conciencia objetiva de la corporeidad, así como la imagen de nuestro cuerpo global o de las partes que lo componen”.<sup>28</sup> En este sentido Cronenberg, al transgredir la piel y por consiguiente a su imagen corporal, no sólo transgrede al organismo sino también a quien lo porta y a quien lo observa. De esta manera el cuerpo coagulante, la construcción del extraño, la piel y el imaginario de la transgresión corporal se entrelazan y conforman todo un corpus cuyo eje es la representación violenta del cuerpo.

El cine de David Cronenberg se caracteriza por utilizar la transgresión corporal. Dicha violación se establece en los términos del cuerpo coagulante. Es decir, lo que importa es el proceso de transformación corporal, el camino que lleva al cuerpo a modificarse constantemente hasta convertirse en una mezcla de organismos y materiales.

En las palabras de Pilar Pedraza, “los lugares del monstruo no son ya las tinieblas, el subterráneo o el espacio exterior, sino el propio cuerpo, ese apéndice siniestro, a la vez conocido y desconocido, que envejece, incuba temores en silencio, reclama drogas, propaga virus y traiciona al alma negándose a continuar vivo indefinidamente.”<sup>29</sup> Y en estas palabras se resume parte de la obra de David

---

<sup>27</sup> Álvarez, *La piel como frontera*, 18.

<sup>28</sup> Álvarez, *La piel como frontera*, 90.

<sup>29</sup> Pilar Pedraza, “Teratología y nueva carne”, En *La Nueva Carne. Una Estética Perversa del Cuerpo*, coord.



Cronenberg y su tratamiento del cuerpo, un cuerpo frágil que sucumbe ante la enfermedad y que se convierte en portador de virus e infecciones. Ese cuerpo que puede derrotarse fácilmente por el poder de la mente, de la tecnología y de lo animal. Esto hace al cine de Cronenberg tan enigmático porque mediante las imágenes de transgresión corporal se le quita al cuerpo su racionalidad y se le regresa a una posible animalidad.

Las imágenes que proporciona Cronenberg son perturbadoras por el hecho de hacernos mirar al cuerpo humano con una curiosidad quirúrgica; cada película de las que aquí analizo hace del cuerpo el eje de su expresión y su transmisión, un cuerpo que se trasgrede y se violenta como correspondencia con el ser humano que es el modelo de su transformación. No obstante, tras de estas secuencias de imágenes se esconde el interior del ser humano, un ser que desea y transgrede. Lo que se transgrede es la condición del ser humano, un ser que está hecho de diversos elementos y que no siempre hace lo correcto, que puede equivocarse y agredirse a sí mismo y a los que le rodean. Como bien señala José Miguel G. Cortés:

El elemento central de las películas de Cronenberg también es la representación del cuerpo como un lugar profundamente vulnerable y en un continuo proceso de degeneración, que subraya su decadencia; en su cine el cuerpo se convierte en materia viscosa, en parásito lírico, en malformaciones genéticas que mezclan las excrecencias y el deseo sexual, en mutaciones fisiológicas que muestran la complacencia del director por la poética de lo pútrido y nauseabundo.<sup>30</sup>

---

Antonio José Navarro (Barcelona: Valdemar Intempestivas, 2002), 35.

<sup>30</sup> Cortés, *Orden y caos*, 188.

Lo que unifica al cine de Cronenberg es el tratamiento corpóreo que el cineasta utiliza en gran parte de sus películas. De acuerdo con Sonia Rangel: “Cronenberg crea un cine del cuerpo, pero se trata de un cuerpo que ha dejado de ser orgánico, que rompe con los procesos mecánicos del organismo para devenir des-organizado, mutante, cuerpo sin órganos, proceso maquínico a través del cual el cuerpo se recrea y reinventa, rebasando los límites de la piel.”<sup>31</sup> A partir del exceso corporal relacionado con la enfermedad, la perversión sexual o el abuso tecnológico de la humanidad, no sólo transgrede las fronteras entre géneros cinematográficos, sino que al mismo tiempo relaciona el proceso de transformación corporal con el cine de ciencia ficción y terror.

En el sentido antes descrito, el cine de Cronenberg se inserta en una categoría que Linda Williams denomina *body genres* (géneros del cuerpo). Para la autora, los filmes de terror, pornográficos o dramáticos, comparten un exceso de emociones y un éxtasis con énfasis en el cuerpo. “The body spectacle is featured most sensationally in pornography’s portrayal of orgasm, in horror’s portrayal of violence and terror, and in melodrama’s portrayal of weeping”.<sup>32</sup> Sin embargo, estas particularidades entre género cinematográfico y cuerpo están presentes en las películas de Cronenberg no como características separadas sino como una hibridación entre géneros y el tratamiento corporal que incluye orgasmos, violencia y melodramas.

El análisis de los géneros cinematográficos del cuerpo presentado por Williams señala otro vínculo entre esas películas, “in each of these genres the bodies of women figured on the screen have

---

<sup>31</sup> Sonia Rangel, *Ensayos imaginarios. Aproximaciones estéticas al cine de David Lynch, David Cronenberg, Béla Tarr y Nicolás Pereda* (México: Itaca, 2015), 40.

<sup>32</sup> “El espectáculo del cuerpo se presenta con mayor sensación en el retrato que la pornografía hace del orgasmo, en el retrato que el horror hace de la violencia y el terror, y en el retrato que el melodrama hace del llanto.” [Mi traducción]. Linda Williams, “Film Bodies: Gender, Genre and Excess”, *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (1991): 4.

functioned traditionally as the primary *embodiments* of pleasure, fear, and pain.<sup>33</sup> Los cuerpos coagulantes femeninos en las películas de Cronenberg que analizaré, son encarnaciones del placer, del miedo y el dolor pero también son portadoras de un parásito o un virus que transmiten al otro de manera física como en *Shivers*, *Rabid*, *The Brood* y *Scanners*. O esparcen una infección virtual como en *Videodrome*.

Tanto la construcción del concepto de cuerpos coagulantes expuesto al principio del capítulo, como la construcción del terror corporal propuesto por el cineasta David Cronenberg, forman parte de diversas reflexiones posmodernas que cuestionan la cultura, la historia, la sociedad, el cuerpo y la estética. Al respecto Lyotard menciona:

Lo posmoderno sería aquello que alega lo impresentable en lo moderno y en la presentación misma; aquello que se niega a la consolidación de las formas bellas, al consenso de un gusto que permitiría experimentar en común la nostalgia de lo imposible; aquello que indaga por presentaciones nuevas, no para gozar de ellas, sino para hacer sentir mejor que hay algo que es impresentable.<sup>34</sup>

La posmodernidad se ubica temporalmente a finales de la década de 1950, en esta ruptura se establece una relación de lo moderno con lo antiguo que proporciona nuevas manifestaciones artísticas. Para Cronenberg lo impresentable se encuentra en lo monstruoso, aquel lugar recóndito de

---

<sup>33</sup> “En cada uno de estos géneros los cuerpos de las mujeres que se muestran en pantalla han funcionado tradicionalmente como la encarnación primaria del placer, el miedo y el dolor”. [Mi traducción]. Linda Williams, “Film Bodies: Gender, Genre and Excess”, *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4 (1991): 4.

<sup>34</sup> J. F. Lyotard, “Qué era la posmodernidad” en *El debate modernidad-posmodernidad*, coord. Nicolás Casullo (Buenos Aires: Puntosur Editores, 1989), 166.

la experiencia que trata de ocultarse, al que da miedo enfrentarse, pero que se encuentra presente en nuestras experiencias cotidianas. La figura del monstruo que no es un agente externo ni un accidente de laboratorio, por el contrario, para el director canadiense el cuerpo es el monstruo mismo.

Cronenberg menciona que para él mostrar sus creaturas monstruosas es parte de la construcción de su proceso cinematográfico. Esas creaciones no pueden ser imaginadas ni sugeridas, por tanto deben mostrarse y tener una imagen, una corporalidad.

Para Fredric Jameson, en lo posmoderno se diluyen las fronteras entre la alta cultura y la cultura de masas, haciendo de lo kitsch una manifestación de ésta etapa. Para este autor la posmodernidad se caracteriza por el pastiche y la esquizofrenia. El primero, retoma lo antiguo pero sin juzgarlo mejor o peor que la modernidad. El segundo, refiere a una experiencia temporal que no tiene ni pasado ni futuro, por lo que se vive en un continuo presente.<sup>35</sup> Tanto el pastiche como la esquizofrenia se anclan en una sociedad de consumo como parte de un capitalismo multinacional. El cineasta canadiense hace de sus cuerpos coagulantes las manifestaciones de lo kitsch, creaciones posmodernas monstruosas que transgreden los límites corporales, visuales y genéricos.

Otro aspecto perturbador a relacionar el cuerpo coagulante con el cine de Cronenberg es el referente a la tecnología como ese extraño que intenta incorporarse al ser humano con resultados desconocidos y en ocasiones mortales. En *Scanners* “los pensamientos pueden matar” y el cuerpo es el que sufre las consecuencias. El caso de *Videodrome* es de los más enigmáticos, ya que –desde mi perspectiva- se encuentra el tránsito entre la infección biológica y la infección tecnológica, en la que el cuerpo se convierte en metal y el metal en carne. *eXistenz* muestra los límites de la incorporación

---

<sup>35</sup> Fredric Jameson, “Posmodernismo y sociedad de consumo”, en *La posmodernidad*, coord. Hal Foster (Barcelona: Kairós, 2008), 165-186.

de lo inorgánico al cuerpo, ligado a un placer sádico y a una realidad virtual, donde el cuerpo es la víctima por su infranqueable fragilidad.

La visión de la tecnología como destructora del cuerpo humano también corresponde con el cambio de perspectiva de las relaciones del ser humano con la tecnología. En un primer momento, durante las décadas de 1950 y 1960 existía un optimismo moderno hacia los avances tecnológicos y los beneficios a la sociedad. Pero en el contexto posmoderno, la bonanza tecnológica es cuestionada y Cronenberg señala al cuerpo como el escenario de las luchas entre la razón y la pasión.

# THE FLY



## CAPÍTULO II

Terror y ciencia ficción: géneros del cuerpo coagulante

# Capítulo II

## TERROR Y CIENCIA FICCIÓN:

### GÉNEROS DEL CUERPO COAGULANTE

Existe una construcción de una imagen corporal vinculada con la transgresión, utilizada por los géneros literarios de terror y de ciencia ficción desde mediados de siglo XIX, misma que se ha traducido en imágenes cinematográficas para la primera mitad del siglo XX. Desde esta perspectiva, planteo que el cine es uno de los anclajes que enlaza al cuerpo con la sociedad, por tanto, se convierte en una fuente primaria de información acerca de la manera en que nos aproximamos al cuerpo.

De ahí la importancia de introducir el concepto de cuerpos coagulantes que, desde mi punto de vista, sirve para comprender al cuerpo como soporte de la obra artística y no sólo como tema. Es decir, el cuerpo ya no se ve únicamente como inspiración para trabajos pictóricos o escultóricos que se puedan plasmar en lienzos, murales, mármol, piedra u otros materiales. Más bien, la materialidad de la obra es el cuerpo, que se pinta, se modifica y se esculpe como una obra viviente.

Los cuerpos coagulantes que se encuentran en movimiento y se transforman cotidianamente son el componente central en el cine de David Cronenberg y en otros movimientos artísticos como lo fue el polémico accionismo vienés. Estos añaden a la concepción corporal descrita, un elemento que altera el modo de relacionarnos con el cuerpo: la transgresión.

Transgredir es quebrantar, violentar lo establecido, las normas, las costumbres o las ideas. El cuerpo que se transgrede es un cuerpo que se cuestiona, que se pone en duda. Se disecciona para descubrir aquello que lo constituye, pero también lo que lo hace único. En ese sentido, los cuerpos coagulantes nos revelan una parte del imaginario corporal opuesta a las nociones de salud y pureza que permean los discursos actuales de un cuerpo armónico, es decir, pone en entredicho al cuerpo convertido en un accesorio de la belleza.

La transgresión corporal tiene sus antecedentes a partir del surgimiento de los géneros literarios de terror y de ciencia ficción. La literatura gótica<sup>36</sup> de los siglos XVIII y XIX abrió el camino para distintos relatos de terror que reconfiguran la relación del cuerpo con la sociedad a partir de un imaginario que se sostiene en las relaciones entre el cuerpo y lo monstruoso. Los cuentos y poesías de Edgar Allan Poe, *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818) de Mary Shelley o *Drácula* (1897) de Bram Stoker, formaron parte de este periodo que continuará su legado a principios del siglo XX con las narraciones de H. P. Lovecraft.

Por otra parte, el género de ciencia ficción comparte sus orígenes con el género de terror y entra en escena durante el siglo XIX. La Revolución Industrial fue clave para este proceso, construyendo un imaginario en torno a los temas típicos de la ciencia ficción: seres de otros mundos, sociedades utópicas, máquinas increíbles y científicos que inventaban cosas maravillosas. “La Revolución Industrial, [...] generó una respuesta imaginativa, su propia literatura mediante la cual la

---

<sup>36</sup> “El gótico histórico representa un cuento situado en el pasado imaginario sin la sugestión de acontecimientos sobrenaturales, mientras que el gótico natural introduce aparentes fenómenos sobrenaturales que luego son explicados. [...] El gótico equívoco [...] presenta un texto en el que el origen sobrenatural de los acontecimientos resulta ambiguo debido al carácter psicológicamente distorsionado de los personajes. [...] [En] el gótico sobrenatural [...] la existencia y cruel acción de las fuerzas sobrenaturales se afirmaron gráficamente”. Noël Carroll, *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (Madrid: A. Machado Libros, 2005), 25.



cultura podía hablar, responder y comprender mejor los cambios que ocurrían en el mundo”.<sup>37</sup> Esos cambios hicieron eco en la ya conocida dicotomía cartesiana entre cuerpo y mente, reforzando la creencia de que el pensamiento es superior al cuerpo.

De esta manera la razón y el pensamiento se trasladan a la tecnología que se concebía como el gran salto de la evolución humana. La mente, al servicio de la técnica, rebasaba los límites corporales bajo la premisa de “tiempo es dinero”. La máquina era capaz de proveer más ganancias en mucho menos tiempo y con menos recursos. De alguna manera la extinción del cuerpo humano podría profetizarse ante la estocada de un conjunto de tuercas y resortes que no necesitaban un descanso.

En la primera mitad del siglo XX el cine se apropia de los textos, produciendo distintas adaptaciones de esas historias, haciendo del género de terror uno de los más lucrativos en la industria cinematográfica, dejando a su paso una cultura visual de lo monstruoso. Baste recordar aquella memorable serie de monstruos de los Estudios Universal que incluía entre sus filas a: *Drácula* (Tod Browning, EUA, 1931) interpretado por Bela Lugosi; el monstruo sin nombre de *Frankenstein* (James Whale, EUA, 1931) caracterizado por Boris Karloff o; *The Wolf Man* (*El hombre lobo*, George Waggoner, EUA, 1941) que incluye una impresionante secuencia de transformación de hombre en bestia, realizada por Lon Chaney Jr.

Junto a estas películas también es necesario mencionar otras dos clásicas caracterizaciones en el cine de terror en las que el monstruo es el protagonista: *The phantom of the Opera* (*El fantasma de la ópera*, Rupert Julian, EUA, 1925) y *The Hunchback of Notre Dame* (*El jorobado de Notre Dame*, Wallace Worsley, EUA, 1923). En ambas películas los efectos especiales que acompañan al monstruo fueron creados por Lon Chaney (padre), quien se convirtió en pilar fundamental para

---

<sup>37</sup> J. P. Telotte, *El cine de ciencia ficción* (Madrid: Cambridge University Press, 2002), 81.

desarrollar el maquillaje de las criaturas monstruosas que formaron parte del cine de terror estadounidense en la primera mitad del siglo XX.

Otra película que sin duda construyó una cultura visual del terror es *Nosferatu* (F. W. Murnau, Alemania, 1922), cuya caracterización encarnada por Max Schreck, se ha convertido en un referente visual del monstruo; con sus uñas alargadas, pómulos afilados y su sombra que se estiraba por los efectos de luz. Las modificaciones corporales que utilizan estas películas en las figuras del vampiro, el hombre lobo y el deforme, señalan los límites de la normalidad atacada una y otra vez por lo monstruoso. Dichas fronteras dejan al descubierto lo que la sociedad considera la imagen de un cuerpo normal o bello, en oposición al cuerpo del monstruo que ha dejado de ser humano por la desgracia de la malformación genética o por el influjo de una maldición ancestral que lo transforma en bestia.

Así como la literatura de ciencia ficción de finales del siglo XIX estableció los parámetros del género en lo referente al imaginario de la relación del cuerpo humano con la ciencia y la tecnología, el cine adoptó al género y exploró sus posibilidades construyendo una cultura visual que permea la relación del cuerpo humano con la tecnología. En esta perspectiva el trabajo de George Méliès es fundamental para comprender el imaginario del cuerpo en la ciencia ficción, ya que desde finales del siglo XIX utilizó las fantasías que emanaban de esos relatos como inspiración para proyectar puestas en escena espectaculares, apoyadas en diversas técnicas de montaje y complementadas por caracterizaciones memorables que dejaron su huella en el cuerpo.

Una de las figuras centrales en la construcción del género de ciencia ficción en el cine es la representación de la máquina que, como hemos visto, se utiliza en la ciencia ficción a la par de la Revolución Industrial y las guerras mundiales, narrando “cuentos utópicos y distópicos, historias sobre inventos maravillosos y científicos locos, mezclas híbridas entre películas de miedo, de ciencia

ficción y los seriales”.<sup>38</sup> El ser humano y su cuerpo se vincularon a ella a través de un imaginario tecnológico, pero también se enlazaron al proponer las consecuencias y las posibles relaciones de la ciencia y la técnica con la sociedad.

Las catástrofes en las películas de ciencia ficción están presentes desde las primeras décadas de su producción. La película *Metrópolis* (Fritz Lang, Alemania, 1927), por ejemplo, toma una sociedad distópica como discurso principal, al establecer una relación desigual entre las personas que viven libremente en la superficie de ese mundo -disfrutando de las comodidades ciudadanas- y los trabajadores que habitan las profundidades de esa ciudad industrial, pero que son indispensables para el funcionamiento de esta. Cuando los habitantes de esos mundos se encuentran se genera un choque con consecuencias desastrosas.

Las películas y la literatura de ciencia ficción hacen de la primera mitad del siglo XX el escenario de las paradojas entre un futuro brillante para el ser humano y el posible ocaso de éste por medio de los usos de la tecnología y la ciencia. Susan Sontag sostiene que “las películas de ciencia ficción no tratan de ciencia. Tratan de la catástrofe [...] lo más importante de una buena película de ciencia ficción radica en la imaginaria de la destrucción”.<sup>39</sup> La autora parte del estudio de las películas realizadas principalmente en la década de 1950 y analiza la estructura básica de estas películas. Como se mencionó, la destrucción es parte fundamental de estas producciones cinematográficas y casi siempre esas catástrofes se dirigen a ciudades enteras, poblaciones que sufren los embates de los desastres naturales o visitantes de otros mundos.

Además de la destrucción, otra característica de las películas de ciencia ficción es el papel

---

<sup>38</sup> Telotte, *El cine de ciencia ficción*, 101.

<sup>39</sup> Susan Sontag, *Contra la interpretación* (Buenos Aires: Alfaguara, 2005), 278.

central de la tecnología: “las cosas [máquinas e inventos] representan diferentes valores, son poderosas, son lo que es destruido y son los instrumentos indispensables para rechazar a los invasores extraños o para reparar el ambiente dañado”.<sup>40</sup> Cronenberg utiliza estas “cosas” como canales de intercambio entre la materia orgánica e inorgánica, es decir, las máquinas se convierten en instrumentos que transforman las relaciones entre el cuerpo y su entorno, pero además dibujan una forma específica de tratamiento corporal, marcado por la sexualidad y la transgresión.

Para la segunda mitad del siglo XX ese imaginario se transforma, porque lo monstruoso ya no tiene que ver con elementos extracorporales, es decir, encuentros con seres de otro mundo, robots que superan a la humanidad, monstruos liberados por el infortunio del azar o maldiciones inmemoriales que recaen en sujetos que adquieren formas sobrenaturales. En la década de 1970 el género de terror continuara con éxitos taquilleros como: *The Exorcist (El exorcista)*, William Friedkin, EUA, 1973) y *Jaws (Tiburón)*, Steven Spielberg, EUA, 1975) perpetuando al género en el gusto del público.

En el último cuarto del siglo XX lo monstruoso surge del interior del cuerpo y lo transforma al exterior. Quien contribuyó fundamentalmente para dar forma al imaginario del terror corporal es el cineasta David Cronenberg. Irrumpe en la ciencia ficción y en el terror con sus cuerpos coagulantes. las catástrofes de la ciencia ya no pertenecen a los especialistas, sino que vienen del cuerpo, están próximas al espectador. A partir de la transgresión visual se mueve entre el universo utópico y el distópico. Los cuerpos coagulantes son el hogar de la destrucción que cuestiona la naturaleza humana y la pone a prueba a través de los procesos de transfiguración corporal en la enfermedad y la muerte.

Actualmente las series de televisión han tomado la estafeta del terror, creando monstruos que transgreden nuestra cultura visual utilizando las convenciones del género. Por ejemplo: *The Walking*

---

<sup>40</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 282.

*Dead* (Frank Darabont [Creador], 2010) y *American Horror Story* (Ryan Murphy y Brad Falchuk [Creadores], 2012).

## **2.1 Terror y ciencia ficción: géneros del cuerpo.**

Como se explicará en el siguiente apartado de este capítulo, el cuerpo es un cúmulo de sensaciones que nos permiten relacionarnos con los objetos y con otros cuerpos a través de los sentidos que descubren olores, sonidos, texturas y formas. Por medio del cuerpo se puede representar el mundo a través de distintas manifestaciones artísticas que se valen de esas percepciones para transformar la realidad que nos rodea.

Desde esta perspectiva los estímulos que cruzan al cuerpo han servido como base para formar géneros literarios y cinematográficos como el terror y la ciencia ficción, que manipulan las sensaciones para provocar ciertas reacciones en el espectador. Es así como el terror se vincula directamente al cuerpo. Incluso, el significado de “la palabra «terror» [que] deriva del latín «terror» y del francés antiguo «terroure», y estos de «terrere», que significaba espantar, aterrar [...] la conectaba con un estado fisiológico anormal (desde el punto de vista del sujeto) consistente en sentir una agitación, poner los pelos de punta”.<sup>41</sup> La fascinación o repulsión hacia el género deviene de la facultad de provocar en el espectador sensaciones de disgusto o asco, más allá del rechazo que generan las convenciones del género. El estudio que se hace del terror tiene que considerar que se está ante lo que Linda Williams denomina “géneros corporales” (véase el primer capítulo). Por tanto, el terror lleva en su núcleo al cuerpo, provocado mediante el contacto, ya sea en imagen ya en texto,

---

<sup>41</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 63.

con lo monstruoso, lo desconocido y lo abyecto<sup>42</sup>.

El género de terror -como el de la ciencia ficción- ha tenido un amplio desarrollo desde finales del siglo XVIII hasta nuestros días. La literatura construyó las historias que serían retomadas por el cine e incluso hoy en día ese intercambio continúa por un fructífero camino. De acuerdo con Noël Carroll el género de terror tiene su aparición a finales del siglo XVIII bajo el cobijo de la Ilustración:

“se puede pensar que la novela de terror representa algo así como el aspecto subterráneo de la Ilustración. Donde ésta valora la razón, la novela de terror explora las emociones [...] Este contraste, por lo demás, se podría ampliar asociando a la Ilustración con la objetividad y a la novela de terror con la subjetividad”<sup>43</sup>.

Tomar al movimiento filosófico y político de la Ilustración como contexto creativo que dio origen al terror es particularmente relevante, sobre todo si se incluye la cultura visual instaurada por el romanticismo, cuyos principales aportes fueron la inclusión de un tipo de imaginario grotesco expresado en la fragilidad humana ante los embates de la naturaleza.<sup>44</sup>

El conocimiento, la experimentación, la razón y todo aquello relacionado con el pensamiento

---

<sup>42</sup> “Un objeto o ser es impuro si es categorialmente intersticial, categorialmente contradictorio, incompleto o carece de forma”. Carroll, *Filosofía del terror*, 81.

<sup>43</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 129.

<sup>44</sup> Un ejemplo de ello son las pinturas realizadas por Joseph Mallord William Turner, dan cuenta del rol de lo grotesco y de la muerte en el ámbito pictórico del siglo XIX. La pintura “el barco de esclavos” (1840), muestra el desasosiego y la frustración de las personas que caen al mar embravecido aún con cadenas en sus muñecas tratando de huir de su fatal destino. La incertidumbre del ser humano frente a la naturaleza dará forma a un monstruo incontrolable e imbatible, que se burla de la insignificante existencia humana que ocupa un fragmento mínimo en el tiempo infinito del universo.

humano ocupa la vida del hombre ilustrado, construye su experiencia con su entorno a partir de una visión utópica del mundo que le pertenece. En ese contexto “la Ilustración proporcionó a la novela de terror la norma de lo natural precisa para producir la suerte de monstruo correcto”<sup>45</sup>. Es decir, el monstruo ya no se oculta en las sombras de la superstición, por el contrario, es inventado por el ser humano, es producto de su ingenio y habita en él.

Carroll continúa: “los monstruos son antinaturales en relación con un esquema conceptual cultural de la naturaleza. No encajan en el esquema; lo violan. Así los monstruos no sólo son físicamente amenazadores; también lo son cognitivamente”.<sup>46</sup> Cronenberg crea seres monstruosos que transgreden a la naturaleza y también el conocimiento que tenemos de nuestro cuerpo. En sus películas, el parásito, el injerto de piel contaminada, el humano-mosca, la consola de juegos con características orgánicas, son manifestaciones de la violación al orden establecido; hablan de las transfiguraciones que en el cuerpo provoca la inventiva del ser humano.

Las violaciones de los monstruos en las películas de Cronenberg llegan a un nivel cognitivo, es decir, sobrepasan lo meramente visual trastocando el conocimiento que tenemos de nosotros mismos y de nuestro entorno. Son seres que salen del simple susto para perdurar en las pesadillas que se reflejan en la vida cotidiana.

Aunado a esto, “one might say that the true subject of the horror genre is the struggle for recognition of all that our civilization represses or oppresses”<sup>47</sup>. En esta lucha, el cuerpo emerge como lugar de represión y opresión, la batalla se traduce en imágenes que se muestran en el cine por

---

<sup>45</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 132.

<sup>46</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 86.

<sup>47</sup> “Se podría decir que el verdadero sujeto del género de terror es la lucha por el reconocimiento de todo lo que nuestra civilización reprime u oprime” [mi traducción] Robin Wood, “The American Nightmare. Horror in the 70s”, en *Horror, the Film Reader*, coord. Mark Jancovich (Nueva York: Routledge, 2002), 28.

medio de una imagen corporal que privilegia el contacto de lo normal con lo monstruoso. Es en el género del terror donde se logra apreciar los lugares de lo reprimido u oprimido. Es en el momento en que se encuentran lo normal y lo grotesco cuando surgen con mayor claridad los límites entre ellos.

De tal manera que el monstruo, lo prohibido, la reacción ante la creatura y los límites del conocimiento científico, son las convenciones que estructuran al género de terror que pueden apreciarse por medio de la:

Fusión, fisión, magnificación, masificación y metonimia terrorífica [que] son los principales tropos en la presentación de monstruos de terror-arte. La fusión y la fisión son medios para construir biología de terror; la magnificación y la masificación son medios para aumentar los poderes de criaturas ya repugnantes y fóbicas. La metonimia terrorífica es un medio para enfatizar la naturaleza impura y repugnante de las criaturas.<sup>48</sup>

De los elementos mencionados por Carroll destaco la fusión y la metonimia como las figuras principales que construyen un cine que no sólo se conforma con hablar del terror, sino que lo representa en el cuerpo. El género de terror en el cine se vale de la *fusión* para construir criaturas que entrelazan partes animales con partes humanas, logrando una transformación total: lobo/humano y murciélago/humano. De estas, destaco la transfiguración de humano a lobo, porque se enfoca en el proceso de transformación que altera el cuerpo humano hasta convertirlo en un cuerpo animal, en una transgresión que va del interior al exterior. No es de sorprender que la secuencia más esperada y recordada de la película del *Hombre Lobo* (*The Wolf Man*, George Waggner, EUA, 1941) es la de su

---

<sup>48</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 121.



transformación iluminada por la luna llena. Con planos superpuestos y transiciones se observa ese proceso, en el que el cuerpo humano adquiere rasgos de la bestia; las uñas se alargan, el vello se engrosa cubriendo al cuerpo, los colmillos crecen y las palabras se intercambian por gruñidos. La fusión descrita es una pieza clave para aumentar la metonimia terrorífica, es decir, con ese cambio se logra que el cuerpo se perciba como algo impuro y repugnante porque ya no es solamente humano, sino que se ha convertido en una bestia.

El género cinematográfico de terror tiene ciertas convenciones que parten del hecho de que esas películas buscan causar un impacto en el espectador, generándoles miedo, asco y un buen susto. La figura clave del terror es lo monstruoso: “lo monstruoso sería aquello que se enfrenta a las leyes de la normalidad [...], perturba (desde la transgresión hasta la agresión) las leyes, las normas, las prohibiciones de que la sociedad se ha dotado para su cohesión.”<sup>49</sup> El cine de Cronenberg cuenta con una amplia colección de monstruos –algunos más grotescos que otros- y cada uno de ellos resume la problemática planteada en sus películas, ya sea hacia la enfermedad, la muerte, la mutación, la relación con la tecnología o la virtualidad.

Entonces ¿cuáles son las diferencias entre las películas de Cronenberg y las más populares de terror? Las películas del cineasta canadiense se mueven entre los géneros de terror y de ciencia ficción, explotando sus convenciones (monstruos y científicos con inventos extraordinarios), para desarrollar historias en las que el proceso de transformación corporal es la estrella.

¿Se podría diferenciar la ciencia ficción del terror? Ambos géneros tanto en sus ramas literarias como cinematográficas se valen de lo monstruoso para desarrollar sus historias. Desde esta perspectiva, la diferencia que existe entre ellas es que la ciencia ficción construye monstruos mientras

---

<sup>49</sup> Cortés, *Orden y caos*, 18.

que el terror los utiliza. A mi juicio, el monstruo en la ciencia ficción es creado por el ser humano para dar solución a problemas prácticos. Tal es el caso de los robots, que ayudan al ser humano en su exploración espacial o terrestre, realizando actividades que serían imposibles de hacer para el cuerpo humano; o los androides, con una estructura corporal parecida a la humana que les permite entablar relaciones personales con sus creadores y realizar tareas cotidianas en las casas que habitan. Estas máquinas se enfrentan con un problema en común: el ser humano.

Para el género de terror el monstruo se utiliza para infundir temor. “Lo que parece diferenciar la narración de terror de las meras narraciones con monstruos, como los mitos, es la actitud de los personajes de la historia frente a los monstruos que encuentran. En las obras de terror, los humanos consideran a los monstruos con que se topan como anormales, como perturbaciones del orden natural”.<sup>50</sup> Es decir que el monstruo simboliza lo extraño, lo que altera la cotidianeidad. Muchas de las obras de Cronenberg se adecuan a esta definición.

A veces, la conclusión de las historias de terror lleva una enseñanza moral relacionada con aprobar las buenas conductas y reprobando los malos hábitos. El monstruo al representar lo impuro también simboliza todo aquello que la sociedad y las costumbres no aceptan. Lo monstruoso se usa para enseñar a los espectadores lo que les puede ocurrir si van en contra del orden socialmente establecido.

Al respecto, Carroll comenta:

En el contexto de la narrativa del terror los monstruos se identifican como impuros e inmundos. Son cosas pútridas o corruptas, o gritan desde lugares pantanosos, están hechos de carne muerta o en descomposición, o de residuos

---

<sup>50</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 46.

químicos, están asociados a los parásitos, la enfermedad o cosas rastreras.<sup>51</sup>

La narrativa de lo monstruoso es compartida entre el terror y la ciencia ficción, sus elementos y sus combinaciones dan pie a las historias que aquí tratamos. Para Sontag, “las películas de ciencia ficción son marcadamente moralistas. El mensaje característico se refiere al uso adecuado, o humano, de la ciencia contra su uso demente, obsesivo”.<sup>52</sup> En este sentido, las películas de Cronenberg se alejan de esta visión moralista, debido a que él no pretende dar un mensaje al espectador ni tampoco hace un cierre definitivo de sus filmes. La interpretación de los temas que plantean sus películas no concluye en ellas sino en quienes las observan. Sólo plantea un posible desarrollo de la historia y lo desenvuelve pero sin llegar a dar una sentencia sobre las situaciones que plantean sus películas.

En correspondencia con diversos tratamientos corporales, las

“grandes fascinaciones del género [de ciencia ficción] son: primero, el impacto de fuerzas más allá de la esfera humana, de encuentros con seres extraterrestres y con otros mundos (u otros tiempos); segundo, la posibilidad de cambios en la sociedad y la cultura producidos por nuestra ciencia y tecnología; y, tercero, las alteraciones técnicas y las versiones sustitutivas del yo”.<sup>53</sup>

---

<sup>51</sup> Carroll, *Filosofía del terror*, 60.

<sup>52</sup> Sontag, *Contra la interpretación*, 282.

<sup>53</sup> Telotte, *El cine de ciencia ficción*, 22.

En cada una de estas categorías encontramos el monstruo que le corresponde. Como veíamos al principio del capítulo, cada época crea su monstruo y cada terror humano también le da vida a su propia criatura terrorífica. Los visitantes de otros mundos pondrían a discusión el sentido de la vida del ser humano, es decir, si no somos los únicos en la galaxia entonces ¿Qué somos? Una especie más del universo. Las criaturas gigantescas que atormentan al ser humano son fruto de sus propias invenciones y del azar que siempre acecha la correcta razón humana. Y cuando no se esperaba que el género tuviera un repunte, entonces aparece la figura del humano como portador de su propia destrucción.

Tomando en cuenta las características y convenciones de los géneros de terror y ciencia ficción, concluyo que comparten sus elementos e incluso los mezclan en su narrativa. La narrativa entendida como “el recurso fundamental, mediante el cual los seres humanos damos sentido al mundo”<sup>54</sup> y más concretamente como “una cadena de eventos en una relación causa y efecto que sucede en el tiempo y en el espacio”<sup>55</sup> La sucesión que da ritmo a las películas de los géneros que analizo, hace de lo monstruoso y del desarrollo tecnológico su constructo filmico.

Un ejemplo de la hibridación entre géneros descrita en los párrafos anteriores es la novela de Mary Shelley *Frankenstein o el moderno Prometeo*. Encaja perfectamente en la ciencia ficción, pero también suele considerarse como una de las representantes de la novela gótica de terror. Por tanto, la diferencia entre géneros estriba en su manera de enfrentar al monstruo. Para el terror, el monstruo es derrotado por el héroe, mientras que para la ciencia ficción no siempre el monstruo acarrea muerte y

---

<sup>54</sup> David Bordwell y Kristin Thompson, *El arte cinematográfico* (México: McGraw-Hill, 2003), 59.

<sup>55</sup> Bordwell y Thompson, *El Arte Cinematográfico*, 60.

destrucción. Por el contrario, en este último género, los caprichos tecnológicos son los que pueden salvar a la humanidad de su inminente extinción. Podemos observar esto en las películas de desastres, que forman parte de la ciencia ficción, en las que el científico que en ocasiones está fuera de las instituciones que detentan el conocimiento, es quien predice los acontecimientos catastróficos y tiene la clave para detenerlos.

En párrafos anteriores analicé la diferencia –si es que existe- entre el género de terror y el de ciencia ficción y he planteado esta oposición en el sentido de la creación del monstruo que interviene en las historias, en términos de su uso y su creación. No obstante, esta diferencia se mueve en terrenos pantanosos, porque lo monstruoso no es exclusivo de estos géneros.

El terror y la ciencia ficción son los géneros en los cuales se ha ubicado al cine de David Cronenberg. En ocasiones, uno de ellos es el dominante y en otros casos ambos géneros se fusionan a lo largo de la película. Es por esto que es de suma importancia conocer los códigos visuales que utilizan el terror y la ciencia ficción para comprender cómo Cronenberg se apropia de esas convenciones para crear una forma fílmica plagada de cuerpos coagulantes.

Lo fantástico está presente no sólo en los géneros que nos ocupan sino también en la forma particular en la que Cronenberg cuenta sus historias. “Lo fantástico se encuentra en ese punto de «duda» entre ambos: el reino de lo que podría ser o podría no ser”.<sup>56</sup> Cronenberg aparece en este reino de lo liminal en la indefinición, pero esto por sí mismo no lo hace tan perturbador. Lo que realmente lo hace ser reconocido como un director clave para los géneros que se analizan es que inserta al cuerpo en esa dinámica de lo grotesco, de lo inacabado.

---

<sup>56</sup> Telotte, *El cine de ciencia ficción*, 21.

Cronenberg y su galería de cuerpos coagulantes toman lo monstruoso, lo tecnológico y lo fantástico como territorios de una narrativa transgresora en la que la carne, el metal y lo imposible se mezclan.

## **2.2 *The Fly*. Tránsitos y reflejos entre la ciencia ficción y el terror**

Ya descritas las características de los géneros cinematográficos en los que se ubican las películas de Cronenberg, ejemplificaré cómo son utilizados y transformados por este cineasta en la película *The Fly* (*La Mosca*, David Cronenberg, EUA, 1986).

En primer lugar, *The Fly* fue un cuento de ciencia ficción escrito por George Langelaan en 1957, publicado en junio del mismo año por la revista *Playboy*. Al año siguiente tuvo su primera adaptación cinematográfica dirigida por Kurt Neumann (*The Fly*, EUA, 1958). En 1986 Cronenberg (*The Fly*, EUA, 1986), realiza una segunda adaptación de la obra literaria; ambas versiones conservaron el mismo título. Según los créditos de la película de Cronenberg, su historia está basada en el relato escrito por Langelaan.

*The Fly*, en sus tres versiones, nos habla de un científico que inventa una máquina para transportar materia de un lugar a otro. Sin embargo, el científico se pregunta si el invento es capaz de hacer lo mismo con un ser humano, así que decide probarlo sin prever que una mosca será su compañera de viaje provocando el intercambio genético entre organismos. Una mujer será testigo de estos acontecimientos y tendrá que cumplir la última voluntad del hombre que ama, quien, al no encontrar la manera de revertir el proceso de fusión genética, ve en la muerte la única solución.

Las modificaciones que vemos en la construcción de la imagen del humano-mosca, surgen desde un imaginario descrito por el autor del relato de ciencia ficción. Esta visión es utilizada por el director de cine quien agrega nuevos elementos a la imagen relatada en el cuento. La imagen del

humano-mosca se encuentra en un tránsito ininterrumpido que se alimenta cada vez que otro artista o creador la retoma y la mezcla con partes de sus vivencias, experiencias y sensaciones, construyendo y modificando a la imagen original, pero dejando elementos que la hagan identificable.

El científico, protagonista de las tres historias, responde a las convenciones de ambos géneros; corresponde al terror debido a que en su afán de conocimiento inventa algo que cambiará el rumbo de la humanidad para siempre, pero cuyos resultados son impredecibles para él y la ciencia. En la ciencia ficción, en cambio, dicha figura representaría la esperanza utópica de un mundo mejor de la mano de los avances en la ciencia y la tecnología pero que nuevamente llevarán la catástrofe en su seno.

Ese científico, encarnado por el personaje de Seth Brundle (Jeff Goldblum) en la película de Cronenberg, comparte rasgos con el imaginario popular de un hombre de ciencia, en el sentido de que solo necesita cinco conjuntos de ropa iguales para evitar la demora de encontrar la ropa adecuada para salir o trabajar. Su tiempo está empleado única y exclusivamente para la ciencia, al menos en un principio. Ese genio que vive apartado de la humanidad por estar dedicado a sus experimentos participa de los eventos sociales y en ellos encuentra a una chica hermosa que impresionar. En este instante se rompe con el estereotipo de científico tímido y carente de encanto y gusto por las mujeres. Al contrario, Seth lleva a la reportera a su casa para mostrarle el invento.

A diferencia de las catástrofes de ciencia ficción que estudia Sontag, Cronenberg propone una destrucción local, muy íntima, que incluye solamente a tres personajes. Lo que aleja al director canadiense de las grandes epidemias o las invasiones extraterrestres a la tierra. Al mismo tiempo lo inserta en la dinámica estética posmoderna, porque “en el cine posmoderno lo que regresa para producirnos inquietante extrañeza no viene de las sombras ni de la animación de lo inorgánico [...]”

sino del propio cuerpo”.<sup>57</sup> Un cuerpo coagulante que en su proceso de autodestrucción encuentra su eco en la catástrofe humana que intentó hacer de la ciencia algo parecido a un milagro pero que terminó en su propia muerte.

En *The Fly* pareciera que todo se queda en familia, es decir, lo que les sucede a esas tres personas se limita a ellas mismas. Su tragedia se vive al interior del laboratorio de Seth y su logro científico queda plasmado en la portada de una importante revista científica y en un artículo periodístico dedicado a su invento que nunca saldrá a la luz.

Otra de las convenciones utilizadas por el terror y la ciencia ficción es la figura del héroe, aquel arquetipo que tiene las respuestas para salvar a la humanidad o la fuerza suficiente para vencer al monstruo. En Cronenberg este personaje se transfigura en un ser humano que sufre en carne propia la desventura de lo que ha descubierto: se enfrenta a la persona que ama y a sí mismo, en una batalla por recuperar su cuerpo y su conciencia humana ante el avance del insecto que lentamente se apodera de sus movimientos, gustos y acciones.

Como afirma Telotte, “*La mosca*, que es una película sobre híbridos y posibilidades híbridas, es también un híbrido que sugiere el potencial de esas formas híbridas como son las películas de miedo-ciencia ficción”.<sup>58</sup> Esta película mezcla los géneros cinematográficos de ciencia ficción y terror por medio de la transformación progresiva del cuerpo del ser humano en un cuerpo amorfo cercano a una mosca. También combina la forma de construir su narrativa y la concepción de sus personajes. Haciendo de esta película un elemento esencial para observar las convenciones de los

---

<sup>57</sup> Pedraza, *Teratología y nueva carne*, 39.

<sup>58</sup> Telotte, *El cine de ciencia ficción*, 225.



géneros y sus cambios propuestos por Cronenberg mostrados a través del proceso de transgresión corporal a través del cuerpo coagulante del protagonista.

Para entender este proceso en el que la imagen conserva ciertos rasgos que la hacen identificable, tanto para los géneros cinematográficos como para el relato escrito, recurro a hacer la segmentación de cada una de las interpretaciones de *The Fly*. Esto lo hago con el fin de integrar a la descripción formal, argumentativa y visual los conceptos de forma fílmica<sup>59</sup> y significado sintomático<sup>60</sup> que serán útiles para realizar el proceso de segmentación<sup>61</sup> de las películas que se analizan en esta sección en relación directa con el concepto de cuerpo coagulante.

La segmentación de las películas y del cuento es un ejercicio que utilizaré para encontrar las diferencias y semejanzas entre la adaptación de Cronenberg y su precedente literario y cinematográfico. Estos contrastes tienen que ver con el conflicto que vive el humano-mosca. Tanto el cuento como la versión cinematográfica de Kurt Neuman se enfocan en la vivencia de un organismo humano que tiene una cabeza y un brazo de un insecto. Nos hablan de cómo aprende a comunicarse y a sobrevivir con estas características hasta decidir su muerte en espera de su cabeza humana que forma parte de la mosca y que por más que grite nunca podrá ser escuchada.

El proceso de segmentación<sup>62</sup> se utiliza en la investigación para encontrar los detonantes y momentos en que se ponen de manifiestos los cuerpos coagulantes a través de los procesos de

---

<sup>59</sup> “Entendemos por forma fílmica, en el sentido más amplio, el sistema total que percibe el espectador en una película” Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, 42.

<sup>60</sup> “Estos son significados que reciben influencias de un grupo concreto de valores sociales”. Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, 52.

<sup>61</sup> “Dividir un filme en secuencias para analizar su forma”. Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, 63.

<sup>62</sup> Las segmentaciones de las películas que analizo se encuentran en la parte final de la tesis, véase el Anexo.

transgresión corporal. En *The Fly*, Cronenberg decide darle mayor peso al proceso de transformación corporal, a los momentos en que la genética del insecto modifica el comportamiento humano. Desde la manera de comer, las expresiones y postura corporal, hasta el extremo de que el nuevo cuerpo desecha partes del cuerpo humano que no necesita.

Iniciaré con la segmentación del cuento de Langelaan y la película de Kurt Neuman, ya que en sus tramas son bastante parecidas y comparten muchos rasgos tanto visuales, como en la construcción de personajes y en el argumento de la historia en general. El tratamiento visual del monstruo en su proceso de transfiguración es lo que marca la mayor diferencia entre el director canadiense y las demás versiones de *The Fly*.

- **Segmentaciones del cuento *The Fly* de George Langelaan y la versión cinematográfica de Kurt Neumann**

El cuento y la película pueden dividirse en cuatro segmentos que se presentan de la siguiente manera:

a) *Investigación del asesinato del científico a manos de su esposa*

- La mujer llama a su hermano para que dé aviso a la policía del crimen, ella se declara culpable sin dar mayor explicación.
- Las autoridades encuentran el cadáver del científico con la cabeza aplastada bajo una prensa hidráulica.
- La policía interroga a la mujer en repetidas ocasiones sin obtener mayor explicación del crimen.

b) *La mujer entra en crisis al ver una mosca muerta*

- Una mosca irrumpe en la habitación, tratan de matarla, pero la mujer salta de su cama para impedirlo.
- La mujer busca desesperadamente a la mosca con cabeza blanca

c) *Se revela el misterio del asesinato*

- La mujer cuenta la historia de los experimentos fallidos de su marido.
- Su esposo encontró la forma de transportar materia de un lugar a otro, pero, al realizar el experimento consigo mismo una mosca se introdujo en la máquina

d) *El humano-mosca encuentra en la muerte su único consuelo*

- Las cabezas se intercambian entre el hombre y la mosca, limitando su habilidad del habla y el movimiento de uno de sus brazos
- Su único medio de comunicación es a través de mensajes que hace en una máquina de escribir
- Tras varios intentos infructuosos de encontrar a la mosca y revertir los efectos de la mutación, el científico pide a su esposa que lo mate

Si bien el cuento escrito por Langelaan y la versión cinematográfica de Neumann son muy parecidas, tienen diferencias sutiles. En primer lugar, la esposa del científico en el cuento de ficción termina internada en un manicomio, al contrario de la mujer de Neumann quien permanece en su casa rodeada de todas las comodidades del hogar. Otro punto importante que marca una diferencia entre el cuento y la película son los nombres de los protagonistas, que cambian en todas las versiones que

analizamos; en el cuento, el científico se llama Robert Browning y su esposa Anne. En la película de 1958 el protagonista es François Delambre y su esposa Hélène Delambre.

Las semejanzas y diferencias entre las versiones cinematográficas y el relato literario son de suma importancia porque nos hablan del acento que pone Cronenberg en la transgresión corporal. La historia que narra el director canadiense se enfoca en gran medida en las alteraciones que afectan al cuerpo del científico después de someterse al experimento de transportación de materia, que involucran una degeneración crónica del cuerpo hasta convertirlo en una masa informe. Hay otro aspecto en el cual el relato y la película de 1958 son casi idénticos. Me refiero a la forma en que se describe a la criatura. Todos los elementos que se dibujan en el cuento aparecen en la versión cinematográfica: tiene cabeza de mosca y su brazo izquierdo parece una pata con una tenaza en el extremo, justo como lo relata Langelaan. Asimismo, la muerte que suplica el humano-mosca y la ejecución del



**FOTOGRAMA 1. FRANÇOIS DELAMBRE CON CABEZA DE MOSCA EN LA PELÍCULA DE KURT NEUMANN, DE 1958.**

crimen a manos de una mujer se mantienen en las versiones cinematográficas. Las características de semejanza y diferencia esbozadas en líneas anteriores serán un hilo conductor que unirán a las imágenes que veremos en la versión realizada por Cronenberg, teniendo como punto nodal de encuentro y diferencia al cuerpo.

Dentro de las convenciones que utilizan Langelaan y Neumann para construir sus relatos de terror y ciencia ficción, se encuentra la creación de un monstruo que simboliza las consecuencias de ir en contra de lo natural, en otras palabras, de la ambición de conocimiento del científico que quebranta el orden y la estabilidad social. Otra convención del género de terror es la reacción de asco que se produce en el protagonista al tapar su rostro con un trapo para que no sea rechazado por la esposa. Finalmente, la muerte aparece como el único recurso capaz de terminar con la criatura y borrar para siempre ese invento que intentó cambiar a la humanidad.

A diferencia del cuento y la primera versión cinematográfica de *The Fly* vistas hasta ahora, Cronenberg pone en el cuerpo y sus procesos de transgresión el estandarte para abordar al género de terror y el de ciencia ficción. Es desde el cuerpo coagulante que Cronenberg realiza su construcción de la criatura y se aleja del juicio de valor que intenta poner una lección en la sed de conocimiento humano. Para el director canadiense lo que importa es que dentro del ser humano hay algo monstruoso que emerge a consecuencia de un error impredecible. Esa misma equivocación habla de las relaciones del ser humano y de la sociedad con aquello que nos provoca repulsión pero que vive entre nosotros.

- **Segmentación de la versión cinematográfica de Cronenberg**

La segmentación en la película *The Fly* de David Cronenberg consta de 10 segmentos acompañados de una explicación de la trama de la película para situarlas en un contexto cinematográfico y visual, señalando las diferencias entre la cinta del director canadiense y las versiones descritas en el apartado anterior.

Los extractos de la película de Cronenberg que se enlistan a continuación, son esenciales para comprender los cambios que se realizan en la narrativa de la historia de la mosca, es decir, para centrarse en la transformación de ser humano en mosca Cronenberg elimina la investigación

policial de su versión. De esta manera el relato se desarrolla en un espacio íntimo, el laboratorio del científico es el escenario de toda la historia.

1. *Una dudosa cita*

- a) Seth Brundle, un científico de apariencia solitaria lleva a su laboratorio a Verónica (Geena Davis), una reportera de una revista científica, para enseñarle un invento que cambiará a la humanidad tal y como la conocemos.
- b) Después de una demostración se comprueba que sus máquinas llamadas *telepods* funcionan y pueden transportar materia de una cabina a otra.
- c) A pesar de que el invento es algo increíble, el editor de la revista no publica la historia.
- d) El gran invento de Seth tiene un defecto: sólo puede teleportar materia inorgánica.

Cronenberg plantea el argumento de la película en los primeros minutos: le explica al espectador lo que la máquina hace y lo que le falta, además de ubicar a los personajes principales que construirán su historia. A pesar del escepticismo de Verónica al escuchar que Seth tiene algo que “cambiará al mundo tal y como lo conocemos”, decide investigar tanto por su profesión –es reportera del Particle Miracle- como por una curiosidad instintiva.

La máquina es tan novedosa que incluso ella no la ve a pesar de tenerla frente a sus ojos, confundiéndola con una cabina telefónica. Para mostrar lo que su invento hace Seth le pide a Verónica una de sus medias; pone en marcha la máquina y la media reaparece en el otro telepod.

La relación que mantiene Seth con las máquinas lo sitúa en el ámbito de la ciencia ficción. La interacción con su computadora se da por medio de comandos de voz y le ordena lo que tiene que

hacer; él es el único capaz de manejar los telepod<sup>63</sup> porque su computadora tiene filtros de reconocimiento de voz y claves auditivas que sólo Seth conoce.

Estas visiones futuristas promisorias son características del género de la ciencia ficción y comparten con el concepto de utopía la esperanza de conseguir un bien común por medio de la ciencia y la técnica. Verónica no consigue publicar la historia por lo inverosímil que parece, por tanto, decide documentar los experimentos de ahora en adelante entablando una relación más que laboral con Seth.

Verónica es el nombre de la protagonista de la historia de Cronenberg, a diferencia de las protagonistas del cuento y la versión cinematográfica de 1958, ella no es una ama de casa que es testigo de un hecho asombroso. Por el contrario, Verónica es una periodista que está dispuesta a documentar el experimento.

## 2. *Babuino exprés*

- a) Verónica documenta con cámara de video en mano el trabajo de Seth, que se ha propuesto enmendar el error de su teleportadora transportando a un babuino vivo.
- b) Al término de la teleportación, lo que era un mamífero se convierte en una masa informe que aún se mueve y chilla pero que ha perdido la piel y todo aquello que lo hacía un primate.
- c) El error, en palabras de Seth, es que “las computadoras sólo saben lo que les dices. No sé lo suficiente de la carne”.

---

<sup>63</sup> En la actualidad algunos bancos utilizan ese sistema de reconocimiento de voz para que el cliente pueda realizar y autorizar operaciones bancarias a través del teléfono. Incluso, en los últimos años los videojuegos han incorporado los principios de esa tecnología logrando que objetos físicos se conviertan en objetos virtuales, como lo hacen los Telepods utilizados por la aplicación de juegos Angry Birds Go, en la cual adquieres un vehículo de juguete que al montarlo sobre una base y ponerlo frente a la cámara de la Tablet el auto se traslada instantáneamente al mundo virtual, pudiendo interactuar con él dentro del juego.

La masa grotesca de carne que solía ser un babuino se convierte en el primer monstruo de la película. En la versión literaria ese papel le correspondía a un gato que al ser teleportado nunca vuelve a reintegrarse. No obstante, se escucha por el laboratorio el eco de sus maullidos. La creatura de Cronenberg se convierte en una advertencia para el científico y la catástrofe que forma parte de la ciencia ficción se enuncia en estas escenas. El cuerpo coagulado del babuino es el resultado de la experimentación antinatural en animales que también genera una atmósfera de terror en la narrativa de la película.



**FOTOGRAMA 2. INTERIOR DE LA CÁPSULA TRANSPORTADORA CON LOS RESTOS DEL BABUINO.**

A diferencia de la computadora, las imágenes que el ser humano percibe se conforman de una combinación entre el imaginario y la realidad. Si no conocemos el objeto físico difícilmente podemos acertar en su forma, es decir sin imagen previa se puede transformar a la imagen posterior. Y esto último es lo que le pasa a la computadora: no conoce el objeto previo por lo tanto no puede reensamblarlo en la otra máquina.



### 3. *Los frutos del fracaso*

- a) Tras el catastrófico resultado del experimento del babuino, Seth encuentra la solución de una forma inesperada.
- b) Teleporta un trozo de bistec y después de cocinarlo descubre que no sabe cómo el original y esto ocurre porque no le ha enseñado a la computadora cómo debe saber la carne.
- c) Seth introduce las instrucciones necesarias en la computadora. El experimento funciona y un nuevo babuino se teleporta exitosamente.

La reflexión en torno al mal sabor de la carne teleportada es un elemento central en la película; el golpe de genialidad que tiene Seth al resolver el problema pone en evidencia que la mente humana está por encima de la máquina. La computadora solamente escanea el exterior del objeto, lo descompone en sus elementos químicos y lo vuelve a reunir. Sin embargo, para que el trozo de carne este completo le hace falta algo que no está en su exterior: el sabor.

Seth entiende que debe incluir la información del sabor en la computadora, porque es algo que a la máquina no le preocupa, no necesita comer. Ese acontecimiento acerca al científico a su objetivo: teleportar seres humanos, sólo necesita agregar las instrucciones del “sabor” de las personas.

En este segmento se pone en evidencia que Cronenberg tiene una preocupación por revelar los códigos binarios que permiten construir una imagen del cuerpo. Los resultados terroríficos de sus transformaciones –que veremos más adelante- responden a una inquietud del cineasta por entender las diferencias y las huellas que deja la mutación en los cuerpos coagulantes en los monstruos de sus películas.

### 4. *¡Hagámoslo!*

- a) Seth bajo el influjo del alcohol y emocionalmente vulnerable, decide teleportarse a sí mismo.

- b) Una mosca que volaba en el laboratorio se introduce a la máquina junto con Seth sin que se dé cuenta.
- c) La puerta del otro teleportador se abre y Seth sale de la máquina envuelto en una nube de vapor; se nota más fuerte, más sano.

En este segmento la ciencia ficción y el terror se unen; lo inesperado, el accidente, lo incontrolable y el azar, se combinan para cambiar todo el curso de la historia de la película. El científico que intenta cambiar al mundo, se modifica a sí mismo sin saberlo.

La teleportación realizada en carne propia es común al cuento y a las versiones cinematográficas de *The Fly*, pero el resultado de ese experimento las hace diferente. Las tres, hablan del intercambio genético entre la mosca y el ser humano, pero solamente Cronenberg se enfoca en el proceso de metamorfosis que fusiona a las dos especies.

El azar también es algo característico en los géneros de terror y ciencia ficción. Por un lado, ese momento incontrolable provocará una criatura monstruosa y por el otro terminará con los sueños utópicos de una mejora en el ser humano por el empleo de máquinas.

##### 5. *El cuerpo habla*

- a) La teleportación de Seth aparenta ser un éxito, pero un primer plano a su espalda revela que de una vieja herida emergen vellos muy gruesos.
- b) Seth disfruta de su nuevo cuerpo y realiza acrobacias dignas de un campeón de gimnasia sobre una silla, ahora es evidente que no es el mismo.
- c) Lentamente los cambios aparecen; Seth le pone a su taza de café al menos 8 cucharadas de azúcar mientras sostiene una conversación agitada y veloz.

- d) La energía sexual de Seth se incrementa notablemente y también su gusto por las cosas dulces, en su cara aparecen marcas de acné.
- e) Seth, convencido de que la teleportación es regenerativa y le da un poder extraordinario intenta que Verónica use la máquina, pero ella se niega.
- f) Seth prueba su nueva fuerza en un concurso de vencidas, al tomar la mano de su contrincante una sustancia verde y líquida sale de sus dedos. Su fuerza es tan grande que rompe la muñeca de su oponente provocándole una fractura expuesta.
- g) Seth analiza los vellos gruesos que han salido en su espalda y los resultados indican que no son de humano sino de insecto.

No hay marcha atrás. Las consecuencias del experimento en el cuerpo de Seth son notables, un incremento en el vigor sexual, en las capacidades físicas, el gusto por lo dulce y las palabras entrecortadas son indicadores de que ya no es normal, de que se ha convertido en otro, en un extraño cuyo cuerpo se rebelará contra él.

Al romper la muñeca de su contrincante Seth se lleva a una mujer a su laboratorio y ella le pregunta: “¿Eres un físico culturista? Construyo cuerpos. Los deshago y los vuelvo a armar.” Esto es lo que hace su máquina: como un escáner copia los elementos por los cuáles se conforma el objeto o el ser orgánico para reacomodarlos en el otro telepod.

El sonido de una mosca acompaña el plácido sueño de Seth y Verónica. Él despierta y la atrapa con la mano, pero aún no conoce la relación entre ellos. Este es otro de los puntos de unión en las versiones de *The Fly*, tanto en el relato como en la película de Neumann la mosca se convierte en una figura aterradora que recuerda aquel trágico experimento y que no puede ser vista ni escuchada por

la esposa del científico. Cronenberg toma al insecto, le quita su cuerpo y nos deja el sonido de su aleteo que le indica al espectador que algo ha salido mal.

6. *El espejo no miente*

- a) A pesar de los evidentes cambios en el rostro de Seth y el surgimiento de más vello en su espalda, él se niega a aceptar que algo cambió en su cuerpo cuando se teleportó y sus reacciones son cada vez más violentas.
- b) Se mira al espejo, intenta rasurarse, pero no puede hacerlo, se toca los dientes con sus dedos y se le cae una uña.
- c) Seth, desconcertado, vuelve a la computadora y descubre que al momento de teleportarse había otro ser que se fusionó con él a un nivel molecular-genético: una mosca.

Al mirarse al espejo, Seth nota un ligero cambio en su cara, aparecen marcas en su rostro y sus uñas le dan comezón que alivia mordiéndolas; su cuerpo desde el interior se rebela contra la imagen del exterior, ya no quiere las uñas y le indica a su cerebro que debe removerlas porque ya no las necesita.

La computadora pasa a ser un personaje más de la película, ya que se convierte en el único enlace de Seth con lo que queda de su humanidad. En la película de Neumann la máquina de escribir cumple esa misma función ya que el científico sólo puede comunicarse con el exterior mediante cartas. En otras películas de Cronenberg la máquina es un personaje más que establece un vínculo externo e interno con otros personajes. En *Videodrome*, son la televisión y los casetes de VHS los que se transforman en seres orgánicos que infectan el cerebro de quien los usa. En el caso de *eXistenZ*, es el

videojuego quien se enlaza de manera orgánica con el espectador simulando una virtualidad que fusiona la tecnología con la biología.

La tragedia que se desarrolla en las tres versiones de la mosca que se han revisado hasta ahora se desata cuando un elemento azaroso entra en escena; la mosca que se introduce por casualidad en la máquina cumple este rol. El drama del científico quizás se relacione con el hecho de que hay cosas que el ser humano nunca será capaz de controlar a pesar del avance científico y tecnológico que alcance. La mosca es un organismo minúsculo pero capaz de transformar la vida y la muerte de un ser humano.

7. *Susurros humanos.*

- a) Pasan los días y Seth llama a Verónica para que vaya a verlo. Ese cuerpo atlético se está desintegrando, ahora usa bastones para caminar y su rostro se ha llenado de cicatrices.
- b) La computadora no supo qué hacer con ambos organismos y decidió unirlos.
- c) Toma una dona y cuando va a comérsela la llena con un vómito verde, se toca la oreja y se desprende de su cara.
- d) Ahora puede pegarse a las paredes y techos, según él “la enfermedad quiere que sea otra cosa: brundle-fly”. Una fusión entre mosca y humano.
- e) Verónica está embarazada de Seth y sueña que al abortar expulsa de su interior a una larva.



**FOTOGRAMA 3. SETH-BRUNDLER ARROJANDO ÁCIDO PARA DESINTEGRAR SUS ALIMENTOS.**

El cuerpo de Seth cambia todos los días, incluso inaugura su propio museo de historia natural en el gabinete del baño con partes de su cuerpo que se han caído: dientes, uñas, orejas, forman parte de esta colección aterradora. Lo hábitos del insecto se incorporan a la vida cotidiana del excientífico, sus dientes ya no le sirven porque ahora es capaz de expulsar un ácido que desintegra la comida para después ingerirla.

Los cambios que Verónica ve en Seth, construyen un imaginario en ella, al grado de soñar que lleva en su interior al hijo de una mosca y no de un ser humano. Seth asume el proceso de

transformación como una enfermedad que lo conduce a ser otra cosa, un ser nunca visto, de alguna manera, un milagro de su ingenio.

8. *Voz no reconocida*

- a) Seth intenta que la máquina le ayude a encontrar una solución, pero no es posible; sus dedos se han pegado y no puede utilizar el teclado y su voz ya no es reconocida por el ordenador.
- b) El cuerpo de Seth se ha llenado con tumores y protuberancias, su imagen corresponde cada vez menos con la de un cuerpo humano.

La pérdida de la capacidad de comunicarse de Seth es la señal definitiva de que el proceso de transformación en insecto ya no puede detenerse, su parte humana va cediendo ante la parte animal: “frente al mutismo al que la bestia se ve reducida, se alza implacable el discurso de las instituciones (el de la medicina, el de la ley, el de la familia, el de la racionalidad), que no tiene otra función que la de restablecer el orden”.<sup>64</sup> Su organismo le recuerda a cada instante que ya no es un humano, que su cuerpo ya no le pertenece, que por dentro está dejando de ser Seth. Ahora es Brundle-Fly: “soy un insecto que soñó que era humano y me encantó. Pero el sueño terminó y el insecto despertó”. Estas reflexiones que surgen de los momentos de crisis en que se encuentra Seth contribuyen a construir una empatía con el espectador, el cuerpo deformado que actúa como un insecto pero que aún reflexiona como ser humano.

La voz de Seth se vuelve menos comprensible por la constante intervención de la lengua, que saca continuamente para probar el aire circundante, los sonidos se vuelven más agudos e impredecibles. Como se ha mencionado, no sólo se trata de mostrar lo grotesco sino todo el proceso

---

<sup>64</sup> Cortés, *Orden y caos*, 21.

de lo informe, desde lo visual hasta los pensamientos que construyen una cotidianidad de lo monstruoso.

9. *Ayúdame a ser humano*

a) Verónica va a la clínica para abortar, pero Seth rompe la ventana y la rapta. Su exnovio va al laboratorio para rescatarla, armado con una escopeta.

b) El insecto hombre le cae del techo al ex novio de Verónica, toma su mano y la desintegra con su saliva, hace lo mismo con su pie.

c) Seth intenta fusionarse con Verónica y el bebé que se gesta en su interior. En su intento de obligarla a entrar en el telepod ella lo empuja y le desprende la mandíbula inferior.

d) La mosca ha despertado y se apodera del cuerpo de Seth, cuya piel cae al suelo a pedazos.

El hijo que crece en el vientre de Verónica simboliza lo último que podría quedar del humano de Seth es por esto que impide que aborte. Para Brundle-fly la unión entre Verónica, su hijo y él es un paso necesario, incluso dice que serán un ser único integrado para siempre y que nunca tendrán que separarse. Las pesadillas de terror se materializan en esta parte de la película, el héroe (ex novio de Verónica) enfrenta al monstruo, pero es derrotado por la bestia que desintegra su mano y su pie con su saliva corrosiva.





FOTOGRAMA 4. PEDAZOS DEL ROSTRO DE SETH SE DESPRENDEN DE SU CARA.

Ante el último intento de fusión entre organismos, descrito en el párrafo anterior, todo rastro del cuerpo humano que quedaba en Seth se desprende de él; pedazos de su piel caen al piso lo mismo que su mandíbula, arrancada por Verónica en un intento por liberarse de la criatura. El terror rige a la película, esa criatura monstruosa se apodera del espectador y de sus sensaciones.

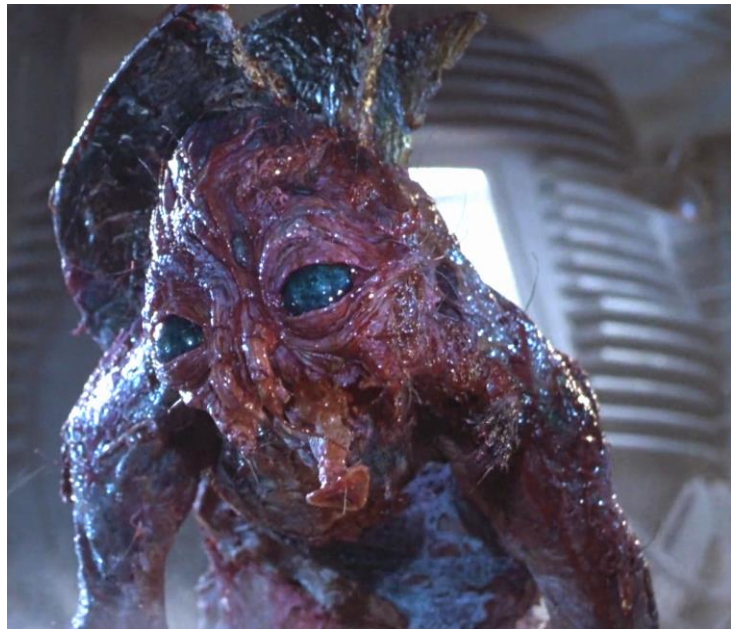
### 10. *Cuerpo máquina*

- a) El ex novio de Verónica recobra la consciencia y le dispara a los telepods para romper el enlace entre ellos, justo en el momento en que se inicia la secuencia de fusión.
- b) La criatura monstruosa rompe el vidrio del telepod, da un paso hacia fuera pero la secuencia de fusión se inicia y es teleportado a otra máquina haciéndose uno con el metal.
- c) Una masa informe, con partes de humano-insecto-máquina sale del telepod arrastrándose, se dirige a Verónica y le muestra que ponga el cañón de la escopeta en su cabeza.

El proceso de mutación que transfigura a Seth en mosca es, a mi juicio, la secuencia mejor lograda que ejemplifica visualmente al cuerpo coagulante. Al tránsito coagulatorio entre organismos biológicos se le suma la unión con la máquina que se realiza por accidente, cuando la criatura intenta detener la fuga de Verónica que ha sido liberada con el último esfuerzo de su exnovio.

El monstruo resultado de la última teleportación es una gran masa grotesca, con partes orgánicas y metálicas que se arrastra por el suelo y se acerca a Verónica y su exnovio. Pero ya no intenta atacarlos, sino que le indica a Verónica que le ponga la escopeta en la cabeza y le dispare.

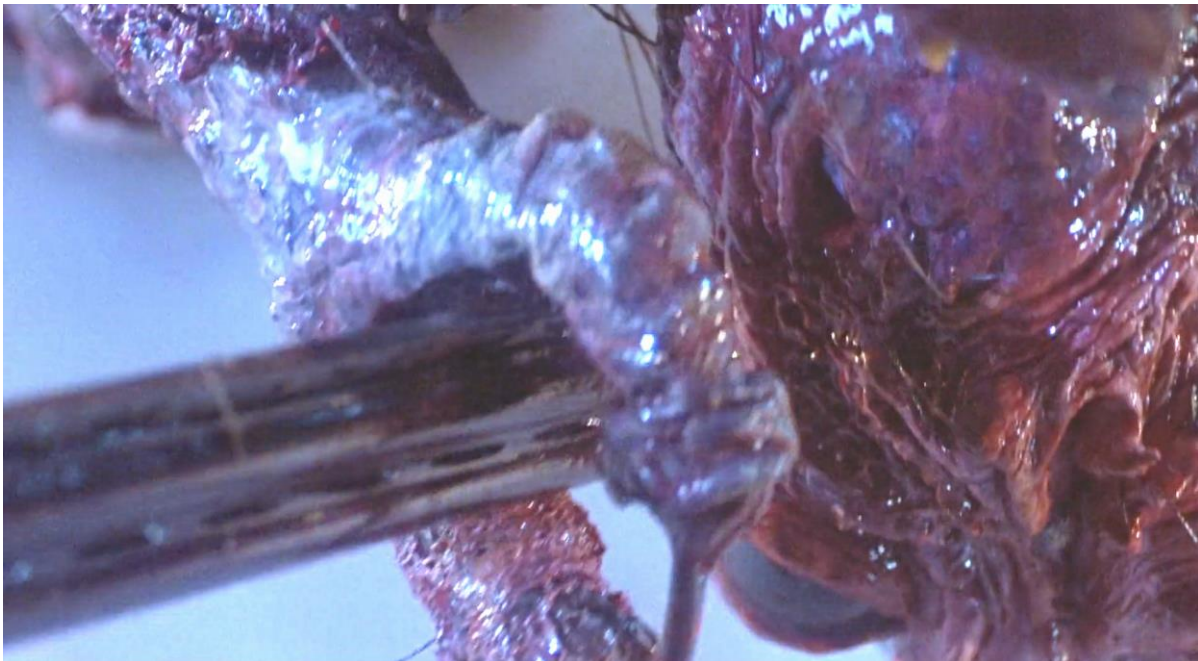
La película de Cronenberg plantea la fusión genética como



**FOTOGRAMA 5. UNA FALLIDA TELEPORTACIÓN FUSIONA EL CUERPO MOSCA DE SETH CON UNA PUERTA METÁLICA.**

analogía del cuerpo coagulante y también fusiona géneros y emociones: el monstruo y el héroe se encuentran en una misma persona o criatura. Aquel ser grotesco y repugnante que aún es una persona encuentra en su muerte la única solución.

Cronenberg elige realizar su versión de *The Fly* reconstruyendo la imagen de la humano-mosca porque para él “no parecía real” la bestia creada por Neumann, no era creíble y tal vez no parecía verdadera porque no producía terror sino fascinación por la forma en que se intercambian las cabezas de los cuerpos del humano y de la mosca. El dato anecdótico es importante porque contribuye directamente a construir la versión cinematográfica de Cronenberg, en cuanto se preocupa por mostrar una criatura mas creíble, documentando el proceso degenerativo corporal que afecta a la criatura, al contrario de las otras dos versiones que sólo se enfocan en partes de la transformación.



**FOTOGRAMA 6. LA MASA GROTESCA DE CARNE ACEPTA LA MUERTE COMO ÚNICA SOLUCIÓN.**

También hay que tomar en cuenta las limitaciones técnicas y el desarrollo en efectos especiales que separan a las versiones cinematográficas. Para la década de 1980 el uso del látex ya era algo común para crear todo tipo de texturas parecidas a la piel, al contrario de la década de 1950 en la que aún no existía ese material para formar a los monstruos y eran más parecidos a máscaras o trajes estilo botarga.

Al ver el proceso de transformación corporal que implica pasar de ser un humano a una mosca, Cronenberg pone como eje principal de la historia la mutación y logra que el espectador se identifique con la criatura e incluso siente compasión por ella porque detrás de esa masa grotesca hay un ser humano. La película de 1958 tiene un final donde la mosca-humano muere aplastada en una prensa y el hombre-mosca queda atrapada en la tela de una araña, gritando desesperadamente que lo ayuden.

La fascinación por las criaturas extrañas y los elementos que componen a esos seres se puede encontrar en el pasado universitario de Cronenberg. Al respecto comenta: “Chemistry was more interesting because it related to the body; not just the human body, but the planet’s body. I loved botany. I loved the interchange of fluids and plants; the chemistry of plants”.<sup>65</sup> Esa fascinación por el funcionamiento de los cuerpos vivos se encuentra en la mayoría de sus películas reflejando una inquietud científica acerca de la manera en que funciona el cuerpo y lo que ocurre al interior de él. Dicha fascinación por los cuerpos cobra sentido porque “lo que importa [respecto a la película *The Fly*] no es tanto el resultado, como el proceso que convierte al ser humano en *algo* informe, a medio camino de todo (hombre, animal y, al final, máquina)”.<sup>66</sup> El proceso que en la muerte encuentra el

---

<sup>65</sup> La química era más interesante porque se refiere al cuerpo; no sólo el cuerpo humano, sino al cuerpo del planeta. Me encantó la botánica. Me encantó el intercambio de fluidos y las plantas; la química de las plantas. [mi traducción] Peter Ludlow, “Cronenberg as Scientist. Antiessentialism, Sex as Remixing, and the View from Nowhere”, en *The Philosophy of David Cronenberg*, coord. Simon Riches (Kentucky: University Press of Kentucky, 2012), 36.

<sup>66</sup> Cortés, *Orden y caos*, 189.

enlace con cada una de estas formas que en principio no corresponden al cuerpo humano. Con la muerte el organismo corporal, animal y maquinal se fusiona haciendo palpable que lo que empezó con un sueño en la realidad tal vez tenga que dejar de existir.

Langelan en 1957 concibe un relato híbrido de ciencia ficción y terror. El extraordinario invento que permitiría transmitir materia de un lugar a otro es destruido por el azar y el infortunio. La intrusión de una mosca en la máquina que se fusiona genéticamente con el ser humano queda más allá de lo que la ciencia puede controlar, dando paso a una criatura monstruosa que poco a poco pierde su parte humana en favor de la animal. Sin embargo, el centro de la historia no es el monstruo, sino el papel de la esposa del científico y la investigación que se lleva a cabo a su alrededor para determinar si su historia es creíble y determinar su culpabilidad en la muerte de su esposo.

La película de 1958 dirigida por Kurt Neumann traduce el relato literario y construye a la criatura dándole una cabeza de mosca y un brazo parecido a una tenaza de langosta. Su contraparte se conforma por un cuerpo de mosca con una cabeza humana de cabello blanco que grita desesperadamente antes de ser devorada por una araña. Son estos monstruos los que permanecen en la memoria del espectador causando repulsión al ser representantes de seres impuros.

Cronenberg retoma la historia partiendo del proceso de mutación entre humano y mosca. Es decir, deja de lado la investigación del asesinato del científico para centrarse en la progresiva transformación corporal de la criatura. Como espectadores somos testigos de las transformaciones que sufre el protagonista en su cuerpo, notamos que lentamente deja de ser humano para convertirse en un animal que pierde sus rasgos sociales y culturales como el lenguaje o la capacidad de masticar los alimentos.

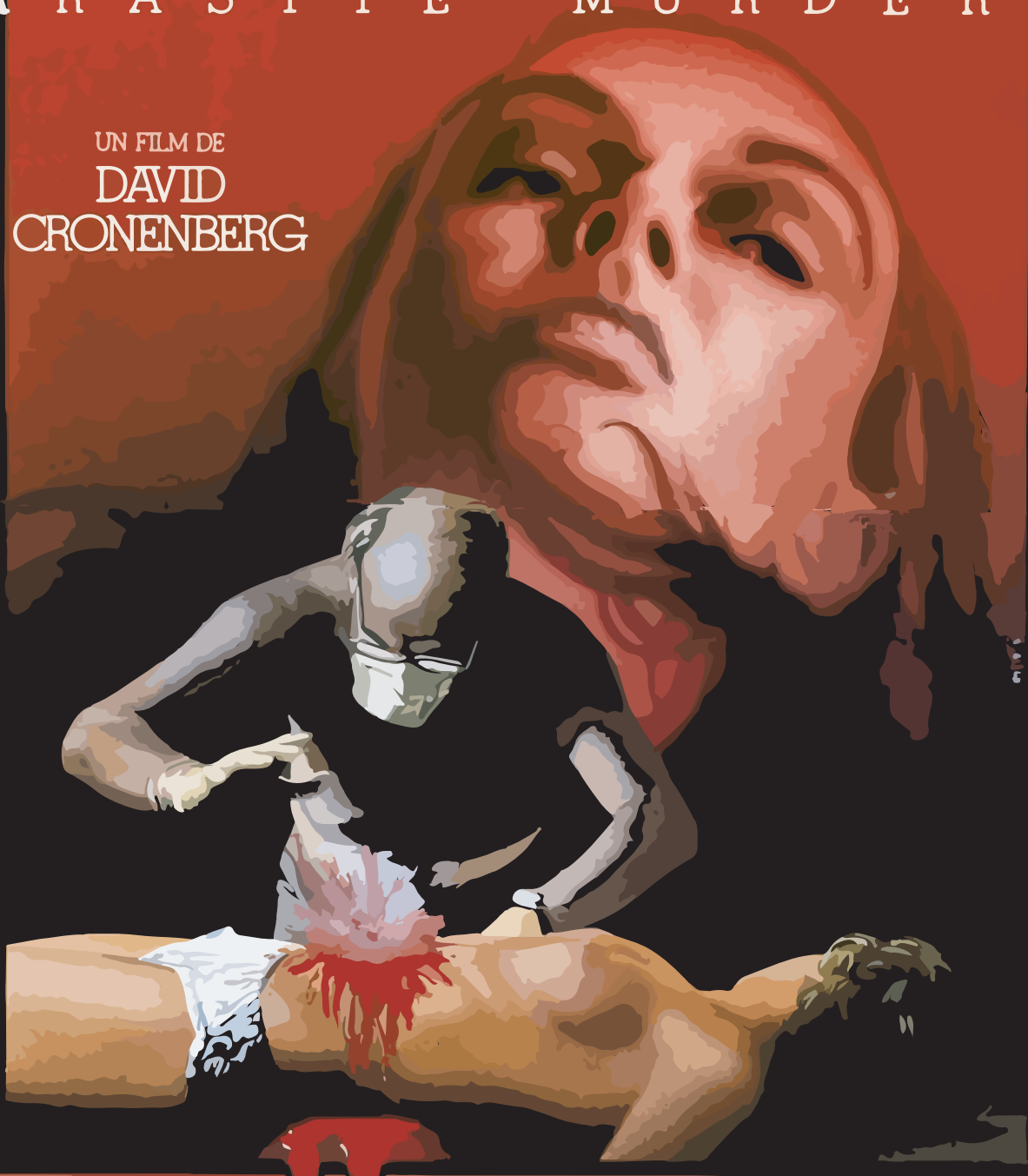
La mosca de Cronenberg construye un terror biológico, es decir, hace del cuerpo y sus transgresiones el territorio del miedo. En el capítulo siguiente revisaré este concepto en relación con los cuerpos coagulantes. Es decir, el terror biológico se expresa a través de los cuerpos coagulantes y sus procesos de transgresión en *Shivers* y *Rabid*.

NEPIX present

# FRISONS

P A R A S I T E M U R D E R S

UN FILM DE  
DAVID  
CRONENBERG



## CAPÍTULO III

El terror biológico como detonante visual de los  
cuerpos coagulantes

# **Capítulo III**

## **EL TERROR BIOLÓGICO COMO DETONANTE VISUAL DE LOS CUERPOS COAGULANTES**

Los cuerpos coagulantes como imágenes de la construcción de cierto tipo de corporalidad son el eje central en las películas de Cronenberg desde la década de 1970 en adelante. En el capítulo anterior analicé la relación de los géneros de terror y ciencia ficción como espacios de creación de historias híbridas que utilizan las convenciones de ambos géneros. El director canadiense retoma estos cánones narrativos y visuales para explorar los procesos de transgresión corporal manifiestos en las distintas etapas del cuerpo coagulante de Brundle-Fly. El estudio realizado en ese capítulo me permite identificar los tropos que utiliza Cronenberg para narrar los procesos de transgresión en los que se involucra al cuerpo: violencia corporal, el cuerpo como lugar de experimentación y el interior del cuerpo como elemento de vulnerabilidad.

Según mi consideración, en las películas del cineasta canadiense hay un cuerpo coagulante transgresor y transgredido, que se vale de la suciedad<sup>67</sup> y la impureza, para demostrar que el cuerpo no es sólo belleza exterior sino también inmundicia interna protegida por la piel. El cuerpo coagulante que se observa en las cintas funciona como articulador del proceso de trasfiguración corporal que se

---

<sup>67</sup> “La suciedad implica un complejo entramado simbólico en la medida que no se relaciona exclusivamente con nuestra idea de *higiene* sino con un orden de las cosas, material y moral.” Sabido, *El cuerpo como*, 58.

da cuando el cuerpo es directamente afectado -en este capítulo- por la enfermedad. Por tanto, hablaré de las transformaciones del cuerpo con base en los procesos de infección en las películas *Shivers* (1975) y *Rabid* (1977). Partiré de las siguientes preguntas: ¿por qué el cineasta David Cronenberg hace de la transgresión corporal su principal medio de expresión visual? y ¿cuáles son las características visuales de los cuerpos que utiliza en estos filmes? ¿qué resaltan o qué ocultan?

Los cambios corporales derivados de la enfermedad y los procesos de infección que se observan en las películas mencionadas comparten varios rasgos. En primer lugar, el funcionamiento del cuerpo se altera por un organismo externo que le induce reacciones violentas e incontrolables. El tráiler de *Shivers* nos anuncia: “si esta película no te hace gritar deberías ver al psiquiatra”. El morbo que nos invita a ver la película se concentra en la multiplicidad de contagios que terminan por convertir a sus protagonistas en agentes infecciosos. En segundo lugar, la infección se propaga por accidente, es decir, los científicos realizan experimentos con materia orgánica con el fin de asistir al cuerpo humano en su recuperación. Lamentablemente los resultados no son los esperados y las cosas terminan por salirse de control. En *Rabid*, los contagiados se convierten en unos “rabiosos” y no hay más remedio que matarlos, no importa si es un familiar, un amigo o un desconocido. En tercer lugar, los esfuerzos por combatir las infecciones y detener las epidemias son inútiles; el héroe falla al intentar regresar las cosas a la normalidad, siendo derrotado por las criaturas monstruosas, demostrando que la ciencia no siempre es la solución al contagio.

El tratamiento corporal que se observa en estas películas establece una nueva visión en cuanto a la construcción del terror. Tal como se vio en el capítulo primero, el género de terror convencionalmente cuenta con la figura del monstruo, que irrumpe y transgrede las reglas sociales y morales. El ser monstruoso generalmente es un extraño que entra en contacto con la normalidad y los que forman parte de ella, por lo que debe ser erradicado para recuperar el equilibrio. Cronenberg utiliza las convenciones del género de terror, agregándole un nuevo elemento; el monstruo ya no



viene de fuera, no es un extraño, sino que proviene del interior del ser humano, haciendo de su cuerpo un ser monstruoso. No es de extrañar que el título en español de la película *Shivers* sea “Vinieron de dentro de...”.

La diferencia que establece el director canadiense entre sus películas y las demás producciones cinematográficas pertenecientes a los géneros de ciencia ficción y terror, ha causado tanto impacto en los espectadores y estudiosos de su cine que se ha creado un concepto específico para definir sus características cinematográficas. Me refiero al término: terror biológico. Al respecto, el director canadiense menciona:

La expresión “terror biológico”, tan a menudo asociada a mi obra, realmente refiere al hecho de que en mis películas hay mucha conciencia del cuerpo. Hay una gran conciencia de la existencia física como un organismo vivo, más que otras películas de terror o de ciencia ficción que están más orientadas hacia la tecnología, o preocupadas por lo sobrenatural, y en ese sentido son muy incorpóreas.<sup>68</sup>

Bajo la concepción de terror biológico se cobijan las películas que forman parte de la tesis. En todas ellas el cuerpo, por medio de su transgresión, construye una forma filmica que tiene en su centro el concepto de cuerpo coagulante (como se explicó en el segundo capítulo). También contribuye a fundamentar al cuerpo como elemento formativo de los géneros de terror y ciencia ficción como se comentó en el capítulo primero.

En *Shivers* y *Rabid*, el terror biológico en concordancia con los cuerpos coagulantes se manifiesta en los procesos de infección y en ambas producciones cinematográficas el contagio cuerpo a cuerpo

---

<sup>68</sup> Chris Rodley, *Cronenberg por Cronenberg* (Barcelona: Alba Editorial, 2000), 102.

es el detonante de la transgresión. El vehículo que permite las modificaciones corporales se manifiesta a partir del contagio con otros seres humanos que han sido expuestos al virus. El cuerpo es el transmisor de la enfermedad, eliminando su parte humana para convertirse en algo más instintivo, más animal.

El terror biológico recalca la acción corporal en la manifestación de lo inhumano, de lo grotesco que nos invade ¿qué pasaría si lo que tenemos más cerca es lo que se vuelve contra nosotros? Esta pregunta ficticia, tiene –desde mi perspectiva-, una relación concreta con las condiciones climáticas y del medio ambiente en Canadá –país en el que se producen ambas cintas-. Los periodos largos de invierno convierten al interior de las casas u otros establecimientos en un lugar seguro, que te puede salvar de la muerte. Lo inhóspito permanece afuera, la nieve, la desolación, los árboles secos, los peligros del invierno están en el exterior.

En ese contexto, Cronenberg hace del interior su lugar de transgresión; en las habitaciones de tu casa, de tu oficina, del hospital, es donde surge y se propaga la enfermedad. El cuerpo que habita esos lugares se transfigura en un cuerpo coagulante, portador y propagador de la infección.

### **3.1 De parásitos, injertos e infecciones**

En *Shivers (Vinieron de dentro de...*, David Cronenberg, Canadá, 1975), una torre de departamentos de lujo es el escenario para una historia de terror. Los inquilinos disfrutan de sus plácidas vidas, aprovechando las ventajas de tener todo lo que necesiten en un solo lugar: canchas deportivas, áreas verdes, tiendas, e incluso una clínica. No obstante este ambiente de seguridad y armonía, en uno de los departamentos ocurren un asesinato y un suicidio. No sabemos el motivo, pero los que tuvieron contacto con la chica asesinada caen enfermos y se convierten en incubadoras de un parásito que hace del huésped una máquina sexual insaciable que busca nuevas víctimas. El Dr. St. Luc, médico que trabaja en la clínica del edificio, intenta detener y erradicar la propagación de la

infección, pero sucumbe ante una orgía multitudinaria que lo convierte en una víctima más del parásito.

Esta película se estrenó en 1975 y en su recorrido por diversas salas del mundo tuvo muchos títulos; Cronenberg comenta que el nombre que tenía en mente para su obra era: *Orgy of Blood Parasites* (*Orgía de los Parásitos de la Sangre*). Sin embargo, los nombres más conocidos son: *Shivers* (*Escalofríos*) y el utilizado en Estados Unidos *They Came from Within...* (*Vinieron de dentro de...*). En Canadá fue estrenada como *The Parasite Murders* (*Los parásitos asesinos*) y *Frissons* (*Estremecimientos*) en Francia.

Los diversos nombres con los que se conoce la película preparan al espectador para un encuentro visual repulsivo: las palabras “parásito” y “sangre” remiten inmediatamente a la transgresión de un cuerpo, ya que la sangre que fluye fuera de los conductos establecidos para ellos indica que ocurre algo que hace daño al organismo. Por otra parte, el parásito suele ser definido como un organismo que utiliza a otro para sobrevivir, es decir que se aprovecha del huésped para alimentarse y reproducirse. Si a estas consideraciones sumamos la palabra “estremecimiento” o “escalofríos” tenemos el caldo de cultivo ideal para una película clasificada dentro del género de terror.

Utilizando la misma temática de la infección corporal, dos años después del estreno de *Shivers* Cronenberg lanza la película *Rabid* (*Rabia*, David Cronenberg, 1977). En ella se cuenta la historia de una mujer que sufre un accidente de motocicleta. Para salvar su vida se requiere de varios injertos de piel; dicho procedimiento se realiza en una clínica de cirugía plástica cercana. Sin embargo, ese trasplante se transforma en un nuevo órgano que se aloja en la axila de la mujer. Una vez que otro cuerpo entra en contacto con esa creatura se contagia de una enfermedad parecida a la

“rabia” cuyos síntomas son similares: saliva excesiva, sudoración, ira irracional, terminando con la muerte del contagiado.

*Rabid* conecta inmediatamente con *Shivers*, en varios sentidos. Quien porta la infección es una mujer de carácter seductor. En ambas hay una lucha entre la ciencia y el cuerpo que desata un caos en quienes los rodean. También aparecen actores conocidos como Joe Silver que hizo el papel de Dr. Rollo Linsky en *Shivers*, repite con un personaje similar interpretando a un cirujano plástico. El papel de Rose –nombre de la protagonista- fue asignada a Marilyn Chambers que en esos años era conocida por estelarizar películas pornográficas.

El imaginario con el que cuenta Cronenberg para crear a los parásitos tiene un origen determinado que él explica de la siguiente forma: “los parásitos surgieron de mi fascinación infantil por el microscopio y los insectos”.<sup>69</sup> La manera en que se construye la imagen del parásito es el resultado de la fusión de las experiencias sensoriales con animales de este tipo y de la exploración de su funcionamiento. *Shivers* resulta ser una exploración hacia la sensación de repulsión, asco y terror que se forma en el espectador y en su memoria, pero va más allá de la sangre y el cuerpo herido para insertar en esa situación una reflexión sobre la civilización y el orden representados en el conjunto de apartamentos Starliner (Torres Nun’s Island).

Aquí somos testigos de otra de las fórmulas del género que utiliza Cronenberg en sus películas. Me refiero a la creación de monstruos, en este caso, parásitos. Esta criatura irrumpe en la vida cotidiana de los habitantes del edificio al atacar a una señora en el sótano; ella nota un pequeño rastro de sangre que termina en una lavadora; al levantar la tapa el parásito salta directo a su cara. Ella cae al suelo y se retuerce hasta que deja de moverse y ésa es la señal de que el parásito ha entrado en su cuerpo. En esta escena vemos claramente al parásito y sus movimientos, lo que recuerda lo trascendental que son

---

<sup>69</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 89.

los efectos especiales para las películas de terror en general y para las producciones de Cronenberg quien reconstruye y destruye cuerpos humanos.

La concepción original que tenía Cronenberg respecto a la forma del parásito en *Shivers* era muy diferente a la que se muestra en pantalla: “*Vinieron de dentro de...* comenzó con un sueño que tuve sobre una araña que salía de la boca de una mujer que está dormida, de noche. [...] Parecía que la criatura viviera allí, dentro de ella. Salía de noche, daba una vuelta por su casa y volvía a su boca”.<sup>70</sup> Ante la imposibilidad técnica para realizar la criatura del sueño descrito, se buscó una alternativa que fuera mecánica y plásticamente más adecuada para la toma que buscaba Cronenberg. El resultado final es una criatura que en momentos se mueve como un gusano, cuya cabeza es más delgada que el



resto del cuerpo, de color carne, con aparente forma fállica en reposo y que deja un rastro de sangre a su paso.

Ahora bien, sin entrar en detalles gráficos del *cuerpo coagulado* representado en la película, es importante recalcar la respuesta que da Cronenberg ante la pregunta de por qué utiliza este tipo

FOTOGRAMA 7. EL PARÁSITO SE ADHIERE AL CUERPO DE SU VÍCTIMA.

---

<sup>70</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 83.

de imágenes para construir su película, su primer largometraje dentro de una industria cinematográfica.

Él nos dice: “Yo tengo que mostrar cosas porque lo que muestro no se lo podría imaginar la gente. Si las hubiera dejado fuera de plano, no existirían.”<sup>71</sup> Las imágenes del parásito saltando hacia sus víctimas para introducirse en ellas y reproducirse, que de vez en cuando se asoma por debajo de la piel del abdomen, pueden generar una multitud de referentes visuales que le podrían dar forma a un sinfín de criaturas grotescas. Sin embargo, Cronenberg decide construir con asistencia de su especialista en efectos especiales y de un médico, un tipo específico de parásito cuya imagen construye un imaginario que alimenta las posibilidades de la transgresión corporal visual.



FOTOGRAMA 8. ESPINA RETRÁCTIL EN LA AXILA DE ROSE.

---

<sup>71</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 81.

El parásito en *Rabid* se ubica en la axila de la protagonista, en la cual encontramos una abertura similar a una vagina de la que sale un pequeño pene que tiene en la punta una espina que entierra en sus víctimas para absorber su sangre. Cronenberg es el creador visual de su monstruo, como se menciona en el párrafo anterior, él da forma a sus monstruos porque de otro modo serían imposibles de concebir.

El parásito de *Rabid* no puede moverse por sí sólo, así que recurre a manipular la voluntad del cuerpo de quien lo porta. Utiliza la notable y sutil sexualidad de la mujer para conseguir más sangre humana; no obstante, ignora que el resto de su cuerpo no cederá tan fácilmente a los deseos del injerto de piel y se auto sacrifica para terminar con los procesos de infección.

El parásito es el agente externo, alejado de toda norma y convención social, creado por el hombre y capaz de convertirlo en su esclavo modificando radicalmente su conducta. Esa creatura se inserta en el mundo humano y es desde adentro que lo transgrede. Todo aquello que forma parte de la cotidianeidad es cuestionado por el parásito.

El verdadero objetivo del parásito creado por el Dr. Hobbes, lo define su colega Rollo con estas palabras: “el ser humano es demasiado racional”, por tanto, inventó el parásito que combinaba afrodisiacos con enfermedad venérea para regresar a la humanidad sus instintos y por tanto un reconocimiento de su propio cuerpo. También le menciona que el Dr. Hobbes mató a Anabelle para deshacerse de los parásitos, lamentablemente era demasiado tarde ya que otros hombres al interior del edificio ya habían sido contagiados. La incertidumbre aparece en este punto facilitando las tensiones que generan terror en el espectador, ya que aún no se sabe si podrán detener al parásito o si todos serán infectados.

La axila-parásito en *Rabid* no tiene un origen determinado explícitamente ya que se eliminó la escena en la que se cuenta que el injerto fue manipulado genéticamente con la intención de mejorar su relación con el cuerpo huésped. Al contrario de *Shivers*, el propósito de este organismo infeccioso

no está claro. En la escena borrada se cuenta lo siguiente: “[el Dr.] Keloid explicaba su propósito de que el implante del nuevo tejido creciera y creara los nuevos intestinos que ella necesitaba para sobrevivir tras el accidente de moto. Pero en su lugar; el propio tejido había decidido hacer algo totalmente diferente”.<sup>72</sup>

El parásito representa la oposición entre el ser humano y lo monstruoso, ligado a la división cartesiana entre cuerpo y mente y a las características que se le otorgan al cuerpo como la parte repulsiva del ser humano. Quizás sea por esto que Cronenberg emplea la figura del parásito para obligar al espectador a mirar los instintos sexuales que han sido bloqueados por la sociedad y sus normas.



FOTOGRAMA 9. EL CUERPO DE ROSE SE ARROJA AL CAMIÓN DE BASURA.

---

<sup>72</sup> Chris Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 102.



El parásito es un liberador del cuerpo humano. En las palabras de Erns Mathijs “Shivers is the story of a successful revolution, the breakthrough of unrestrained sexual liberation within the most mundane and reserved environment posible”<sup>73</sup> ¿será posible que el parásito al quitarle las cadenas domina nuevamente al cuerpo?, porque ya no es la persona la que controla el cuerpo sino el nuevo habitante: el parásito. Esta controversia se resuelve cuando Rose sabe que ella es la causa de la epidemia de rabia y decide que es mejor morir para acabar con la infección, aunque la epidemia ya no puede detenerse.

Las prácticas sexuales no convencionales son otra forma visual y psicológica de transgredir al cuerpo y al espectador. La violencia transferida al irrumpir en la cotidianidad de los habitantes del edificio se profundiza al corromper los cuerpos de esas personas que siendo infectadas liberan esa parte animal que ha sido reprimida por las reglas de urbanidad. Vemos a los infectados tomar la comida con las manos y devorarla, tener sexo desenfrenado en orgías multitudinarias, atacar a otros habitantes para contagiarlos y completar toda esa violación visual y corporal.

La tensión visual y la psicológica se intensifican porque escapar de las hordas de infectados es cada vez más complicado para los pocos sobrevivientes; el edificio se llena de hogares donde se desatan todo tipo de prácticas sexuales. Ya no es posible salir: el sótano tiene bodegas de madera llenas de personas besándose y desnudándose, la puerta del garaje se ha desconectado, parece que el tiempo se agota.

Los infectados toman el control del edificio transformándolo en un espacio del exceso, el instinto, el pecado y la anarquía; durante esos momentos no hay reglas ni límites, todos parecen estar intoxicados por ese resurgimiento sexual. Hombres, mujeres, ancianos, niños, heterosexuales y

---

<sup>73</sup> Shivers es la historia de una revolución exitosa, que atraviesa la revolución sexual dentro del más mundano y reservado ambiente posible. [Mi traducción]. Erns Mathijs, *The cinema of David Cronenberg. From baron of blood to cultural hero* (London: Wallflower Press, 2008), p 36.

homosexuales, padres, jóvenes, hijos, esposas, todos estos nombres han perdido su individualidad, han dejado de ser civilizados, ahora todos se unen en una gran comunión sexual corporal, todos son cuerpos coagulantes.

Parece existir una luz de esperanza: los doctores se han reunido y acuerdan un plan para erradicar al parásito y terminar con su epidemia. Sin embargo - y siguiendo con los principios del género de terror- los posibles salvadores



**FOTOGRAMA 10. PERSONAS INFECTADAS DE DIFERENTES EDADES ATACAN A OTRAS PARA TRANSMITIRLES EL PARÁSITO.**

sucumben ante el implacable ataque de los parásitos y de sus nuevos cuerpos. La pareja del Dr. St. Luc, enfermera de la clínica del edificio, le cuenta que tuvo un sueño en el que hacía el amor con un hombre anciano que le resultaba repulsivo por su olor, pero él le decía que:

Todo era erótico, todo era sexual... Me dijo que incluso la carne vieja era carne erótica y que el amor era una enfermedad maravillosa entre dos criaturas extrañas, que incluso morir era un acto de erotismo, que hablar era sexual, que respirar era sexual, que incluso existir era algo sexual y yo le creí.

La enfermera ha sido infectada y sus palabras se convierten en una seductora tentación. Su tono de voz es más bajo, pausado, sensual y provocativo. Sin embargo, la punta del parásito se asoma por

la boca semi abierta de la mujer que intenta besar al Dr. para contagiarlo. El medico la golpea en la cara y continúa su camino, completamente solo y sin salida.

El Dr. St. Luc huye de su cuerpo, de sus instintos sexuales, del ofrecimiento a liberarse de sus ataduras morales y dejarse llevar por el placer afrodisiaco del beso del parásito. Ese renacer sexual alude a los movimientos sociales de las décadas de 1960 y 1970, en los que se buscaba un conocimiento del ser a partir de una recuperación de su cuerpo.

En el diálogo reproducido párrafos anteriores, decir que existir es sexual aparentemente pone en el centro de la vida al cuerpo, pero no en su totalidad, sino un fragmento del mismo y por esto se convierte en una enfermedad, al convertir al cuerpo en un cuerpo coagulante dispuesto a dominar a los demás.

Lo inevitable se vuelve realidad: todos han sido infectados. El Dr. St. Luc logra salir al jardín, corre aliviado hacia el valle, pero pronto lo vemos regresar huyendo de decenas de personas infectadas que lo acorralan y lo obligan a entrar al edificio en el área de la alberca. Parece que aún hay oportunidad de escapar a pesar de que todas las personas infectadas se han reunido a su alrededor. Pone un pie demasiado cerca de la orilla y es atrapado por una de las mujeres que estaban en ella, un anciano lo arroja con el bastón al agua donde lo espera su pareja que emerge de la alberca. St. Luc intenta luchar con los infectados pero la enfermera se acerca a él y le da el beso que lo contagiará haciéndolo uno con el grupo: un cuerpo coagulante más.

### **3.2 El desorden de la urbanidad**

*Shivers* abre con un conjunto de diapositivas que muestran el exterior e interior de los departamentos de la torre Starliner. Se escucha una narración de una voz en off que describe las imágenes para seducir a los posibles compradores, incitándolos a ser de las personas que pueden tener

un departamento en el lujoso edificio, que cuenta con campo de golf, canchas de tenis, alberca climatizada, tiendas de alimentos y ropa, además de una clínica privada atendida por los mejores especialistas. La narración en off de las características de los departamentos enmarca toda la película ya que al final de la cinta escuchamos otra narración de un noticiero local que anuncian los ataques sexuales esparciéndose por la ciudad.

En *Shivers*, la urbanización y el progreso representados en el edificio de departamentos, además de su ubicación y los servicios que prestan a los habitantes, contribuyen a construir una imagen de lo que el ser humano como especie ha podido lograr gracias a su raciocinio: construir un entorno en el que puede desarrollar su vida con el mínimo contacto con el exterior, ya sea con la naturaleza o con otras personas. Este proceso no es nuevo ya que “los cien años que van de 1848 a 1945 se denominan, con razón, la época de la «revolución urbana»”.<sup>74</sup> Y esa revolución ha determinado no sólo la manera de construir las casas, sino también las conductas aprendidas en estos recintos.

La vida en esos edificios parece desarrollarse en un ambiente sano, ordenado, donde las reglas sociales se aplican a la perfección y las normas de urbanidad son seguidas al pie de la letra. La exclusividad de la vida en ese entorno es la máscara con la que Cronenberg disfraza los acontecimientos siguientes.

El discurso utópico encarnado en la seguridad física y emocional que da el habitar una torre de departamentos ubicada en una isla, será cuestionado conforme se desarrolla la película: este lugar alejado del bullicio de la ciudad y que regresa a quienes lo habitan ese sentido de calma y serenidad se convierte en una prisión. El sentido de una falsa seguridad se ve reforzado por el personaje del guardia apostado en la puerta de acceso principal al edificio; este personaje es un hombre que lleva

---

<sup>74</sup> Richard Sennett, *Carne y Piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental* (Madrid: Alianza Editorial, 1997), 341.

lentes, de mediana estatura y delgado, no parecería dar batalla en un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, sin embargo, se le guarda cierto respeto por el hecho de cargar un arma, aunque nunca la haya usado.



**ILUSTRACIÓN 1. LOCACIÓN DEL EDIFICIO STARLINER EN EL 2016, UBICADO EN 200 RUE DE GASPÉ, ÎLE-DES-SOEURS, MONTRÉAL, QUÉBEC, CANADA.**

También es importante notar que existen varias oposiciones que surgen en los primeros minutos de la película: naturaleza contra cultura, humano contra animal, civilizado contra salvaje. La cultura aparece reflejada en aquel edificio Starliner, con todas las comodidades descritas y los servicios que ofrece, es lo civilizado: en la forma de expresarse del vendedor de los departamentos y en los saludos y la cortesía que tienen los habitantes entre sí; y lo humano, como aquél que disfruta de todas esas

comodidades y se acerca para llevar su vida a otro status. Cada una de estas distinciones encuentra ecos en la construcción narrativa y de personajes que hace Cronenberg a lo largo de la película.

### **3.3 El cuerpo coagulante, lugar del terror biológico**

El discurso utópico encarnado en la felicidad de habitar un hogar ideal, se pone en entredicho con el asesinato de una mujer joven en el departamento 1511. La ruptura entre el mundo ideal y el mundo cotidiano surge a los tres minutos de iniciada la película, por medio de una mezcla de imágenes que oscilan entre una visita guiada a una pareja que espera instalarse en el complejo de apartamentos y el encuentro violento entre un hombre de 65 años y una joven de 19. Después de ahorcarla el asesino la pone sobre la mesa del comedor, le abre el vientre con un bisturí y le quema el interior con una sustancia química que deja un rastro de humo al entrar en contacto con la piel. Cometido el acto, el hombre se suicida cortándose la garganta.



**FOTOGRAMA 11. EL DR. HOBBS INTENTA TERMINAR CON EL PARÁSITO ARROJÁNDOLE UNA SUSTANCIA QUÍMICA.**

La ficción de la violencia cotidiana que utiliza Cronenberg nos lleva inmediatamente a pensar que nadie se escapa de la muerte, llega en cualquier lugar, aun cuando estés en una isla y la entrada al edificio esté protegida por un policía. En ese imaginario urbano de la modernidad la muerte surge y no de manos de alguien extraño, que venga de fuera o que no sea conocido por los inquilinos, sino todo lo contrario; el agresor es un habitante de los departamentos lo mismo que la mujer asesinada, viene de dentro de.

La transgresión visual y temática que propone la película tiene su acento y su vehículo de desarrollo en el cuerpo coagulante. La paz del edificio es violentada por el cuerpo de una mujer que es abierto y dejado semidesnudo en una mesa, acompañado del de su asesino, enmarcados en un baño de sangre. Cronenberg se mueve en el terreno de la incertidumbre, entre el azar y el orden, ocupa esta indefinición para tejer una tensión entre la perfección y el error que caracterizan los vaivenes dramáticos propios del cine de terror y de ciencia ficción.

Al respecto del terror y la tensión psicológica que se utiliza en *Shivers* y *Rabid*, Handling comenta:

The horror genre has at its base a symbolic action that articulates ordinary psychological tensions – tensions resulting from a conflict between repressive social norms and the innate desires of the human animal. Wishes unacceptable to society are repressed. But repressed wishes cease to exist<sup>75</sup>.

---

<sup>75</sup> El género de horror tiene en su base acciones simbólicas que articulan las tensiones psicológicas ordinarias tensiones provenientes de un conflicto entre las normas sociales represivas y los deseos innatos del animal humano. Los deseos que son inaceptables para la sociedad son reprimidos. Pero los deseos reprimidos no dejan de existir [Mi traducción]. Piers Handling, *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg* (New York: New York Zoetrope, 1983), 2.

Las articulaciones simbólicas de las que se vale Cronenberg para crear una transgresión corporal y moral, tienen su origen en la construcción específica de cierto tipo de cuerpo y las sanciones o libertades que a éste se le agregan. Es decir, el cuerpo es el vehículo de la transgresión, pero también el de la reflexión sobre los conflictos derivados de enfrentar la dicotomía de cuerpo y mente representada – en esta película - por la armoniosa vida en el lujoso edificio de departamentos y los asesinatos que ocurren en su interior.

La trama se va desarrollando con la reunión del Dr. St. Luc y el Dr. Rollo Linsky después del asesinato de la joven. El segundo revela que su colega (el Dr. Hobbes, asesino de la chica) trabajaba en un experimento en el cual un parásito sería utilizado para reemplazar las funciones de un órgano defectuoso. También le revela que la chica era compañera del Dr. Hobbes y vivía en el edificio Starliner desde hace algunos años. La ciencia médica aparece como la salvadora de la humanidad, el descubrimiento del Dr. Hobbes prometía terminar con el rechazo del cuerpo hacia los trasplantes de órganos pues el parásito se adapta al cuerpo para sobrevivir, pero el asesinato cometido por el médico es lo que libera la tensión al espectador quien aún no sabe por qué el doctor actuó de esa forma ni qué papel juega la chica en todo el entramado de la historia.

Lo anterior es un ejemplo de cómo Cronenberg construye en esta película una serie de expectativas formales las cuales hacen que el público se mantenga atento al desarrollo de la trama de la película. Retomando el tema de la ciencia médica como detonador de la trama de terror, Cronenberg utiliza esta convención del género que Bordwell y Thompson describen de la siguiente forma:

Si el monstruo nos aterroriza porque viola las leyes conocidas de la naturaleza, el género se ajusta bien para señalar los límites del conocimiento humano. Resulta bastante significativo que las autoridades escépticas que deben convencerse de la existencia de la criatura a menudo sean científicos. En otros



casos, los científicos liberan involuntariamente a los monstruos a partir de sus riesgosos experimentos fallidos.<sup>76</sup>

Los síntomas que aparecen en más inquilinos son del conocimiento del Dr. St. Luc quien empieza a encontrar un patrón entre los infectados a sabiendas de que el Dr. Hobbes inició un experimento que se salió de control. Como se ha visto hasta ahora Cronenberg utiliza las convenciones del género de terror para tejer la trama de su película haciendo del cuerpo el campo de juego de sus propias visiones.

Cronenberg comenta al respecto que: “esos efectos estaban basados en mi entendimiento de la realidad del cuerpo humano; fantástica, pero no sólo fantástica. Siempre hay un elemento sexual, pero también un elemento muy real”.<sup>77</sup> Es decir que lo que vemos en pantalla es el resultado de un proceso de transformación corporal visual, entendido como la invención imaginaria de una imagen corporal que tiene en su base el conocimiento del cuerpo humano y su manera de relacionarse con otros cuerpos, ya sea para causar terror o cualquier otra emoción que disponga el director.

Las escenas de asesinatos, orgías y ataques sexuales, contribuyen a dar un cierre a toda la película que fundamenta su inserción en el género de terror. Los efectos catastróficos para el ser humano que son el resultado de un experimento con “buenas intenciones” se ponen en evidencia por medio de la imagen del cuerpo humano que es expuesto cada que el parásito se manifiesta en pantalla.

El azar se convierte en certeza: las posibilidades de desarrollo dramático de la película se han acotado a una sola posibilidad. En ella no hay redención, la epidemia es incontrolable, el caos termina porque todos son uno y sus cuerpos coagulantes llevan en su interior al mismo huésped.

---

<sup>76</sup> Bordwell y Thompson, *El arte cinematográfico*, 103.

<sup>77</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 88.

El orden parece regresar al edificio, pero no es así: la puerta del garaje se abre y un carro sale tras del otro con grupos de infectados que toman rumbos diferentes. Cronenberg deja su película abierta a la interpretación: no tiene ninguna nota que nos diga qué pasó con los infectados y si la humanidad logró salvarse de su voraz ataque. Incluso las imágenes de las prácticas sexuales no convencionales tampoco tienen una explicación. El director deja que el espectador construya sus cuestionamientos sobre lo que observa en la película.

El cuerpo reacciona al ver a otros cuerpos que son tocados o heridos. La comunicación directa y el vínculo que creamos con el otro al tener un cuerpo que se mira y es mirado se transfiere a la pantalla de cine. Aunque sepamos que nadie nos está viendo sabemos que nuestro cuerpo reacciona y se activa motivado por la estimulación de los sentidos que genera el cine.

Escuchamos otra voz en *off*, pero esta vez son las noticias locales que reportan que aún no se tienen pistas acerca de los ataques sexuales que se presentan por toda la ciudad. Este texto cierra la película y le da uniformidad al contraponerse al primero que se escucha al inicio de la película. El contenido de ambos es importante. Recordando lo escrito en el primer punto de la segmentación, la voz en *off* da cuenta de las exclusivas comodidades y lujos de la torre Starliner, dibujando el progreso de la civilización plasmado en una forma de vida. Pero lo que escuchamos al final es totalmente opuesto, ya que no hay armonía ni ilusiones de prosperidad: sólo se hace notar el caos que están provocando los ataques sexuales y de los cuales aún no se sabe la causa.

Los cuerpos coagulantes aparecen en diferentes puntos de la película como una forma de transición ininterrumpida entre las conductas sociales aceptadas y las acciones desenfrenadas de los infectados. Pero esa infección no solo se queda en la pantalla, también salta al espectador: “el demonio de *Vinieron de dentro de...* es que la gente disfruta y se emociona con las escenas. [...] Es evidente

que hay una sensación emocionante relacionada con la sensación de lo prohibido.”<sup>78</sup> Es de lo clandestino de lo que la película de Cronenberg habla, aquello ilícito anclado en el cuerpo y que la sociedad ha modelado. La imagen del cuerpo coagulante herido y violentado sexualmente muestra la tensión entre lo correcto y lo incorrecto, entre lo permitido y lo prohibido.

“Shivers’s real protagonist is collective – the inhabitants of the complex and, by extension, people in general”.<sup>79</sup> El espectador es parte de la colectividad que se transgrede por el parásito que contagia dentro y fuera de la pantalla. En esa colectividad encerrada en una torre de edificios se encuentran dos nociones utópicas de prosperidad: seguridad y privacidad. Estas nociones sometidas a la visión de Cronenberg se tornan distópicas, es decir, la seguridad se pierde cuando la infección surge al interior del edificio y nada se puede hacer para detenerla. La privacidad propicia un rápido contagio entre los habitantes del complejo de departamentos que parten de ahí mismo para extender la infección en la ciudad.

Cronenberg golpea a esa modernidad urbana: donde la salud no es una preocupación surge una infección incontrolable que termina con el aislamiento entre individuos con decenas de orgías en las que cada uno se complementa con un todo. Es decir, el terror se integra a la película en el proceso de destrucción de ambos ideales: la salud y el individuo. Quizás para el año en que se estrena la película el ser humano se había acostumbrado a una estabilidad en su salud, es decir, tenía garantizada la cura para los padecimientos más comunes. Esta aparente dicha se quiebra con la película de Cronenberg pero lo haría años más tarde con la aparición del SIDA que se convertiría en la gran epidemia, a partir de la década de los años ochenta del siglo XX recordando lo vulnerable que es el cuerpo humano aun

---

<sup>78</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 92.

<sup>79</sup> El verdadero protagonista de *Shivers* es la colectividad, los habitantes del complejo y, por extensión, la gente en general. [Mi traducción] Piers Handling, *The Shape of Rage*, 17.

con todo el aparato científico y médico trabajando para encontrar la cura que todavía sigue sin hallarse.

*Shivers* comparte con *Rabid* la idea de la mujer como portadora de la infección, lo que también los relaciona con lo planteado por Linda Williams en relación con el cuerpo femenino como la primera encarnación del placer, el miedo y el dolor.<sup>80</sup> El hombre, al intentar satisfacer su apetito sexual, cae en las garras del parásito o de la criatura fálica sedienta de sangre. Su instinto se vuelve contra él poniéndolo en el tránsito entre lo animal y lo humano.

En las películas de Cronenberg hay un cuerpo que se transgrede por medio de un agente externo que convierte al cuerpo en un agente infeccioso. Los cuerpos que nos presenta Cronenberg son coagulantes, en el sentido de que obstruyen los patrones o esquemas culturales de quien los observa, forzándolo a mirar el proceso de coagulación como una válvula de escape.

No sólo se trata de la suciedad, sino también de identificar quién la nombra de esa forma. ¿Cuáles son las características de la suciedad y por qué debe ser eliminada? Se elimina porque representa un “foco de infección”, es decir, produce enfermedad y muerte. Desde esta perspectiva los cuerpos coagulantes pueden ser vistos como algo potencialmente mortal como la suciedad, los cuerpos deben ser limpiados de aquello que pueda corromperlos.

¿Dónde surge la infección? De la enfermedad, la tragedia, pero también de una confianza en la ciencia el conocimiento y la razón. En *Shivers* un parásito puede ser la cura para evitar que los trasplantes de órganos sean rechazados por el paciente. Por su parte, en *Rabid* un injerto de piel promete una curación acelerada.

Pareciera que Cronenberg nos dice que por más razón y conocimientos que tengamos estos aún no son capaces de predecir el futuro y que la ciencia no es cien por ciento estable como lo marcaría

---

<sup>80</sup> Véase el apartado 1.3 La transgresión corporal como representación de los cuerpos coagulantes.

la utopía modernista. Ante esa inestabilidad el campo de batalla se dirige al cuerpo, las pasiones contra las razones, que no es una vuelta a la dicotomía sino una reafirmación de que esos son componentes del cuerpo y se manifiestan y enriquecen en él.

Cronenberg no se interesa por utilizar metáforas visuales o sonoras para dar a entender la transgresión del cuerpo, construye y da forma al parásito. Él quiere que miremos al cuerpo y la enfermedad, en otras palabras, que no huyamos de la muerte. Cronenberg tiene como interés principal mostrarnos un tipo de cuerpo coagulante: el de la suciedad y la transgresión.

Mostrarnos un cuerpo que en las circunstancias de la enfermedad o discapacidad nos parece ajeno, un cuerpo que desconocemos, de tal forma que el parásito o el injerto de piel mutante son los encargados de enseñarnos las posibilidades de la corporalidad modificada por la ciencia. Cronenberg utiliza al monstruo como la figura principal de la transgresión que destruye al ser humano desde dentro.

*Rabid* sigue el rastro de la infección dejada por *Shivers*, sobre todo en la secuencia donde los inquilinos del edificio Starliner salen en sus autos con rumbos distintos. En *Rabid* esos portadores de la enfermedad llegan aún más lejos al grado de poner a la ciudad de Toronto en cuarentena y bajo extrema vigilancia policial. Las fuerzas del orden deben tirar a matar a cualquier persona que presente los síntomas de la infección, independientemente de su edad o género. Pareciera que el parásito de *Shivers* ha encontrado un nuevo huésped que no necesita expulsar a la criatura para infectar a otros, sino que simplemente penetra la piel de las demás personas convirtiéndolas en seres iracundos y rabiosos que buscan desesperadamente a quien infectar antes de morir.

Los movimientos de cámara utilizados por Cronenberg en *Shivers* encuentran eco en *Rabid*, por ejemplo: los ataques a las víctimas se filman con cámara en mano dando una vista subjetiva. Incluso, el uso de la cámara lenta en la escena final de *Shivers* -cuando el último sobreviviente del parásito es infectado con un beso en la alberca- se repite en *Rabid* cuando el cadáver de Rose es arrojado al

camión de la basura. También los relatos que se escuchan a través de la radio son similares a los de *Shivers*, informan al público sobre los misteriosos casos de rabia detectados en la población.

En *Rabid* se sigue la misma estructura fílmica de las otras películas de Cronenberg. Es decir: en el tercer minuto de la película ocurre una tragedia cuando una motocicleta se estrella con una camioneta y se incendia; esto desestabiliza al espectador y crea una expectativa en él acerca del rumbo que tomará la historia. El final de la película también es abierto dejando que el espectador concluya la historia como mejor le parezca, en ambos casos el cuerpo no se salva de ser el mensajero de la enfermedad y el caos.

Tras el accidente y ante las graves heridas sufridas por la mujer que salió proyectada de la motocicleta al momento del choque, la llevan al hospital más cercano -especializado en cirugías plásticas- sin saber que en él se realizan experimentos con tejidos humanos.



**FOTOGRAMA 12. EXTRACCIÓN DE LA PIEL DEL MUSLO, PARA INJERTARLA EN OTRAS PARTES DAÑADAS DEL CUERPO DE ROSE.**

El azar o la casualidad, recursos empleados por Cronenberg para dar una forma filmica a sus películas, también se emplean en *Rabid*, porque ante una acción noble que salvará una vida, se toman decisiones que en otras circunstancias se evitarían. A Rose (Marilyn Chambers) se le retira piel de los muslos para injertarla en las partes de su cuerpo dañadas, pero antes de hacer esto se trata al tejido para hacerlo “morfo genéticamente neutro”, esto es, que pueda adaptarse a cualquier parte de su cuerpo adquiriendo las mismas características de color y forma que la piel que lo rodea. El cuerpo es el centro de la trama de la película, sus modificaciones y transgresiones por medio de la medicina son el tema principal.

Rose despierta repentinamente con un grito en el cuarto del hospital. El enfermero se acerca para auxiliarla, pero Rose le dice que ya todo está bien y lo abraza. En ese momento lo ataca y le entierra algo en su costado derecho, después escapa. El enfermero es tratado en el hospital y aparenta no tener nada grave.

En su huida, Rose encuentra una granja e intenta alimentarse de una vaca viva, pero rechaza la sangre del animal. Un hombre mayor la ve e intenta abusar de ella, Rose lo ataca. Después de hacer esto Rose pide ayuda y regresa al hospital.

En la clínica, el Dr. Keloid (Howard Ryshpan) examina a Rose y tiene el primer contacto con la herida que presenta en su axila cuya forma es similar a una vagina. El Dr. Keloid le hace unas preguntas a Rose y es atacado, en esa secuencia vemos el objeto fálico salir del orificio en su axila para insertarse en el cuerpo del doctor.

Como señala Anne Marie Moulin, “la salud y la enfermedad ya no constituyen entidades opuestas, se combinan en realidad en diferentes grados en cada individuo. O más bien la enfermedad no es más que una vicisitud de la salud o un elemento constitutivo de esta.”<sup>81</sup> Desde mediados del

---

<sup>81</sup> Anne Marie Moulin, “*El cuerpo frente a la medicina*”, en *Historia del cuerpo III. El siglo XX*, coord. Jean-Jacques Courtine (Madrid: Taurus, 2006), 31.

siglo XX la salud se convirtió en un derecho universal que ha traído como consecuencia una explosión en las medidas preventivas con el fin de contribuir con la mejor calidad de vida de los pacientes. El cuerpo no sólo es de la persona que lo habita sino también del especialista que lo estudia. La ignorancia del paciente ante las sustancias y técnicas curativas lo hacen rehén del especialista médico cuya obligación es cumplir con aquella máxima de proteger nuestra salud a cambio del pago convenido.

*Rabid* hace de la enfermedad algo que ni el propio médico puede evitar. Tal como en *Shivers*, los representantes de la salud se ven rebasados por el parásito y la infección. Paulatinamente cada médico sucumbe ante el embate mortal de la enfermedad. En estas películas la infección funciona como el catalizador de la transgresión corporal debido al inevitable contagio.

Los infectados por el virus parecido a la rabia comienzan a actuar de formas extrañas y violentas, sus cuerpos entran en procesos coagulatorios: el enfermero que fue atacado por Rose sale del hospital y toma un taxi, de pronto se abalanza sobre el conductor y provoca un terrible accidente. El anciano de la granja llega a un restaurante y ataca a los comensales. También el doctor enloquece en plena operación y corta el dedo de su colega para beber su sangre.

Los cuerpos coagulantes manifiestan los síntomas de la enfermedad: sudoración excesiva, temblores, espuma por la boca, agresividad y muerte. Las noticias en la radio dan cuenta de los casos de los infectados asociando los síntomas con los de la rabia, previniendo a la población. Los especialistas médicos recomiendan no dejarse morder por nadie ya que la saliva de los infectados es sumamente contagiosa. La difusión de la enfermedad por el medio de comunicación masiva conecta nuevamente *Rabid* y *Shivers*. En *Shivers*, las noticias narran los ataques salvajes que se dan en la ciudad y en *Rabid* también se mencionan los ataques, pero se le añade un posible tratamiento: vacunarse contra la rabia.



Por toda la ciudad los rabiosos se multiplican. Rose continúa infectado a más personas, incluso a quienes se vacunaron contra la rabia. Su cuerpo ya no le pertenece, está a merced de los requerimientos del órgano infectado y continuamente busca nuevas víctimas. Las autoridades afirman que, aunque el virus se parece a la rabia, no es igual. Se decreta un estado de emergencia en la ciudad y se declara que hay que dispararle a quien presente los síntomas de la enfermedad.

La ciencia ya no es una solución para detener la epidemia de rabia, sólo queda recurrir a la fuerza bruta: matar a los rabiosos, a los humanos que dejaron de serlo. Los lugares más concurridos como plazas comerciales, cines, escuelas, son los primeros en sucumbir ante la epidemia. En las calles hay un ambiente de caos, nadie está a salvo ni siquiera en su propia casa. Cronenberg lleva la sensación de vulnerabilidad de los habitantes de la ciudad a dimensiones más amplias que lo visto en *Shivers*. Ya no es una torre de departamentos la que concentra el proceso infeccioso, ahora es una ciudad el escenario del contagio. De la misma manera que en *Shivers* los infectados atacan a quien se le ponga enfrente, no importa la edad, el sexo o la posición social. Cualquier ciudadano está expuesto y todos pueden haber contraído la enfermedad. El pánico se apodera de las personas. Las medidas adoptadas por el gobierno para contener el brote incluyen separar a la población entre los vacunados y los que no lo están. Las calles se llenan de militares y camiones de basura se dirigen a un lugar no determinado.

Hart (Frank Moore) el novio de Rose, quien conducía la motocicleta al momento del accidente, ha notado cambios en la personalidad de su pareja desde que se recuperó de sus heridas, pero no ha podido localizarla. Después de seguir el rastro de Rose la encuentra en el departamento de una de sus amigas, al abrir la puerta encuentra una mujer desangrada en el piso y Rose está encima de ella. En ese momento se da cuenta de que ella es la portadora e intenta detenerla, pero no puede hacerlo. Rose llama a su novio para decirle que no cree ser la portadora y para demostrarlo realizará un experimento con un sujeto sano al que le comparte su sangre esperando que no se contagie. Hart le pide que huya

del lugar, pero Rose no lo escucha y el sujeto que infectó se levanta súbitamente del sofá y la ataca hasta matarla.

En un lote baldío encuentran el cuerpo de Rose rodeado de basura. Un camión recolector llega para levantarla y dos sujetos cubiertos de pies a cabeza con un traje blanco y mascarillas la arrojan al contenedor. Escuchamos disparos y sonidos de ambulancias y patrullas que recorren la ciudad limpiándola de cuerpos coagulantes que son exterminados. “Muerto el perro se acabó la rabia” versa un dicho popular, pero ese no es el final para los cuerpos coagulantes ya que surgirán cada que el ser humano se modifique a si mismo por intervención de la técnica y la ciencia.



**FOTOGRAMA 13. EL CADÁVER DE ROSE ABANDONADO JUNTO A BOLSAS DE BASURA.**

El “terror biológico” puede ser considerado como una conciencia del cuerpo. Cronenberg cuestiona el actuar social respecto a la enfermedad y la infección: el director canadiense corporaliza

al virus o agente infeccioso. Es decir, el portador de la enfermedad no es un ente microscópico y oculto a la vista: por el contrario, habita en el cuerpo y se manifiesta a través de él.

Sabemos que a Cronenberg le gusta lo viscoso, pero para qué lo emplea es lo que me interesa desmenuzar. Sostengo que lo utiliza para hablar de una sociedad donde el cuerpo ha sido la clave de su evolución, pero también el organismo a dominar y explorar. Si el individuo ha perdido el control de su cuerpo es desde su cuerpo que se levanta el reclamo no por un control sino por un vistazo a lo que tenemos junto a nosotros:

Sus películas [las de David Lynch y David Cronenberg] se hunden en la suciedad visual obsesiva y sofocante de lo viscoso, de lo pútrido; son el resultado de una fascinación por la mutación que explora lo repugnante, lo sucio, y se recrea en una poética de las purulencias y lo nauseabundo. El individuo pierde el control de su cuerpo, la carne se corrompe, se desparrama en líquidos y sustancias abyectas, aproximándonos a la muerte.<sup>82</sup>

Tanto *Shivers* como *Rabid*, se fundamentan en gran medida en el proceso de transgresión corporal como detonador de la conducta social que conlleva la actitud del ser humano ante la enfermedad y la muerte. El cuerpo concentra en sí mismo las creencias y valores humanos. Por lo tanto tomarlo como tema filmico ya es complicado, pero Cronenberg no se conforma con eso, sino que lo lleva a los límites de su vivencia, lo trata en las intersecciones con el otro, la muerte, la enfermedad, la fusión, la trasgresión.

Las imágenes de los cuerpos coagulantes son usadas como detonantes de las propias experiencias humanas. Cronenberg tiene un interés por el cuerpo al que trastoca para mostrarnos su interior. No lo

---

<sup>82</sup> Cortés, *Orden y caos*, 186.

hace sólo por un particular gusto por sus disecciones, sino que también utiliza un cuerpo conceptual, un cuerpo que reacciona ante el contacto con el otro, un cuerpo monstruoso que envuelve a sus contrapartes no en el sentido de llevarlo a la decadencia sino transforma ese contacto en una posibilidad en un peligroso quizás.

Los cuerpos coagulantes que se exploran en el siguiente capítulo abandonan su interior para trastocar a otros cuerpos sin necesidad de estar cerca de ellos, es decir, utilizan el poder de su mente para obtener venganza o provocar heridas o malestares en los cuerpos de sus enemigos.



# SCANNERS

A FILM BY DAVID CRONENBERG

T E T E O N C O E T O N

## CAPÍTULO IV

La enfermedad y su cura: los cuerpos coagulantes y sus tratamientos

# Capítulo IV

## La ENFERMEDAD Y SU CURA: LOS CUERPOS

### COAGULANTES Y SUS TRATAMIENTOS

En el primer capítulo hablé sobre el origen del término terror y su vínculo con el cuerpo, señalé que las sensaciones provocadas por esos momentos de tensión tienen un efecto corporal en quien las observa generando un sobresalto o susto. Pero Cronenberg no se conforma con las reacciones físicas generadas por el terror, sino que juega con los procesos que transforman al cuerpo humano en algo monstruoso. Por tal motivo, es en el proceso de mutación corporal donde aparece el cuerpo coagulante, de este modo supera las convenciones del género de terror al centrarse en los cambios producidos por la transgresión corporal más allá de emplear esos elementos como detonadores de sustos.

A diferencia de *Shivers* y *Rabid*, analizadas en el capítulo anterior, las producciones filmicas que se exploran en este apartado dan un giro al discurso del cuerpo como portador de un agente infeccioso que se propaga a través del contagio directo entre seres humanos. En el caso de *The Brood* (1979) y *Scanners* (1981), es el cuerpo en sí mismo el que desarrolla la capacidad de materializar sus pensamientos. Es decir, sus mentes infringen daños a otras personas, provocándoles convulsiones, heridas, malformaciones, sangrados o la muerte.

El principal eje narrativo en estas películas se encuentra en el poder destructivo y transgresor de la mente, pero también comparten los tratamientos terapéuticos y el uso de fármacos como una

solución a los problemas mentales y físicos de los protagonistas. Sin embargo, estas alternativas de salud poco pueden hacer para controlar su poder mental.

En las cintas que se analizan en este capítulo, Cronenberg mantiene la estructura fílmica de las películas estudiadas en el apartado anterior: la transgresión sobre el cuerpo ocurre en los primeros minutos de iniciadas las películas y el final se mantiene como una opción abierta para el espectador. Al encontrar las estructuras que comparten las películas también localizaré los factores en los cuales son diferentes, tomando como punto de convergencia a la transgresión corporal.

Para el director canadiense, la estructura descrita en el párrafo anterior, conlleva la construcción de una imagen corporal en correspondencia con los cuerpos coagulantes. Al respecto comenta José Miguel G. Cortés:

En la imagen corporal que nos propone Cronenberg en sus películas, no nos reconocemos (o nos da miedo reconocernos): la fusión de lo animal y lo humano, la mutación genética, la ambivalencia de sus fronteras y la debilidad de su existencia desequilibran nuestras certidumbres y amenazan nuestra existencia. Sus monstruos no proceden del exterior ni son producto de la magia; por el contrario, están dentro de nosotros, son nuestros propios cuerpos.<sup>83</sup>

Cronenberg, al hacer del propio cuerpo algo monstruoso, inaugura –sin que sea su propósito– el subgénero de terror corporal. El término, como se vio en la introducción de la tesis, tiene una definición confusa, pero el mismo Cronenberg ha comentado que tiene que ver con su fascinación por el cuerpo (véase apartado de *Rabid*). Desde mi punto de vista, no es solamente una fascinación

---

<sup>83</sup> Cortés, *Orden y caos*, 190.

por el cuerpo sino también una continua necesidad de mostrar los procesos por los cuales se modifica, de ahí la importancia de la enfermedad, la muerte y la transgresión en su obra.

Cada una de las creaturas monstruosas que muestran las películas que se tratan en esta tesis son manifestaciones de cuerpos coagulantes, cuerpos que se modifican a sí mismos o que son alterados por la intervención de la ciencia y la tecnología. Cada uno de ellos transita por territorios liminales en un proceso interminable de cambios constantes. Escapan a ser encasillados en una sola representación con una definición permanente.

*The Brood (Cromosoma 3*, David Cronenberg, Canadá, 1979) cuenta la historia de Nola Carveth (Samantha Eggar) quien está recluida en una clínica, en la que recibe terapia psicoplásmica a cargo del Dr. Hal Raglan<sup>84</sup> (Oliver Reed). Dicho tratamiento se basa en una técnica que explora los sentimientos de ira en el sujeto para que pueda purgarlos a través de una catarsis inducida que le permita curarse. Candice (Cindy Hinds), la hija de Nola, la visita en el hospital, pero cada que lo hace vuelve a casa con moretones y rasguños de procedencia inexplicable. Frank Carverth (Art Hindle). El esposo de Nola, furioso por las marcas de abuso en su hija, decide enfrentarse al Dr. Raglan y descubrir la verdad sobre lo que ocurre al interior de la clínica, sin saber que el revolucionario tratamiento tiene un efecto secundario en Nola, porque cada vez que ella siente rabia da a luz a pequeños seres parecidos a niños que ejecuten sus más perversos deseos.

Cronenberg nos cuenta que *The Brood* es la película más biográfica que ha hecho, atravesada por la separación de su primera esposa quien estuvo a punto de apartarlo de su hija Cass, pero después de

---

<sup>84</sup> El libro que contiene el desarrollo de la investigación del Dr. Raglan se llama: *The Shape of Rage. An Introduction to Psychoplasmics (La manifestación de la rabia. Una introducción a la Psicoplásmica)*. Título que es retomado por la Academia de Cine Canadiense para publicar uno de los primeros libros sobre la obra de Cronenberg llamado: *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg*. En esta publicación se estudian sus primeros cortometrajes hasta la película *Videodrome*.



una orden judicial permaneció al lado de su padre. No obstante, el director canadiense sentencia: “*Cromosoma 3 [The Brood]* resultó algo muy alejado de lo autobiográfico [...] porque me niego a que me arrebatan la posibilidad de inventar”<sup>85</sup> Es en esa posibilidad de creación que el cine adquiere su estatus de arte y por esa facultad se puede tomar la realidad como punto de partida de la ficción.

En esta película se nota una transición en el estilo cinematográfico del director, tanto en el modo como aplica las convenciones del género de terror como en la técnica cinematográfica: elimina el uso de la cámara lenta lo que genera una continuidad en la historia y reduce el uso de la cámara en mano. También la música -realizada por Howard Shore- aumenta el dramatismo en *The Brood* porque acentúa mejor las escenas de terror incrementando las reacciones corporales de sobresalto ante los eventos mostrados en las películas. Los factores técnicos de la realización cinematográfica acompañada de las actuaciones de Oliver Reed y Samantha Eggar le inyectan un mayor realismo a la película en su conjunto.

*Scanners* (David Cronenberg, Canadá, 1980), conocida en México y en España como *Telépatas: Mentes destructoras*, cuenta la historia de Cameron Vale (Stephen Lack), una persona solitaria que vaga por la ciudad en busca de comida y refugio. A simple vista no es más que un vagabundo, hasta que notamos que es capaz de leer el pensamiento de otras personas e incluso puede causarle daños físicos a distancia, utilizando únicamente el poder de su mente. Cameron es cooptado por la organización CONSEC que busca controlar a las personas que tienen sus habilidades mentales y los clasifica como scanners. Los scanners son personas con capacidades mentales excepcionales, utilizan la telepatía para intercambiar información con otros scanners, mover objetos e incluso son capaces de destruir el cuerpo de otro ser humano. Pero primero deben encontrar a Darryl Revok

---

<sup>85</sup> Rodley, *Cronenberg por Cronenberg*, 129.

(Michale Ironside), un scanner prófugo que ha creado un grupo de telépatas para impedir que CONSEC continúe con sus planes de dominar las capacidades mentales de los scanners.

*The Brood* y *Scanners* nos brindan imágenes de cuerpos coagulantes en relación con la mente y los tratamientos médicos, de ahí que esas categorías sean tomadas como dos subtemas a desarrollar en las próximas páginas.

- **4.1 La mente coagulante**

Dañar a otro con el pensamiento es un elemento común en las dos películas que analizaré. El cuerpo coagulante pone por delante a su mente para someter a otros cuerpos; los hiere y los destruye. Las criaturas monstruosas concebidas en las películas anteriores, encarnadas en el parásito y el injerto de piel que propagaban enfermedades, han quedado reducidos a ornamentos corporales, son obsoletos ante la posibilidad de que el pensamiento trastoque al cuerpo.

Considerando el progreso de las criaturas de las películas analizadas hasta el momento, encuentro lo siguiente: el parásito de *Shivers* tenía un movimiento burdo y únicamente buscaba implantarse en otra persona; la axila fálica en *Rabid*, depende por completo del portador, no puede alejarse del cuerpo porque es parte de él. En cambio, con *The Brood* la criatura tiene relativa libertad, puede atravesar grandes distancias, pero no deja de estar en manos de un poder humano que lo controla.

La diferencia principal entre las películas analizadas en el tercer capítulo y las tratadas en el cuarto capítulo radica en que estas últimas transgreden al cuerpo de otros desde lejos. En *The Brood* Nola Carveth transfigura sus pensamientos de odio en criaturas que ejecutan sus deseos de venganza. En *Scanners* Cameron Vale es un telépata que manipula los cuerpos de otras personas con fines destructivos. Ya no se trata de un contacto cuerpo a cuerpo para transmitir una enfermedad, sino de un encuentro entre la mente y el cuerpo, el cerebro entendido como parte del cuerpo coagulante que no necesita del contacto físico para revelarse.



FOTOGRAMA 14. ROSTRO DE UNA CREATURA GENERADA POR LA IRA DE NOLA.

La imagen del monstruo a la que recurre Cronenberg en estas películas tiene un cuerpo definido. Aparece la imagen de un ser que se parece a un niño como el ejecutor de los deseos de venganza de Nola. Sin embargo, Cronenberg desfigura esa anatomía infantil para crear una distancia entre la idea de inocencia que representan los niños y lo terrible que puede ser un monstruo con forma de niño.

Pero el director no para aquí, sino que incluye una secuencia en la que el cuerpo del ser está sobre la plancha de la morgue y el médico describe sus características: su visión es limitada -quizás en blanco y negro-, no tiene órganos sexuales, no puede hablar porque su lengua es muy ancha, se alimenta por una bolsa de piel que contiene un líquido nutriente ubicada en medio de los omóplatos, pero lo más perturbador es que no tiene ombligo. La descripción forense indica que estos seres no son humanos. Entonces ¿quién los creó?

El origen desconocido del ser engendrado por la mente de Cronenberg que transgrede el orden de los personajes de la película e inserta tensión en la trama y genera en el espectador sensaciones de terror. Cuando Candice ve a su abuela muerta, levanta la mirada y de entre los barrotes de las escaleras escucha un gruñido y unas manos llenas de sangre se aferran al barandal dejando su huella roja en ellos.



FOTOGRAMA 15. LAS CREATURAS SE PREPARAN PARA EJERCER SU VENGANZA CONTRA LA MAESTRA DE CANDICE.

La cadena de muerte sostenida por los niños asesinos no se detiene. Cada vez que el Dr. Raglan tiene una sesión terapéutica con Nola desata su ira. Las criaturas surgen y destruyen todo aquello que se interfiere con la vida de Nola y sus relaciones con su pareja o con su hija.

Esos seres matan a la maestra de Candice en su escuela, porque su madre cree que esa mujer es la amante de su exesposo. Pero la niña no tiene escapatoria, porque son las criaturas las que la buscan para llevarla con su madre a la clínica donde está internada.

El desenlace de la película parece obvio: la muerte de Nola es lo que terminará con las criaturas que amenazan la vida de todos. No obstante, Cronenberg introduce otro detalle a la trama para que el final de la película sea abierto. En este caso Candice desarrolla la misma capacidad de infligir dolor por medio de su mente.

El cuerpo coagulante de Nola crea otros seres que le ayudan a completar sus procesos coagulatorios, su mente se afirma como una extensión de sí y se utiliza de esa forma. Sus pensamientos de odio y venganza se corporalizan en pequeños seres que nacen literalmente de su vientre.



**FOTOGRAMA 16. PEQUEÑO FETO Y PLACENTA DE LA CREATURA QUE ENGENDRA NOLA.**

En *Scanners* la mente coagulante es parte de un vagabundo que deambula por el área de comida de un centro comercial; sentado en un banco recoge las sobras de los platos mientras dos ancianas lo observan de forma despectiva. Para el espectador todo parece normal, hasta que escuchamos voces en *off*, que gracias a los planos de cámara utilizados en la secuencia notamos que corresponden a la charla de las mujeres, cuyos comentarios son ofensivos y discriminatorios para el vagabundo. Con el

recurso narrativo de la voz en off, Cronenberg convierte al espectador en un scanner que invade los pensamientos de otros personajes.

La mente coagulante del vagabundo se activa en respuesta a los comentarios discriminatorios de las ancianas; la música proveniente de instrumentos de cuerdas se introduce en la escena contribuyendo a incrementar en el espectador la sensación de terror. Una de las mujeres cae al suelo, la cámara a nivel de piso y el primer plano de sus pies sacudiéndose sin control nos advierten de la gravedad de lo que está ocurriendo. Este tipo de tomas se asemejan a los planos utilizados por Cronenberg en la película *Shivers* cuando el parásito se introduce en el ser humano y lo domina; la víctima en su lucha termina por caer en el suelo y sus piernas se mueven violentamente.



**FOTOGAMA 17. LA ANCIANA QUE SUFRE EL ATAQUE DEL SCANNER SE RETUERCE EN EL PISO.**



**FOTOGRAMA 18. EL PARÁSITO DE SHIVERS ATACA A SU VÍCTIMA, CAE AL SUELO Y SUS PIERNAS SE MUEVEN VIOLENTAMENTE SIN CONTROL.**

Los cuerpos en el suelo de las víctimas del scanner y el parásito se transforman en cuerpos coagulantes, es decir, sus miembros así como su voluntad ya no les pertenecen a sus dueños. Están a merced del telepata, en el caso de *Scanners* o sucumben bajo el dominio del parásito en *Shivers*.

El personaje estereotipado del vagabundo que emplea Cronenberg como ejemplo de un ser humano marginal, fuera del orden y las normas sociales, es criticado por las ancianas que funcionan simbólicamente como las que detentan la autoridad para señalar a las personas que no pertenecen a su sociedad, ellas son las protectoras del orden social.

Ahora bien ¿qué sentido tiene utilizar un personaje marginal para dar forma a la mente coagulante? El vagabundo como figura anormal es el portador visual de aquello que se oculta en la sociedad, lo que no es permitido, pero, sobre todo, es la encarnación de un ser monstruoso que no se

mira y es negado por otros cuerpos; es aquel cuyos actos son fácilmente interpretados como malos, indecentes y transgresores.

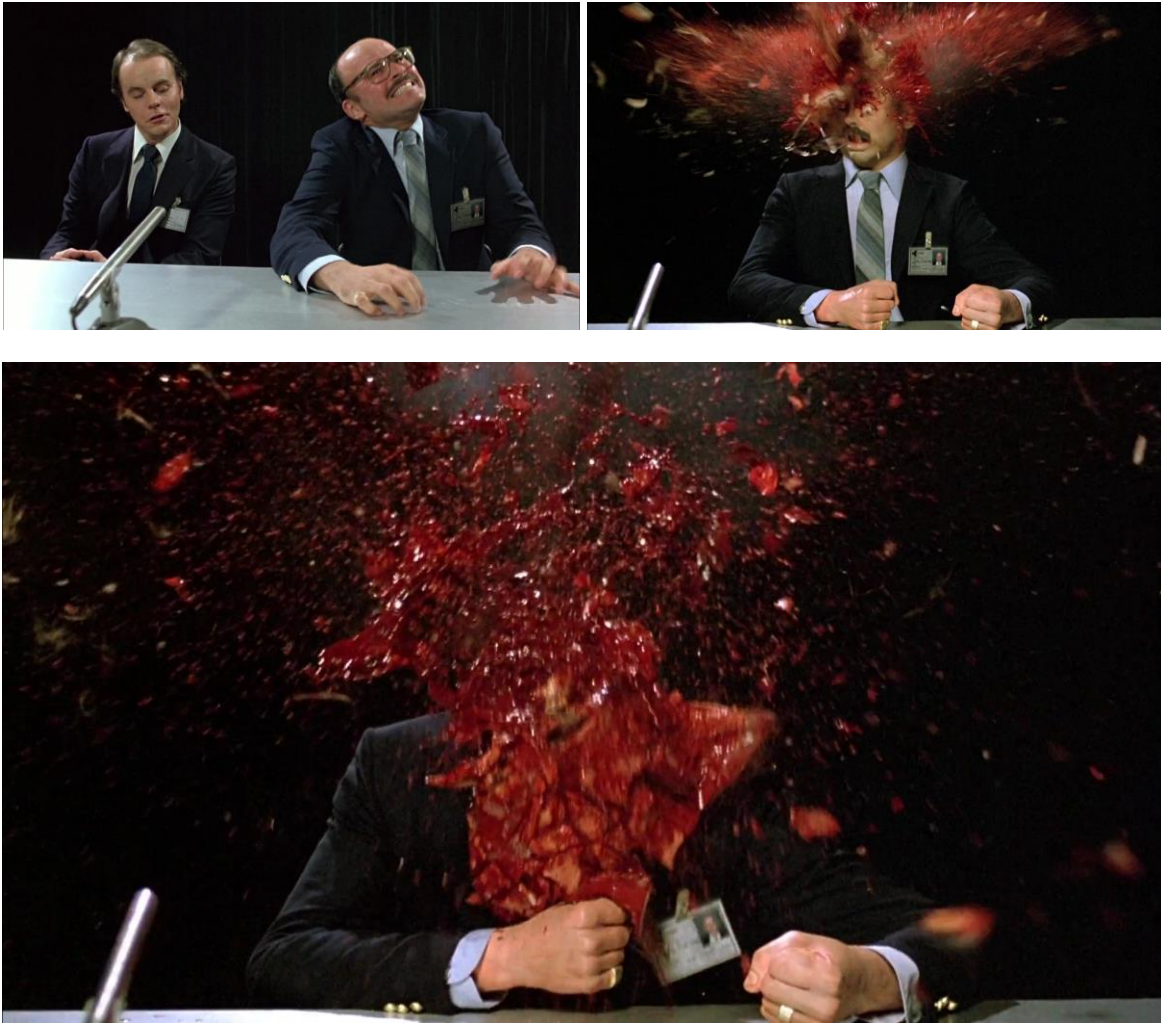
El cuerpo coagulante del vagabundo es su punto de acceso con el mundo. Su mente escucha las voces de los demás y es la que dirige los ataques en contra de otras personas, con ayuda de otro sentido: la vista. Como se apuntaba en el primer capítulo, el cuerpo de otro se construye de muchas maneras y cobra sentido dependiendo de las relaciones que se establezcan hacia y desde él.

A pesar de que el vagabundo se presenta como un ser inofensivo, no es tratado como tal; su imagen de persona fuera de la sociedad rápidamente es cuestionada y esto, a su vez, detona su reacción la cual tiene como escenario el cuerpo de la otra persona, afectándolo en su totalidad. A partir de sus poderes telepáticos logra convertir al cuerpo del otro en un cuerpo coagulante, que se contorsiona y se transforma en un cuerpo doliente.

El cuerpo humano es, en esta película, el lienzo sobre el que se dibujan las lesiones provocadas por un scanner (como lo vimos con la anciana), pero también son el portavoz que manifiesta las consecuencias de tener estos poderes. Cameron, al escuchar en su mente todas las voces del grupo de personas que se sientan alrededor suyo no puede resistir y es su cuerpo el que también se convulsiona.

En el extremo del scanner emancipado encontramos a Darryl. Él ha logrado escapar del yugo que ejercía sobre él la corporación CONSEC, su cuerpo y poderes le pertenecen y ya no pueden ser usados como armas. Darryl aparece en escena como voluntario en un experimento realizado por otro scanner que intentará leer su mente en un auditorio dentro de las instalaciones de CONSEC. Darryl sube al estrado, se sienta en la mesa y deja que el otro entre en su mente. Pasan los segundos y los scanners se conectan, sus cuerpos se tensan, parecen entrar en una batalla. Los movimientos violentos del cuello y la cabeza hacen imposible identificar quien va ganando, hasta que el cuerpo del scanner que realiza el experimento se agita violentamente y su cabeza explota.





FOTOGRAMA 19. SECUENCIA QUE MUESTRA LA EXPLOSIÓN DE LA CABEZA DE UN SCANNER A MANOS DE DARRYL.

La lucha entre scanners, que en el fondo esconde el temor de las personas normales por el poder mental que tienen esos seres extraordinarios, se alza como la parte fundamental de la exploración que hace Cronenberg en esta película. Las personas con cuerpos ordinarios consideran a los scanners seres deformes, monstruos que generan repulsión, (tal como se definió en el capítulo primero la figura del monstruo), de ahí que sea fundamental mantenerlos bajo control. La ciencia es la que logrará un equilibrio en el mundo entre scanners y seres humanos. Si bien, el ser humano no



**FOTOGRAMA 20. EL ROSTRO DE DARRYL EMPIEZA A DEFORMARSE POR EL GRAN ESFUERZO DE SU MENTE.**



**FOTOGRAMA 21. CAMERON CON HERIDAS EN EL ROSTRO PROVOCADAS POR DARRYL.**

podría ni imaginar el potencial de los poderes telepáticos, utiliza los medicamentos y los profesionistas de la salud entrenados para dominar a aquél que es diferente.

Los últimos minutos de la película son los más espectaculares hablando en términos de cuerpo coagulante. La injerencia del poder mental que los hermanos manejan deja su huella en el cuerpo, cuando empieza el ataque sus venas casi se salen de la piel, sangran por ella, las venas del rostro también se inflaman, Cameron se arranca los pedazos de piel sangrantes y empieza a autocombustionarse, sus ojos estallan. Por su parte Darryl tiene la mitad del rostro hinchado, deforme, en un momento sus ojos se quedan en blanco ahogándose en un grito desgarrador.

Darryl tiene planeado conquistar al mundo con un ejército de scanners.

El único que puede detenerlo es

Cameron y se desata una lucha entre ellos y entre sus mentes. Darryl intenta absorber el cuerpo de Cameron integrándolo al suyo; el cuerpo de Cameron se convulsiona, las venas de su brazo se hinchan y sangran, su mirada por momentos se pierde, sus manos comienzan a quemarse junto con otras partes de su cuerpo.

Al final de la batalla, en el centro de la habitación se observa un cuerpo calcinado. En la esquina de la habitación está Darryl; encorvado y temeroso. Sin embargo, su voz ha cambiado y sus ojos no son verdes sino azules como los de su hermano. Cameron gana la pelea y su cuerpo coagulante se quema para completar la transferencia hacia el cuerpo de su hermano. La ciencia no pudo hacer nada para contener las mentes de estos scanners que sólo podían enfrentarse el uno con el otro.

Cronenberg en *Scanners*, localiza el proceso de transgresión corporal en una parte específica del cuerpo: la mente. El pensamiento no se queda en un mundo interior, sino que puede rebasar los límites del cuerpo para herir a otros. En el sentido descrito es que sus cerebros son mentes coagulantes que transforman materia orgánica e inorgánica.

- **4.2 El tratamiento médico y la cura de los cuerpos coagulantes**

El vínculo entre la medicina y su impacto en el cuerpo se manifiesta en *The Brood* y *Scanners*. No es de extrañar que la medicina funja como rectora y correctora de los padecimientos mostrados por Nola y los scanners, proponiendo procedimientos que, en el mejor de los casos, pretenden que sus pacientes se reintegren a la sociedad de manera normal. Las terapias psicológicas con métodos alternativos a las que se somete Nola tienen un fin noble: ayudarla a controlar sus ataques de ira.

Sin embargo, siguiendo el estilo cinematográfico de Cronenberg en cuanto al papel distópico de la ciencia posmoderna que no es capaz de remediar los males del cuerpo, lo contingente rebasa a los tratamientos terapéuticos recordándonos que los cuerpos coagulantes siempre están cambiando, se

encuentran movimiento y transformación constante. Por tanto, cualquier terapia ejercida en esos cuerpos es obsoleta y potencialmente mortal.

Así lo demuestra Jan Hartog (Robert Silverman), un ex paciente del Dr. Raglan, quien asegura que la terapia psicoplásmica le dejó severos daños fisiológicos, entre ellos un tumor en la garganta. El tratamiento –según explica Jan- lejos de curarlo, logró que “su cuerpo se revelará contra él”, provocándole cáncer.

*The Brood* transgrede a la ciencia médica con la utilización de tratamientos no convencionales, ajenos a los conocidos comúnmente. El científico reaparece como una figura con un deseo constante por experimentar y trastocar los límites de su disciplina. En el caso de *Scanners* existe una solución para limitar los poderes mentales que proviene del uso de un fármaco que les ayudará a terminar con ese martirio, con su anormalidad.

Las convenciones del género de terror mencionados en el capítulo segundo, se emplean cuando los protagonistas aceptan el potencial de sus cuerpos coagulantes como unidades, es decir, para Nola su poder mental engendra creaturas que destruyen aquello que le incomoda. No existe una división entre mente y cuerpo, por el contrario, trabajan juntas para provocar sufrimiento en quien desean. Nola es una mujer monstruosa en el sentido de que su cuerpo es capaz de engendrar vida por sí mismo, no necesita los espermatozoides masculinos, ni la asistencia médica de la inseminación artificial.

Por su parte, en *Scanners*, Cameron entiende que no es capaz de controlar su mente. En este punto la dicotomía cartesiana entre cuerpo y mente se invierte, ya no es la mente la que debe dominar al cuerpo, sino el cuerpo el que debe dominar a la mente. Sólo cuando el cuerpo y la mente se unifican es que se logra explotar al máximo sus capacidades telepáticas.

Otra temática trascendente común a estas películas es la potencialización de los poderes mentales gracias a la intervención de la medicina en sus cuerpos. Los poderes mentales desarrollados por Darryl y Cameron se multiplicaron porque su madre durante el embarazo consumía una droga

llamada Ephemero. Es aquí donde el elemento ajeno al cuerpo aparece y lo transforma. En otras palabras, la tecnología aplicada a la medicina contribuye a la alteración de los “poderes” de estos personajes, haciendo que sus habilidades biológicas se multipliquen.

El papel de la empresa farmacéutica en el desarrollo de seres humanos con capacidades telepáticas, revela el interés de Cronenberg por hablar sobre el impacto de la tecnología en el ser humano. En este caso, lo hace por medio del fármaco que se le suministra al protagonista para que su mente se enfoque y potencialice sus poderes telepáticos. Esto también abre la puerta a otra de las convenciones temáticas de las películas de ciencia ficción: la intervención de la ciencia en el cuerpo sin conocer sus consecuencias.<sup>86</sup>

La ciencia ficción y el terror se fusionan en *Scanners* con la experiencia que tiene Kim –otro scanner que apoya a Cameron–, al entrar a un consultorio al que se le suministra ephemerol a las mujeres embarazadas; al ver a una de ellas nota que su mente está siendo escaneada pero no por la madre sino por el feto que crece en su interior. La droga que se menciona en *Scanners* recuerda a la utilizada en la década de los años 1950 y 1960 para reducir las náuseas en mujeres embarazadas llamada Talidomida<sup>87</sup>. En aquellos años esta droga fue la responsable de producir malformaciones en bebés recién nacidos y fue suspendida su venta. Sin embargo, en años recientes se ha comercializado nuevamente para tratar enfermos de lepra con las restricciones correspondientes. Esto nos recuerda

---

<sup>86</sup> Por otra parte esta práctica puede relacionarse directamente con la tendencia contemporánea que exige el máximo provecho del cuerpo humano, sobre todo en los atletas de alto rendimiento que utilizan sustancias químicas para incrementar sus habilidades, fuerza y velocidad para tener actuaciones sobresalientes, a tal grado que el control antidopaje es una práctica común que se aplica a deportistas de diferentes disciplinas a lo largo del planeta.

<sup>87</sup> Carolina Sigala, Haiko Nelle, José Halabe, “El resurgimiento de la talidomida”, *Revista de la Facultad de Medicina UNAM*, volumen 44, número 5 (septiembre-octubre 2001) disponible en <http://www.facmed.unam.mx/publicaciones/revista/Un15-resur.htm> (consultado el 18 de febrero de 2014)

que no siempre la relación entre tecnología, ciencia y cuerpo ha sido cordial y es de esta fricción que el terror y la ciencia ficción se nutren.<sup>88</sup>

A pesar de su gran poder mental los scanners no dejan de lado su parte humano, ¿o es acaso que nunca han dejado de ser humanos? Darryl, el hermano mayor, está convencido de que el mundo necesita la guía de seres como él que puedan llevar a la humanidad a un nuevo estado de evolución. Cameron se encuentra en el extremo opuesto: piensa que los humanos y los scanners pueden convivir en armonía. Pero para que esto suceda debe detener a su hermano, enfrentándose a él mente a mente.

¿Cuál sería entonces el papel de los seres humanos en esa lucha mental? El ser humano se siente amenazado por los poderes de los scanners y utiliza la ciencia para controlarlos; CONSEC una corporación que ha estudiado por décadas a los scanners intenta usarlos en su beneficio. No obstante, el conocimiento científico no será capaz de controlar a los scanners. El Dr. Ruth dice que “un scanner es un fenómeno de la naturaleza que nació con poderes extra sensoriales. Un trastorno de la sinapsis que llamamos telepatía. Posiblemente sea una enfermedad o resultado de la radiación”. De esta manera la descripción del científico sitúa a la película entre los géneros de ciencia ficción y de terror (cuyas características se revisaron en el apartado correspondiente en el segundo capítulo de la tesis y en *Shivers*), encontrando un camino para hablar sobre el cuerpo coagulante que transita entre lo normal y lo extraordinario.

---

<sup>88</sup> El documental *50 años de vergüenza*, realizado en 2014 por Javier Almela, Fernando Rodríguez y Ana Salar, retoma los casos de los niños afectados con malformaciones por el consumo de sus madres de la talidomida en Europa y América.

También se puede consultar los anuncios informativos realizados por los afectados por la talidomida, dirigidos a los gobiernos de Chile y España. El primero se titula: *señor presidente, mire a las víctimas de la talidomida en Chile*, disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=MY78LDCQI8A> (consultado el 16 de julio de 2017). El segundo titulado: *felicitación de las víctimas de la talidomida en España a Grünenthal*, disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=Ad10IHV5pts> (consultado el 16 de julio de 2017).

El mismo Cameron se inserta en el discurso de control científico y busca “cómo detener las voces en su cabeza” recurriendo a la medicina y sus fármacos. Se percibe como un extraño que debe controlarse, suprimirse y vigilarse para el bien común.

Otro tema que plantea *Scanners* tiene que ver con la posibilidad de controlar a las máquinas por medio del pensamiento, es decir, no sólo organismos biológicos pueden ser sujetos de una “exploración” sino también las máquinas. El Dr. Ruth le explica a Cameron el procedimiento: “puedes explorar una computadora como exploras a un ser humano”. Cameron se introduce al sistema central de Consec y extrae información vital por medio del cable telefónico, para luego quemar las computadoras y la información que contienen.

El ver a la máquina como un organismo vivo establece un puente entre esta película y *Videodrome* donde la característica principal de las alucinaciones que tienen los que son expuestos a esta señal, tiene que ver con la reacción orgánica de los objetos inanimados, que observamos cuando el televisor respira o cuando la pistola se atornilla a los huesos del brazo.

Cameron destruye las computadoras de Consec, utiliza su poder mental para quemarlas y hacerlas que explotar. El teléfono que sirve de enlace entre Cameron y las computadoras, expulsa humo desde su interior y un líquido



FOTOGRAMA 20. EL TELÉFONO SE DERRITE DESDE DENTRO, LE ESCURREN GOTAS NEGRAS DE PLÁSTICO.

escurre por el auricular, como si estuviera desangrándose, para después ser consumido por las llamas.

La gran batalla entre el ser humano y la ciencia tiene como trasfondo el uso de la tecnología, con su universo de códigos y sus canales electrónicos. En este punto se establece un paralelismo entre el desarrollo de las súper computadoras y el cerebro humano. Las primeras, aumentan cotidianamente su capacidad de transmitir e interpretar datos, no obstante, el cerebro humano aún las supera procesando millones de datos más que cualquier computadora actual.

Y es desde este lugar que se construye una forma fílmica que explora las relaciones humanas con los cuerpos coagulantes y que no pretenden hacer un juicio de valor acerca de éstas sino mostrarlas y que el espectador concluya la historia en su experiencia cotidiana con su cuerpo. Además de los vínculos genéricos entre ciencia ficción y terror, las cintas analizadas en este capítulo funcionan como bisagra entre los dos grandes tópicos que engloban las películas del tercer y del quinto capítulo, es decir: *el cuerpo infectado* y *el cuerpo tecno-transgredido*.

La mente coagulante que comparten los scanners maximiza su poder telepático a través de un fármaco, en ese sentido se relacionan con las películas estudiadas en el tercer capítulo. La ciencia médica transgrede al cuerpo y lo modifica más allá de los límites establecidos por la sociedad. En *Shivers* la figura del parásito funge como el ente transgresor que va de cuerpo en cuerpo. Por otro lado, en el siguiente capítulo trataré la relación de la tecnología con la creación de mundos virtuales que se insertan en el cuerpo y en el que máquinas parecen orgánicas. Los cuerpos coagulantes transforman su realidad a través de una mente coagulante que se conecta a un video juego o a un video casete.



**una nuova terrificante arma**

**prima controlla la vostra mente  
poi distrugge il vostro corpo**



## **CAPÍTULO V**

**La nueva carne  
y el cuerpo tecno-transgredido**

# CAPÍTULO V

## La Nueva Carne y el cuerpo tecno-transgredido.

En el tercer capítulo hablé de la construcción de un cuerpo coagulante que se expresa mediante la enfermedad y sus procesos de infección. Concluí que Cronenberg utiliza al cuerpo como campo de batalla para seducir a otro ser humano, convirtiendo su cuerpo en un ente transgresor y que utiliza una sexualidad desbordada como principal arma para enfrentarse con las limitaciones sociales impuestas al cuerpo.

Mi análisis de *Shivers* y *Rabid* puso en evidencia un cuerpo infectado que ya no pertenece al ser humano, sino al virus que es el nuevo huésped que lo habita desatando sus deseos reprimidos. El virus no está en contra del cuerpo sino que se apodera de éste para rebelarse contra su mente. Es decir, ataca ese lugar que cartesianamente es depositario del raciocinio, la moral y las buenas costumbres, para demostrar que en el cuerpo pueden cohabitar muchos cuerpos.

En el cuarto capítulo analicé la transgresión entre cuerpos por medio de la mente y sus pensamientos destructivos. El dilema de este cuerpo coagulante reside en el uso que se les da a esos poderes especiales: concretamente si estos poderes sirven a su cuerpo o simplemente son manipulados en beneficio de alguna corporación o persona. *The Brood* y *Scanners* contienen a un cuerpo coagulante que es controlado por la mente: ya no es un cuerpo desbordado por sus deseos y pasiones ocultas (como lo visto en el tercer capítulo). Ahora es un cuerpo que se encuentra al servicio de sus pensamientos para aumentar su capacidad destructiva, dando vida a pequeñas creaturas que salen del cuerpo de su madre para transgredir físicamente a otras personas.

El recorrido de los cuerpos coagulantes en el cine de Cronenberg ha cruzado por los procesos de infección y la capacidad destructiva del pensamiento, para finalmente expandirse al fusionarse con la tecnología. Esa unión encuentra su fundamento en una transfiguración del cuerpo en la que es posible una nueva carne en un cuerpo post humano, donde se imbrican lo orgánico con lo artificial.

El cuerpo, según lo planteado en el primer capítulo, es nuestro punto de conexión con la realidad. Sin embargo, los cuerpos coagulantes de éste capítulo, no se refieren a la distinción entre el cuerpo y la tecnología o a la fragilidad del primero comparado con las máquinas. Por el contrario, se trata de que el cuerpo coagulante se propaga por la interacción con las máquinas, de tal manera que la diferencia entre lo orgánico y lo inorgánico se difumina en corporalidades híbridas que combinan ambas esferas de experiencia. Los cuerpos coagulantes transitan entre la realidad y la virtualidad. La diferencia entre ambas se difumina por la capacidad de las máquinas de recrear mundos muy parecidos al real, en los que el cuerpo coagulante se traslada entre una y otra. Las máquinas parecen cuerpos y los cuerpos máquinas.

Para Marshall McLuhan “el «mensaje» de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que introduce en los asuntos humanos”.<sup>89</sup> Una transformación que para Cronenberg se torna en una imagen violenta de transgresión corporal, un cuerpo coagulante que se encuentra en un flujo bidireccional mutando lo artificial en orgánico.

En este capítulo, mantendré que *Videodrome* (*Cuerpos Invasados*, David Cronenberg, Canadá, 1982) y *eXistenZ* (*eXistenz: Mundo Virtual*, David Cronenberg, Canadá, 1999) nos muestran nuevos cuerpos coagulantes que cuestionan los límites de la realidad por medio de la exploración hacia el interior del cuerpo máquina. En ellas la realidad virtual y las señales de televisión son los vehículos de transmisión del cuerpo. Los códigos binarios adquieren un pulso carnal cuando las

---

<sup>89</sup> Marshall McLuhan, *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano* (Barcelona: Paidós, 1996), 30.

arterias se recubren con plástico y cobre, para dejar claro que el cuerpo ya no se define por su carácter biológico.

En una entrevista realizada a Cronenberg por Antonio Weinrichter durante el festival de Berlín de 1999, el cineasta revela que el guion de *eXistenZ* estaba listo antes que el de *Crash* pero la productora no decidió financiarla. Este dato es clave para entender la vinculación entre *Videodrome* y *eXistenZ*, ya que ambos filmes tienen una marcada preocupación por la construcción y concepción de las creaturas que participan en las cintas y que definirán visualmente a la nueva carne y al cuerpo tecno-transgredido.

En *Videodrome*, Max Renn (James Woods) es dueño de TV Cívica, un canal de televisión especializado en transmitir violencia y pornografía suave a sus espectadores. Al buscar nuevos contenidos para su televisora, Max encuentra una señal perdida que muestra justo lo que quiere: violencia en vivo y sexualidad explícita. De ahí en adelante, Max intentará llegar a la fuente de esa frecuencia sin advertir que un tumor se está formando en su cabeza, provocándole serías alucinaciones que se apoderarán de su realidad.

En el caso de *eXistenZ*, Ted Pikul (Jude Law) es un guardia encargado de la seguridad durante la presentación del último videojuego que promete una experiencia nunca imaginada. Sin embargo, alguien dispara contra la diseñadora del juego y Ted acude a su rescate. Mientras intenta llevarla a un lugar seguro queda atrapado entre la posibilidad de cumplir con su deber o probar el mundo virtual.

Estas películas parten de la construcción de un cuerpo coagulante que incorpora elementos tecnológicos a su constitución. La cinta japonesa *Tetsuo* (*Tetsuo el hombre de hierro*, Shinya Tsukamoto, Japón, 1989) es un ejemplo de lo dicho anteriormente. En *Tetsuo* el cuerpo de un hombre atrae todo tipo de aparatos electrónicos y objetos metálicos, estos se adhieren a su piel y se fusionan con su cuerpo devorando su carne. Por su parte, las cintas de Cronenberg plantean una integración de los elementos mecánicos con el cuerpo humano contribuyendo a la constitución de un tecno-organismo.



FOTOGRAMA 21. DEL SER HUMANO PROTAGONISTA DE LA PELÍCULA TETSUO SE RECONOCE POCO, ES UN SER DE METAL.

En dicho intercambio mostrado por estas películas, la materia orgánica transmite sus movimientos a los elementos metálicos que incorpora. No se trata únicamente de crear un collage tecnológico, sino por el contrario, se establece una relación simbiótica entre la tecnología y el cuerpo.

De tal manera que, el concepto de cuerpo coagulante transgredido por la tecnología se manifiesta al momento en que se introducen en él objetos que lo destrozan. Pero al mismo tiempo esos objetos se cubren con la sangre, músculos y tejidos que conforman al cuerpo humano, creando organismos híbridos en los cuales es difícil encontrar las diferencias entre uno y otro. Dicho de otro modo, se convierte en una nueva carne coagulante.

### **5.1 El cuerpo coagulante expresado en la nueva carne**

El cuerpo fusionado con el metal es el punto de interés que manifiesta Cronenberg por mostrar las relaciones y los posibles cambios que conlleva la introducción directa de la tecnología en el cuerpo, creando la noción de *Nueva Carne*: síntoma de la enajenación tecnológica de nuestro tiempo. La nueva carne se define como la transformación del ser humano por el ser humano mismo. Es decir, cada persona puede modificarse a sí misma eligiendo los complementos necesarios para extender su vida, para incrementar sus capacidades físicas o para alcanzar ideales de belleza.

Cronenberg se inserta en las discusiones del post humanismo<sup>90</sup> en las que se plantea que en un futuro será posible mudar el cerebro de una persona, sus pensamientos e ideas a una computadora. Es decir, la próxima fase de evolución humana se encuentra en el abandono del cuerpo biológico para convertirse en parte de una red universal virtual que hasta ahora parece eterna: “we traditionally suppose that there are important differences between organic and inorganic systems (biological

---

<sup>90</sup> Para profundizar en el concepto de cuerpo post humano véase el libro de Iván Mejía: *El cuerpo post humano en el arte y la cultura contemporánea*.

systems and machines), but fusions of such systems are clearly possible”.<sup>91</sup> Tanto *Videodrome* como *eXistenZ* trastocan los tabúes en torno a la integración de las máquinas con el cuerpo humano. En ellas, las imágenes de esos cuerpos coagulantes se encuentran en un proceso constate de intercambio; las máquinas actúan como si estuvieran vivas y el cuerpo integra partes mecánicas en su estructura.

Muchas de las películas de Cronenberg se suman a las fusiones entre lo orgánico y lo inorgánico. Encuentro que es lo más perturbador y atrayente en sus filmes, porque es capaz de traducir en imágenes aquello de lo que no es posible hablar. Si bien no toma partido a favor o en contra del abandono corporal, sugiere por medio de imágenes lo que puede suceder si seguimos en ese camino.

Para Cronenberg, construir monstruos biológicos que pueden manipularse íntegramente por los actores es trascendental en sus películas; desde el parásito en *Shivers*, la axila infecciosa en *Rabid* o



ILUSTRACIÓN 2. FOTOGRAFÍA DEL GAME POD UTILIZADO EN LA PELÍCULA EXISTENZ.

---

<sup>91</sup> Tradicionalmente suponemos que hay importantes diferencias entre los sistemas orgánicos e inorgánicos (sistemas biológicos y máquinas) pero las fusiones entre estos sistemas son claramente posibles [Mi traducción]. Peter Ludlow, *Cronenberg as Scientist*, 37.

---

los pequeños monstruos asexuados en *The Brood*, la pistola de cartílagos en *eXistenZ*, o la televisión seductora en *Videodrome*. Cada una de estas criaturas son perturbadoras porque cobran vida al verlas en la pantalla, se mueven, se arrastran, y se integran al cuerpo.

El módulo de juego utilizado en *eXistenZ* se asemeja a las consolas y controles que se utilizan comúnmente para jugar videojuegos, pero, al mismo tiempo, resulta extraño porque el material del que está hecho es muy parecido a la piel, e incluso se mueve y genera sonidos. No es un simple aparato que media la experiencia del usuario, sino que literalmente penetra al jugador para crear un vínculo entre la máquina y el cuerpo. Cronenberg “quería que el modulo tuviera un valor metafórico además de un valor funcional. [...] Es como un órgano externo que podría perfectamente estar en el interior del cuerpo. Pero también es como un animal. Y también es muy sensual...”<sup>92</sup> Esto sitúa al



FOTOGRAMA 22. PISTOLA DE CARTÍLAGOS Y HUESOS.

---

<sup>92</sup> Antonio Weinrichter, “Apéndice: eXistenZ”, en *Cronenberg por Cronenberg*, coord. Chris Rodley (Barcelona: Alba Editorial, 2000), 295.

---



control del video juego en el nivel propio del cuerpo coagulante, el proceso de transformación es lo que caracteriza esta forma de tratar al cuerpo. En *eXistenZ* el game-pod modifica la realidad del sujeto que lo emplea permitiendo tener una experiencia virtual total, es decir, se construye una realidad donde la percepción se recrea a través de un juego.

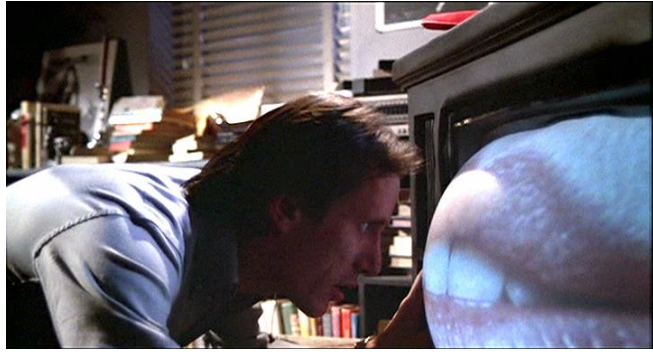
En *Videdrome*, el punto de unión entre el metal y la carne se crea cuando los objetos inanimados adquirirían rasgos biológicos, como la televisión o el video cassette que respiran. Lo mismo ocurre con la pistola que Max ocupa para matar a sus socios que se incrusta en su muñeca fusionando el metal a la carne e intercambiando características de uno al otro, es decir, transformando su mano en una pistola cuyos tejidos son una mezcla de metal y carne.

Esta figura es retomada en *eXistenZ*, dando como resultado una pistola hecha en su totalidad de “carne y hueso” que dispara dientes. La diferencia entre las armas radica en que la pistola hecha de elementos orgánicos no respira ni se incrusta en el cuerpo de quien la usa, podría decirse que es una “naturaleza muerta”. En este sentido el arma de *eXistenZ* se ubica en la nueva carne donde la fusión entre lo biológico y lo tecnológico es total.

Las secuencias, a mi juicio, más interesantes en ambas películas muestran el proceso de transformación de cuerpo a objeto. En ellas el cuerpo coagulante se enfrenta a una mezcla entre alucinaciones y realidad. Dicha combinación tiene como característica que lo inanimado respire y que lo orgánico se fusione con lo artificial: para que los objetos funcionen es necesaria la intervención humana, pero ¿qué pasa cuando esos objetos parecen tener vida y se mueven como autómatas que no necesitan del ser humano para realizar acciones? Es entonces cuando el objeto toma un cuerpo, lo que significa que se pone al mismo nivel del ser humano. Cronenberg utiliza la metáfora de la penetración para decirnos que existe un nivel en el cual el objeto y el cuerpo son uno. Esto se logra cuando ambos se interrelacionan, unificando sus caricias y respiraciones, dejando que uno entre en el otro.

Esta es una de las aproximaciones hacia el concepto de cuerpo post-humano; la fusión entre los elementos orgánicos e inorgánicos puede producir un ser nuevo en el que la realidad del video y la realidad de lo cotidiano se convierten en una sola. Si el cuerpo físico se convierte en una imagen, entonces podrá ser conservada por la eternidad mientras se mueva a los diferentes formatos de soporte que ofrece la tecnología. De lo contrario quedará olvidada en los desechos de la obsolescencia de los aparatos diseñados para conservarla. La imagen parece escurridiza, pero está sujeta a un soporte, incluso el imaginario necesita de un depositario, es decir, del ser humano para ser recordada y del cuerpo para ser vivida.

Serge Grünberg sostiene que *Videodrome* “announced the arrival of *homo technologicus*, that being who fuses



FOTOGRAMA 23, 26 Y 27. SECUENCIA EN LA QUE MAX SE SUMERGE EN LA PANTALLA DE TELEVISIÓN.

the organic with the mechanical, in an apocalyptic atmosphere”.<sup>93</sup> Esa atmósfera apocalíptica en la que el ser humano consume imágenes en capillas especializadas, está relacionada con la imagen de un cuerpo coagulante resultante de la unión de lo tecnológico y lo orgánico que transita entre la realidad y la ficción.



FOTOGRAMA 24. CONTROL DEL VIDEO JUEGO MANIPULADO POR ALLEGRA.

La imagen corporal descrita en el párrafo anterior plantea la siguiente pregunta: ¿existen diferencias entre la imagen de un cuerpo virtual y la imagen de un cuerpo real? En las películas que analizaré en este capítulo la respuesta es no, porque los protagonistas pierden la capacidad de diferenciar cuando se encuentran en el mundo virtual, su percepción y sus sentidos los engañan. La

---

<sup>93</sup> “Anunció la llegada del *homo technologicus*, ese ser que fusiona lo orgánico con lo mecánico, en una atmósfera apocalíptica” [mi traducción] Serge Grünberg, *Interviews with Serge Grünberg*. David Cronenberg (London: Plexus, 2006), 64.

imagen del cuerpo que parecía útil para marcar las diferencias entre el mundo físico y el mundo virtual que se construyen en las películas se vuelve obsoleta.



FOTOGRAMA 26. SUICIDIO DE MAX TRANSMITIDO POR TELEVISIÓN.



FOTOGRAMA 25. SUICIDIO DE MAX EN EL MUNDO DE VIDEODROME.

La sexualidad, la religión, la censura y la violencia corporal son temas que están presentes en las películas. El cuerpo funciona como un transmisor de estas creencias para construir una llamada Nueva Carne que permita que el espectador se fusione con la señal televisiva y navegue por los contenidos que le ofrece la realidad virtual.

En *Videodrome* el punto de acceso al cuerpo humano se encuentra en lo visual: el ojo es el umbral mediante el cual la señal de televisión penetra al cuerpo humano y desde ahí genera las alucinaciones que pulverizan su realidad. Pero en *eXistenZ* la interfaz entre la máquina y el cuerpo es directa, es decir, la consola del videojuego se conecta al usuario mediante un cable que se inserta en su espalda baja, directamente a la espina dorsal del jugador. Dicha conexión sólo sería posible si la consola de juegos fuera muy similar a un organismo externo cuyo cable emula a un cordón umbilical.

Ambas películas comparten la transformación de la carne, sus mutaciones y fusiones como el espacio en que se desarrolla el mundo virtual. Cuando la tele de *Videodrome* respira y gime es señal de que se está alucinando. Lo mismo pasa en *eXistenZ* cuando el jugador manipula el control del video juego como si fuera un pene o un clítoris, estimulándolo para que las sensaciones que transmita al cerebro sean más intensas.

En la parte final de la película *Videodrome*, Max está de pie frente al televisor que replica su imagen, lleva su mano-pistola a su sien y antes de suicidarse dice: ¡larga vida a la nueva carne! La pantalla del televisor explota, esparciendo viseras y pedazos de carne y órganos por todo el lugar.<sup>94</sup> La secuencia que concluye *Videodrome* continúa. Se recrea la escena del suicidio, pero esta vez sin replica en la pantalla de televisor que ya ha explotado. Max apunta a su cabeza y antes de disparar se

---

<sup>94</sup> Tal ha sido el impacto de esa frase final que se ha realizado un libro llamado *La nueva carne: Una estética perversa del cuerpo*, editado por Antonio José Navarro quien compila una serie de artículos que exploran los alcances y los posibles panoramas del uso de la Nueva Carne, para el cuerpo, su imagen y su sexualidad.

corta la escena y sólo se escucha la detonación del arma, es el espectador quien construye la conclusión de lo que ha visto.

“¡Muerte al demonio Allegra Geller! ¡Muerte a Antenna Research!” Con estas palabras se inicia la acción en la película *eXistenz* y siguiendo la fórmula de Cronenberg expuesta hasta ahora, transcurridos algunos minutos de la película ocurre el primer hecho violento que adentra al espectador completamente en la trama. En plena demostración alguien del público saca un arma hecha de huesos y cartílagos de entre su antiguo game-pod y dispara contra Allegra (Jennifer Jason Leigh).

Al final de la película, se recrea la escena inicial del atentado a la desarrolladora de videojuegos, pero el diálogo es diferente: “¡Muerte al demonio Yevgeny Nourish! ¡Muerte a Pilgrimage! ¡Muerte a transCendenZ!” Los protagonistas del videojuego son quienes realizan los disparos con armas parecidas a las que conocemos. Al retirarse del edificio un participante del juego les pregunta: ¿estamos todavía en el juego?

El final abierto es una técnica que utiliza Cronenberg en las películas que se analizaron a lo largo de la tesis, su finalidad es no convertirse en un censor que guía la mirada del público o manipule su opinión acerca de los temas que trata en las cintas. Es el espectador el que tiene la última palabra sobre lo visto en las películas, él decide que tanto su cuerpo se transfigura en un cuerpo coagulante por influencia del cine de David Cronenberg.

*eXistenZ*, desde mi perspectiva, es una continuación de *Videodrome* en diversos sentidos. Por un lado, el mundo virtual de los video juegos que representaría a la *nueva carne* avanza un paso más, al mostrarnos consolas de videojuegos que se conectan a la espina dorsal del usuario enlazando su cuerpo con el mundo virtual. Por otra parte, una vez muerta la *vieja carne* ahora el enemigo es la *nueva carne* que debe ser aniquilada por trastocar la realidad de quien se adentra en el universo ficticio.

## 5.2 Medios y sociedad

Otro tema que se desprende de las películas es la preocupación por la manipulación mediática de la sociedad y la influencia de los medios de comunicación masiva en las decisiones de las personas o la creación de estereotipos. A lo anterior se suma el control de las audiencias por medio de un canal de televisión o por el uso de un video juego, lo cual permitirá no sólo controlar lo que ven sus usuarios sino también lo que no deberían ver.

¿Es la televisión la causante de la violencia en la sociedad? Es un tema que aún se debate. Se habla de dos teorías contrapuestas que tratan de contestar a esa pregunta. Una de ellas es *la teoría de la catarsis*, que propone que las personas que se exponen a un contenido televisivo violento son menos propensas a ser violentos en su vida cotidiana debido a que la televisión funciona como un agente catártico que proporciona al espectador un canal inofensivo por el cual liberar esa violencia que se acumula diariamente. Por otra parte, *la teoría de la estimulación* estipula que los sujetos asiduos a consumir programas violentos incrementan sus niveles de violencia y por lo tanto, la agresión se convierte en su forma de vida.<sup>95</sup> Max se adscribe a la primera teoría ya que reconoce que la pornografía suave y la violencia que ofrece en su canal proporciona una salida a las “fantasías y traumas” de sus televidentes.

En *Videodrome* se prepara un foro de discusión sobre la violencia en los medios de comunicación. Nicki Brand (Deborah Harry) una especialista en violencia televisiva, tiene una postura que contrarresta a la de Max. Entre estos dos polos aparece otro personaje: el Profesor O’Blivion (Jack Creley). Él es el profeta de esta nueva era en la que nos convertiremos paulatinamente en señales de

---

<sup>95</sup> Para mayor información al respecto véase el libro de Joseph R. Dominick, *La Dinámica de la Comunicación Masiva. Los medios en la era digital* (México: McGraw-Hill, 2006), 464-492. El autor analiza el impacto de los medios de comunicación masiva en la sociedad, estableciendo como se han convertido en agentes de socialización y también en transmisores de percepciones, actitudes y creencias.

televisión, en la que el cuerpo físico dejará de existir y se convertirá en un cuerpo grabado y transmitido por medios digitales.

En la entrevista que realiza Sergei Grünberg a David Cronenberg, este declara que el personaje del Dr. O'Blivion es una referencia a Marshall MacLuhan porque él "was the guru of communications [...] and «the medium is the message» was his famous line".<sup>96</sup> Cronenberg construye *Videodrome* realizando una interpretación visual de las discusiones acerca de la relación entre los medios de comunicación masiva y el espectador. El uso de videocasetes significó un paso trascendente en la inclusión de tecnología en el hogar: la videocasetera permitía al usuario poder grabar sus programas favoritos para después verlos cuando quisiera. A pesar de las dificultades técnicas de la inserción de esta tecnología en el hogar, la industria del cine y la televisión se preocupaban porque los usuarios pudieran tener ese control acerca de la programación que querían ver y por un instante pareciera que el *espectador se emancipaba*<sup>97</sup> –al menos parcialmente-. Cronenberg lleva mas allá la discusión planteada por McLuhan y la inserción de la tecnología en la vida cotidiana. Ya que agrega al cuerpo como "medio", es decir, el organismo humano es un mensajero de las prácticas corporales mediadas por la tecnología.

De alguna manera, el discurso del profesor concuerda con la relación que tenemos actualmente con el uso de redes sociales como Facebook y Twitter. Dejando a un lado la discusión sobre las bondades o excesos del uso de esas aplicaciones, considero que se han convertido en una forma de comunicación que corresponde con el sueño de O'Blivion, es decir, no tenemos que estar físicamente

---

<sup>96</sup> Marshall McLuhan era el gurú de las comunicaciones [...] y «el medio es el mensaje» era su frase célebre [mi traducción] David cronenberg hablando sobre Videodrome. Grünberg, *Interviews with*, 67.

<sup>97</sup> Jaques Rancière sugiere que el espectador emancipado es aquel que se convierte en un agente activo y no pasivo, es decir, que no sólo espera que el espectáculo se presente, sino también interactúa con lo que percibe. No obstante, aún queda abierta la posibilidad de encontrar ese espectador emancipado. Jacques Rancière, *El espectador emancipado* (Buenos Aires: Ediciones Manantial, 2010).



con la otra persona, ni siquiera en la misma habitación para comunicarnos con ella, nuestras ideas y sentimientos son traducidos a cadenas binarias traducidas por la computadora o los medios electrónicos usados para tal fin. Es quizás también, la antesala de un proceso general de post humanización en el que las imágenes corporales ya no sean limitantes para conocer al otro.

Como dueño de TV Cívica, Max está comprometido con mostrar contenido innovador a su público acostumbrado a una programación nutrida de violencia y sexo propia de su canal. No obstante, Max no se conforma con transmitir esos programas y está en busca de un contenido más radical. Es por esto que Max busca algo diferente, que no se haya visto y que proporcione al televidente una libertad visual que nunca antes ha tenido.

La señal de televisión que Max busca aparece en un video de apenas 53 segundos que muestra a una mujer desnuda, de pie, atada de las manos y recargada sobre una pared de arcilla recibiendo latigazos de dos personas disfrazadas. Max no tiene dudas de que ese fragmento es un programa grabado e incluso se maravilla porque su realización requiere una escasa producción. Esta pequeña muestra es un señuelo no sólo para el protagonista sino también para los espectadores que –como Max- queremos averiguar qué es eso.

La película maneja una constante tensión entre los juegos sexuales que provocan placer en los protagonistas pero que contrastan con las prácticas sexuales aceptadas por la sociedad en las que el sadomasoquismo aún se considera un tema tabú. La respiración agitada y provocativa de Nicki se añade como un elemento detonador de las alucinaciones. No sólo es lo visual lo que se altera, sino que para provocar una experiencia virtual total el sonido se combina con las imágenes para provocar sensaciones en Max que más adelante podrá tocar e incluso penetrar. La señal de *Videodrome* ha penetrado en el mundo de Max. La alucinación de las paredes de arcilla aparece pocos segundos, como un juego inocente de la mente.

Max parece un adicto a Videodrome. Quiere conseguir más programas y convence a su amiga Masha –que también le vende videos de soft porno- para que averigüe más acerca de esa señal. En otra reunión Masha le dice a Max que todo lo que ha visto en *Videodrome* no es actuado, sino que es real: la tortura, las violaciones, el asesinato son grabados en directo sin intermediarios. Aquí Cronenberg nos lleva a otro lugar del debate que tiene que ver con la veracidad de la imagen; el no estar físicamente para percibir con nuestros propios sentidos los lugares, las personas y los acontecimientos, que nos llegan a través de los medios de comunicación nos hace vulnerables al engaño visual que forma parte de las imágenes virtuales. La realidad que parecía accesible a la mayoría de las personas por medio de la televisión y las computadoras ahora se vuelve más fragmentaria. En el abismo que constituyen los miles de millones de imágenes que circulan por la red el cuerpo parece dejar a la intuición el papel de comprobar si lo que vemos es verdadero ya que la percepción que se tenía por medio de los sentidos ha quedado limitada a lo visual.

¿Cuál es el propósito de la misión de rayos catódicos? Unificar a las personas al observar la televisión. Es una secta que ayuda a los indigentes y desprotegidos ofreciéndoles comida, techo y una dosis de programación televisiva variada. Los pobres, los hambrientos y la gente sin hogar parecen ser los primeros que sucumben ante el poder televisivo: ya no hay cuestionamiento ni acción, simplemente consumo y observación. Cronenberg se vale de los discursos distópicos que ven en la sociedad y la relación con los medios una enajenación del primero por el segundo, es decir, que los medios se convierten en los rectores de lo que se puede decir, saber, ver y conocer, transformándose en los grandes censores de la realidad.

Por su parte, en *eXistenZ* el medio que transmite el mensaje, en referencia a la discusión planteada por McLuhan, está diseñado específicamente para modificar la realidad del usuario. Las alucinaciones son conscientes, es decir, el jugador voluntariamente acepta que su percepción se altere por la acción de una máquina orgánica que se conecta a su cuerpo.

La manipulación mediática del individuo es deseada y aceptada por los jugadores. El game-pod expande su corporalidad transfiriéndola a un mundo virtual donde pueden alterar su entorno e incluso cometer actos criminales sin sufrir las consecuencias.

### 5.3 ¿Realidad o realidad virtual?

En este punto como espectadores, nos cuesta trabajo diferenciar entre la realidad y la virtualidad al interior de las películas. Sin embargo, nuevamente es el cuerpo el que nos indica si nos encontramos en una alucinación o si estamos en mundo real de la película.

En una escena de *Videodrome* mientras Max está sentado en su sillón observando los videos del profesor O'Blivion, una marca aparece verticalmente en su estómago que le produce comezón y se rasca con la pistola que trae en su mano; la comezón aumenta conforme observa el video. Al terminar de ver la cinta, se da cuenta que en su vientre tiene una herida abierta de gran tamaño por la cual puede introducir el arma, de tal manera que es el cuerpo el mismo umbral por el cual lo artificial se incorpora en él.



FOTOGRAMA 27. MAX INTRODUCE LA PISTOLA EN SU CUERPO.

Llama la atención que uno de los lugares en los que se reúne Max con otras personas se llame “óptica espectacular”. En esta escena, Max juega con los anteojos de los estantes, Cronenberg utiliza los anteojos como instrumentos que transforma la realidad al alterar la manera en que enfoca el ojo humano. La visión mediada por lentes se conecta con los conceptos de post humanismo y cyborg explicados en el primer capítulo porque cualquier objeto ajeno al cuerpo pero que sea indispensable para su correcto funcionamiento nos convierte ya en un ser humano diferente, una especie que incorpora lo artificial con lo natural.

El permitir que un objeto altere nuestra percepción de la realidad tiene sus consecuencias. En el caso de Max, se convierte en un títere manipulado por los creadores de la señal de videodrome, que tienen como objetivo generar tumores cerebrales y alucinaciones fatales en aquéllos que se atrevan a dar un vistazo a esa señal. El cuerpo coagulante en plena transformación es el monstruo que adquiere las convenciones del género de terror. Este simboliza las violaciones hacia los dictados de la naturaleza y es una amenaza para el orden social, por tanto, debe ser castigado ejemplarmente.

Los tránsitos entre la realidad y la virtualidad dejan una huella permanente, cuerpo y metal son parte de un solo organismo, de un nuevo ser, de una nueva carne. La pistola que se une a Max



FOTOGRAMA 28. LA PISTOLA SE FUSIONA CON LA MANO DE MAX.

mediante la inserción de tornillos en sus tendones de la muñeca sella el vínculo entre lo artificial y lo orgánico. Estos procesos de transformación son traducidos a imágenes cuando percibimos que al momento de las alucinaciones es cuando lo orgánico y lo inorgánico se fusionan. Si el plástico y el metal parecen tener piel, respirar, o realizar sonidos estamos alucinando. Sin embargo, la realidad ya se ha transformado, ya no es la misma, todo en ella parece ahora dudoso e incierto.

En cuanto a *eXistenZ*, una vez que Ted está inmerso en la experiencia virtual del videojuego, hace una pregunta que regresa al espectador a una reflexión central: “¿qué pasa con mi cuerpo mientras estoy jugando?”. A partir de aquí, la preocupación en torno al cuerpo se traduce en cuestionamientos acerca de la fragilidad de la carne que aún permanece en la realidad. ¿Qué será del cuerpo físico en un mundo completamente virtual? La respuesta es contundente: morirá, por hambre o por contraer alguna enfermedad. Su única salida será adaptarse a esta nueva condición de actividad dentro de la máquina, pero ausente en la vida real.

La dualidad entre la realidad y la ficción en *eXistenZ* se presenta de una forma diferente, es decir, no es la máquina la que propone la distinción entre lo que vemos y lo que el juego nos hace ver como se analizó en *Videodrome*, por el contrario, es el cuerpo el que hace la diferencia entre lo real y lo virtual. Si el cuerpo del jugador sufre ¿cómo podré saberlo si estoy jugando?

Cronenberg describe la relación entre el cuerpo y la realidad virtual de la siguiente manera: “you have to go to the body for verification of anything. You go to the body for verification of life. You go to the body for verification of death. [...] You have to go to the body for truth”.<sup>98</sup> El cuerpo, al estilo de la fenomenología de Merleau-Ponty, es la constatación del mundo, de la vida, de la muerte

---

<sup>98</sup> “Tienes que ir al cuerpo para verificar cualquier cosa. Vas al cuerpo para verificar la vida. Vas al cuerpo para verificar la muerte. Tienes que ir al cuerpo por la verdad” [mi traducción] David Cronenberg hablando sobre *Videodrome*. Grünberg, *Interviews with*, 70 y 71.

y de la verdad. El cuerpo coagulante es el centro de nuestra existencia y es capaz de modificarse para amoldarse a una realidad, fuera o dentro del mundo virtual.

La pregunta directa a la que nos remiten las películas que hemos visto en este capítulo es la siguiente: ¿qué es la realidad? La respuesta no es única. El videojuego permite al usuario ver, oír y sentir como lo hiciera en el mundo real. De ahí que provoque esa confusión en los jugadores que tras hacer una pausa se dan cuenta que han pasado horas en un mundo alterno pero que parecía real. La realidad no es sólo la que replican los videojuegos, sino también la que está fuera de porque en ambos mundos tengo sensaciones.

Dicho lo anterior existe una diferencia entre lo virtual y lo real, o simplemente se rechaza lo virtual porque es peligrosamente cercano a la realidad. Entonces ¿qué caracteriza la realidad? serán las experiencias que tenemos por medio de nuestro cuerpo y de nuestros sentidos, pero si la máquina logra imitar esos estímulos entonces lo virtual será nuestra realidad.

Y finalmente ¿tiene sentido esta distinción? En palabras de Cronenberg: “Yo creo que toda realidad es virtual. Creo sinceramente que no existe una realidad absoluta y fundamental. Todo es una ilusión que creamos, algo que inventamos para luego cambiarlo”<sup>99</sup> Es esa ilusión la que construye imágenes de cuerpos transfigurados que son los personajes principales de las películas que se tratan en esta investigación y que, a su vez, cambian en quien las observa la relación que mantiene con su propio cuerpo, incorporando en su cotidianeidad al cuerpo coagulante.

*Videodrome* y *eXistenZ* presentan una espiral de acontecimientos que se envuelven unos a otros haciendo imposible distinguir la realidad de la realidad virtual; no sólo en el sentido de que ambas películas pertenecen al género de la ficción, sino también en la manera en la que el espectador duda de la realidad fuera de la propia cinta.

---

<sup>99</sup> Weinrichter, *Apéndice: eXistenZ*, 296.

Dicho torbellino de cuestionamientos acerca de la realidad y el mundo virtual construye en una imagen de cuerpo coagulante su génesis. En *eXistenZ* Ted no tiene bio-puerto, es decir la puerta de entrada por la que se conecta la consola de videojuegos a su organismo. Sin embargo, tampoco quiere someterse a una cirugía para instalarse el puerto de conexión, porque tiene miedo de que su cuerpo sea “penetrado” por un agente extraño que si no se instala correctamente puede provocarle parálisis permanente.

El aspecto sexual del game-pod y su relación con el usuario se revela:

Lo que está en juego es una inversión de los roles sexuales habituales. Es la mujer quien enchufa el módulo al hombre, no al revés; y es ella siempre que se conecta a sí misma. Él es el virgen mientras que ella es más experimentada y agresiva, es ella quien le inicia en los secretos del juego<sup>100</sup>.

El bio-puerto es utilizado como una puerta perceptiva adicional, es decir, si la percepción – siguiendo los postulados de Merleau-Ponty- es un vínculo entre el cuerpo y el exterior, lo que hace ese elemento tecnológico es crear otra sub-conexión entre el cuerpo y un mundo virtual que en teoría no tendría las sensaciones necesarias para generar una percepción pero que es capaz de recrearlas, por tanto, sería posible expandir las capacidades perceptivas del ser humano.

Como se mencionó en la introducción a este apartado, *eXistenZ* es la promesa de convertir al cuerpo en un ser eterno, reproducido eternamente en la señal de video o en los buscadores de internet. Los procesos coagulantes son traducidos en escenarios de tránsito, que incluyen las relaciones del cuerpo con otros cuerpos, con la muerte y la enfermedad, con la sexualidad y la transgresión. El argumento de *Videodrome* se basó en las extrañas señales análogas que se captaban en los canales

---

<sup>100</sup> Weinrichter. “Apéndice: eXistenZ”, 295.

que no tenían programación a altas horas de la noche, en las que sólo se veían imágenes borrosas y no se conocía exactamente la fuente ni el contenido de estas.

El cine de Cronenberg proviene de esas señales que dejan entrever una realidad corporal que se mueve en una continua transgresión de los límites y las normas establecidas por la sociedad. Pero también trastoca las reglas que atañen al cuerpo y su relación con lo monstruoso. Las criaturas de sus películas como el game pod, la señal de videodrome y las facultades mentales de los scanners complementan el cuadro de cuerpos coagulantes, materias orgánicas que se encuentran en el tránsito entre lo humano, lo animal y lo tecnológico. Traspasando las fronteras entre ellos, estos organismos inician una forma diferente de construir un cuerpo que hace del proceso de su existencia su nueva carne y su propia imagen.





**CONCLUSIONES**

# CONCLUSIONES

Hay muchas imágenes en el cine de Cronenberg que me hacen regresar a él. Si bien, la transgresión corporal no es exclusiva del séptimo arte ni de los géneros de terror y ciencia ficción, cuando veo los cuerpos coagulantes en sus procesos de transformación me causan una fascinación metódica, es decir, una curiosidad científica por lo grotesco, la infección y la muerte.

Como se mostró en el primer capítulo de esta investigación, Merleau-Ponty decía que el cuerpo es el vínculo del ser humano con el mundo, pero los cuerpos coagulantes son el vínculo del organismo con sí mismo. Es decir, si el cuerpo es una totalidad, entonces su relación con la enfermedad y la tecnología también lo es. Cada una de las siete películas de David Cronenberg que se analizaron en esta tesis parten del postulado de que el cuerpo se relaciona de manera interna y externa, a través de su transgresión corporal es que se manifiesta dicho vínculo.

Los cuerpos coagulantes van un paso más allá del postulado de Merleau-Ponty, redireccionando las relaciones del cuerpo hacia sus procesos de cambio, es decir, ven hacia dentro del mismo, reconociéndose como una entidad viva que nace, crece y muere de múltiples maneras a lo largo de su existencia.

Las heridas, las mutaciones y la sangre que explotan en criaturas monstruosas me llevaron a preguntarme por su origen, no sólo en el cine sino también en otras artes. En el segundo capítulo mencioné que el horror es una emoción humana particularmente anclada en el cuerpo, es decir, provoca reacciones más violentas en quien la experimenta, la tensión puede ser tan insoportable que, en ocasiones, no terminas de ver la película.

El horror es valioso porque nos muestra la contraparte del amor, de la calma y la serenidad. Nos conduce por estados físicos alterados, el pánico que nos hace cerrar los ojos nos convierte en las víctimas perfectas que esperan ser asustadas pero que están seguras en sus butacas o sillones. El momento de shock que perturba nuestra realidad y a nuestro cuerpo es aprovechado por Cronenberg para recordarnos que aún hay territorios desconocidos en el cuerpo que están cercanos a la superstición más que al escrutinio científico.

El horror desde mi perspectiva es el que nos recuerda con cada brinco, grito, con cada respiración y palpar agitados que estamos vivos. Pero también este género es peligroso porque es capaz de mostrar lo más atroz de la personalidad humana, porque en última instancia el monstruo está en cada uno de nosotros y Cronenberg lo pone en evidencia. Esta cualidad en su obra es la que fascina al espectador, sus monstruos respiran, son posibles más allá de la ficción y están acechándonos esperando el momento idóneo para contagiarnos.

*Shivers* y *Rabid*, tratadas en el tercer capítulo, lanzan desde la ficción la siguiente pregunta: ¿qué pasaría si el cuerpo humano fuera un virus? Y la respuesta es que no hay cura alguna cuando es el cuerpo el que se rebela contra sí mismo. El monstruo del parásito y de la rabia transforma al cuerpo coagulante en un agente infeccioso. La ciencia médica sólo puede observar como deja de tener la respuesta a los padecimientos del cuerpo humano. Los medicamentos no surten efecto y la investigación científica construye seres que quieren alejar al ser humano de su racionalidad. El cuerpo coagulante en las películas mencionadas cumple una función específica: propagar la infección. El cuerpo abre el paso a la enfermedad para que se apodere de los cuerpos restantes, el instinto de conservación del virus se unifica con el cuerpo dejando caos y muerte a su paso.

En el cuarto capítulo *The Brood* y *Scanners* fusionan el poder mental con la transgresión corporal. El organismo físico es el catalizador de las represiones de sus mentes. Cronenberg comenta que “las

criaturas [en *The Brood*] son encarnaciones de mi propia rabia, de mi furia, culpabilidad y decepción”<sup>101</sup> Como espectadores compartimos momentos de frustración y enojo en los que quisiéramos poder tener esos poderes mentales para cambiar las cosas o destruir a aquellos que nos afectan u oprimen.

Los scanners viven en la tragedia de conocer el pensamiento humano, que se traslada a quienes vemos la película de manera opuesta, es decir, en la realidad no podemos leer la mente, pero en ocasiones nos gustaría poder hacerlo. En una escena de la película, varios scanners se reúnen y uno de ellos dice: “exploren juntos y nuestras mentes empezarán a fluir entre ellas hasta convertirse en una. Un sistema nervioso, un alma, una experiencia.” Cronenberg nos vuelve participe de esta asamblea porque como espectadores compartimos con los personajes de la película nuestro cuerpo, nuestras sensaciones y nuestros malestares provocados por las imágenes y los procesos de transformación corporal.

En el quinto capítulo se reconoce que la relación entre el cuerpo y la tecnología va más allá de críticas morales hacia el uso de las máquinas y las computadoras en la vida cotidiana. *Videodrome* y *eXistenZ* parten de mundos distópicos en los cuales el cuerpo es la medida de la realidad y la virtualidad. Cronenberg utiliza el dispositivo de la alucinación en ambas cintas para construir cuerpos coagulantes que se transgreden por la mezcla de elementos orgánicos con inorgánicos. La cinta de video que se introduce en el cuerpo transformándolo en una nueva carne que habita canales artificiales en *Videodrome*, se replica en el video juego que se conecta al sistema nervioso central haciendo de los objetos inanimados componentes orgánicos del cuerpo humano.

Los cuerpos coagulantes del capítulo cinco transitan entre mundos ficticios. Cuestionan la

---

<sup>101</sup> Rodley, *David Cronenberg por*, 136.

artificialidad de la realidad que encuentra su espejo en el universo virtual al que se puede entrar, pero es muy difícil salir. David Cronenberg entiende los atributos esquizofrénicos de sus películas: “cuando me entero de que alguien ha visto *Videodrome* en una copia pirata en Cuba, sonrío de oreja a oreja y digo: «Uno más».”<sup>102</sup> Las imágenes transgresoras que presentan sus películas, convierten a sus espectadores en cuerpos coagulantes que reaccionan ante sus contrapartes virtuales.

Hans Belting dice que “las imágenes colectivas significan que no sólo percibimos al mundo como individuos, sino que lo hacemos de manera colectiva, lo que supedita nuestra percepción a una forma que está determinada por la época”.<sup>103</sup> El cine de Cronenberg ha trascendido la individualidad de la vivencia corporal, los monstruos que imagina y pone en pantalla son ahora imágenes colectivas que no se quedan en la contemplación sino que modifican nuestra experiencia corporal, al cuestionarnos sobre la manera en que percibimos nuestro cuerpo y su relación con la muerte, la enfermedad y la tecnología. Sus películas cobran vida cada que se recurre a ellas, por accidente o por placer. Una vez que las observamos nos convertimos en cuerpos coagulantes en espera de nuevas visiones que transgredan nuestra experiencia con el mundo a partir del cuerpo envuelto en procesos infinitos de modificación.

---

<sup>102</sup> Rodley, *David Cronenberg por*, 160.

<sup>103</sup> Belting, *Antropología de la imagen*, 27.



**ANEXOS**

**Segmentaciones de las películas**

# ANEXOS

## SEGMENTACIONES DE LAS PELÍCULAS

### Segmentación de la película *Shivers*

#### 1. *Utopía civilizatoria.*

- a) Descripción de los edificios Starliner por medio de una voz en off y diapositivas que nos muestran la lujosa y cómoda vida en el exclusivo edificio habitacional.
- b) La comodidad, el lujo, el bienestar, como síntomas de una prosperidad en un edificio de departamentos ubicado en una isla.

#### 2. *Asesinato en el departamento 1511.*

- a) Lucha entre dos personas que culmina con el asesinato de una joven y el suicidio de su agresor.
- b) Paralelamente una pareja joven recibe informes sobre los departamentos

#### 3. *Investigación del asesinato y propagación del parásito.*

- a) Dos doctores se reúnen para hablar de la investigación médica de su colega, quien fue el autor del asesinato de la mujer cometido en la torre de departamentos.
- b) Primeros acercamientos al parásito, cuyos síntomas incluyen: presencia de protuberancias que se mueven bajo la piel del abdomen, necesidad de vomitar y mirada perdida.
- c) Tras ser expulsado, el parásito entra al sótano del edificio e infecta a una mujer.

#### 4. *El parásito ataca.*

- a) El parásito salta a la cara de una mujer que lava la ropa en el sótano.
- b) Los doctores descubren el verdadero propósito de las investigaciones de su colega y acuerdan reunirse para erradicarlo.

5. *Hordas infectadas se esparcen en el edificio.*

- a) El Dr. St. Luc se da cuenta que más personas en el edificio presentan los síntomas de la enfermedad.
- b) Una pareja de ancianos es atacada por el parásito.
- c) La mujer que se infectó en la lavandería, contagia al personal de servicio que lleva comida, quien a su vez contagia a una madre y a su hija en el elevador.
- d) El Dr. St. Luc es atacado por otra persona infectada pero logra escapar, busca una salida junto a su pareja.

6. *El intento de erradicar al parásito falla.*

- a) El Dr. Rollo llega al edificio pero es atacado por los parásitos al revisar a una persona infectada, es asesinado.
- b) El ataque de las personas infectadas es implacable, el Dr. St. Luc se queda solo, su pareja es infectada.

7. *No hay escapatoria.*

- a) Casi todos en el edificio han sido infectados. El Dr. Sr. Luc sale a los jardines pero es interceptado por decenas de personas infectadas.
- b) Es arrojado a la alberca y lo rodean decenas de personas, finalmente su pareja lo atrapa y le da el beso que lo contagiará.

8. *Los infectados abandonan el edificio en busca de víctimas*



- a) Se abre el garaje y decenas de autos con personas infectadas salen del edificio tomando rumbos diferentes.
- b) Las noticias dan cuenta de los ataques sexuales y violentos que se registran en la ciudad sin dar más detalles.

### **Segmentación de la película *Rabid***

#### *1. Caída.*

- a) En la carretera ocurre un accidente: una moto choca con una camioneta.
- b) Una ambulancia recoge a la mujer accidentada y la lleva a un hospital cercano. Ahí se le injerta piel y se espera la recuperación.

#### *2. Axila penetrante.*

- a) Rose despierta del coma dando un grito aterrador. El enfermero en turno acude a su auxilio y lo mata dándole un abrazo mortal. La misma suerte es compartida por una mujer y un anciano que encuentra en su huida del hospital.
- b) Al darse cuenta de los asesinatos que ha cometido Rose regresa a la clínica, pero el médico que la revisa no tiene explicación ni remedio para la herida de su axila.

#### *3. Rabia*

- a) Las personas infectadas contagian a otras esparciendo la enfermedad.
- b) Aparece una vacuna pero la erradicación de la infección aún no es segura.

#### *4. Estado de emergencia*

- a) La ciudad de Montreal es víctima de la “rabia”.

#### *5. Limpieza profunda*

- a) La ciudad está en cuarentena, por las calles hay gente “rabiosa” a la que se le dispara, se les arroja a la basura y se limpia la sangre.

b) Rose le dice a su novio que es la misma.

6. *Última llamada*

a) Rose no cree ser la portadora.

b) Arrojada al basurero.

**Segmentación de la película *The Brood***

1. *Heridas inexplicables*

a) Candice (Cyndi Hinds) visita a su madre en una clínica psiquiátrica. Al regresar a su casa y tomar un baño, su padre descubre golpes, mordidas y rasguños en ella.

b) La terapia del Dr. Hal Raglan se enfoca en exaltar el sentimiento de ira y llevarlo a sus últimas consecuencias.

2. *¿Poltergeist?*

a) Mientras Candice –la hija de Nola- es cuidada por su abuela, se escuchan ruidos fuertes en la cocina, botes de jugo y leche caen al suelo lo mismo que platos y el cereal.

b) La abuela entra y observa el desorden, del estante superior salta sobre ella una figura pequeña (parece un niño), pero en su mano lleva un ablandador de carne que utiliza para golpearla en repetidas ocasiones.

3. *Mi cuerpo se rebeló contra mi*

a) Frank Carveth (Art Hindle) visita a Jan Hartog (Robert Silverman) para informarse sobre la demanda que sostiene contra la clínica del Dr. Raglan y su terapia.

4. *Infante terrible*

a) El padre de Frank es asesinado a golpes por una criatura. Cuando Frank llega se enfrenta a ella y el ser cae al piso como si le faltara el aire

b) La policia no sabe por qué ese niño deforme estaba en la casa

- c) Se reflexiona en la mesa de disecciones sobre la naturaleza de ese organismo
5. *Juego de niños*
- a) Nuevos seres surgen en la escuela de Candice y matan a su maestra, en venganza porque días antes había estado en su casa cuidándola
  - b) Las criaturas se llevan a la niña de vuelta con su madre
6. *Somafree.*
- a) Frank va a la clínica donde está internada Nola, al llegar ahí el Dr. Raglan le dice que las criaturas son hijos de Nola
  - b) Frank intenta calmar a Nola para que el Dr Raglan salve a su hija
  - c) Nola se enfurece y las criaturas matan al Dr y casi matan a Candy
  - d) Frank mata a Nola
  - e) Candice desarrolla unos pequeños tumores en su brazo, como los que tenía su madre.

### **Segmentación de la película *Scanners***

#### *1. Convulsiones por venganza.*

- a) Un vagabundo lee los pensamientos de dos ancianas que lo critican por su apariencia. Mira fijamente a una de ellas y ésta cae al suelo convulsionándose.
- b) Hombres con gabardinas café persiguen al vagabundo y lo capturan.

#### *2. Voces en la cabeza.*

- a) Decenas de personas entran en la habitación y el Scanner escucha todo lo que ellas piensan. Su cuerpo reacciona violentamente ante el exceso de mensajes.
- b) Comienzan los experimentos en el cuerpo del vagabundo, es vigilado por cámaras y se le inyectan sustancias en el cuerpo.

#### *3. Cabeza explosiva.*

- a) Una demostración simple del escaneo de personas culmina con la explosión de la cabeza de quien pretende escanearlas a manos de otro ser más poderoso.
- b) Aquel ser demuestra su poder y escapa de sus captores.
- c) Se revela la existencia de una organización de resistencia que intenta acabar con el grupo Consec que actualmente controla a los Scanners para su beneficio.

#### *4. Scanner contra Scanner*

- a) Cameron observa videos de las entrevistas realizadas a Daryl, el Scanner más poderoso y más destructivo.
- b) Cameron es el Scanner de la compañía y se le dice que el otro es su enemigo.
- c) Cameron prueba sus habilidades controlando el corazón de otra persona, cuando todo parece salirse de control el Scanner lo regresa a la normalidad

#### *5. Scanner controlado.*

- a) Busca a Benjamin Pierce para llegar a Daryl, pero alguien más lo hace sangrar.
- b) Llega a su casa y habla con él pero es interrumpido por un comando que lo acribilla.
- c) Cameron utiliza su poder y mata a los agresores.
- d) Antes de morir se comunican mentalmente y Benjamin le dice a Cameron que no deje que lo controlen que hay más como él, que no lo conviertan en un robot, un zombie.
- e) Cameron acude a una reunión con un grupo de scanners, son cazados y asesinados, sobreviviendo él y la mujer que le hizo sangrar la nariz.

#### *6. Fármacos y poder mental*

- a) Búsqueda de respuestas en la farmacéutica que hace el Ephemerol.
- b) Darryl está coludido con un agente de Consec.
- c) Las computadoras también pueden explorarse como cualquier humano.
- d) Dr. Ruth descubre que Darryl siempre ha estado en su cabeza.

### *7. Enlace mente-computadora*

- a) Cameron logra entrar en el sistema para inhabilitar el programa RIPE.
- b) Ciencia contra ser humano especial.
- c) La tecnología como medio de exploración, unidad entre sistema nervioso orgánico y el sistema computacional.
- d) Destrucción de las bases de datos, Cameron sobrevive, el infiltrado muere.

### *8. Epherol.*

- a) Los hijos de las pacientes tratadas con epherol son scanners y pueden realizar exploraciones inclusive al interior del vientre materno.
- b) Daryl y Cameron son hermanos, el Dr. Ruth –su padre- administró la droga a su mamá y por eso son tan poderosos.
- c) Daryl pretende crear un nuevo orden mundial liderado por scanners.
- d) Enfrentamiento final entre hermanos, ambos quedan destrozados.

## **Segmentación de la película *Videodrome***

### *1. TV recordatorios.*

- a) Al terminar la programación de TV Cívica se incorpora una grabación en la que una secretaria le recuerda a Max el día y la agenda que le corresponde.
- b) Max asiste a una reunión en la que se muestran películas pornográficas orientales “demasiado suaves” con el fin de adquirirlas y mostrarlas en su canal.
- c) El ingeniero de su televisora le muestra 53 segundos de una señal extranjera y que supuestamente muestra violencia en vivo.

### *2. Reality Show.*

- a) Max es invitado a un programa en vivo, cuyos panelistas tienen diferentes opiniones acerca del contenido televisivo. Max es cuestionado acerca de si la programación de su canal contribuye al clima de violencia y malestar sexual, pero contesta que él “le da a sus televidentes una salida inofensiva de sus fantasías y traumas”.
- b) Nicki Brand, comenta que la sobre estimulación en que se vive en la sociedad es causada por el constante bombardeo de contenido televisivo.
- c) El Profesor O’Blivion que no está físicamente en el estudio sino lo vemos a través de una pantalla colocada sobre un pedestal. Dice que “la pantalla de televisión se ha convertido en la retina del ojo de la mente”.

### 3. *Morbosas visiones.*

- a) Harlan, el pirata electrónico de Max le muestra una hora de torturas, violaciones, asesinatos y mutilaciones que no provienen de algún país recóndito del mundo sino que se originan en Estados Unidos.
- b) Primer vistazo al video titulado *Videodrome* en la casa de Max; Nicki le propone a Max experimentar juegos sexuales que incluyen cortes y perforaciones con agujas.
- c) La respiración de Nicki se convierte en un instrumento hipnótico que inserta una visión en Max, en la que está en el mismo escenario con paredes de arcilla que vieron en *Videodrome*.
- d) Durante otra cita con Max, Nicki le menciona que acudirá a una audición para aparecer en *Videodrome* a pesar de las advertencias de Max. La discusión termina con quemaduras de cigarro en el pecho de Nicki.

### 4. *Videodrome no es para el consumo público.*

- a) Masha, la comisionada de Max para buscar información de *Videodrome*, le dice que lo que pasa en esas grabaciones es de verdad y en ese sentido es demasiado político, tiene una filosofía y eso es lo que lo hace peligroso.

- b) Max visita una de las Misiones de Rayos Catódicos que lidera el Profesor O'Blivion quien se supone que tiene más información de Videodrome.
- c) Cabinas improvisadas; con una mesa, silla, un televisor y con muros hechos de biombos que se utilizan en los hospitales para dividir a los enfermos, tabla roca y cartón.
- d) Encuentro con Blanca O'Blivion la hija del profesor, Max solicita una reunión con su padre.

5. *Golpe de realidad.*

- a) La asistente de Max toca la puerta mientras él intenta cubrir con un periódico una pistola y sus municiones. Su asistente intenta tomar la cinta de Videodrome pero él le dice que no lo haga y le da una cachetada, pero es el rostro de Nicki el que golpea y el cuerpo de ella se mueve violentamente hacia atrás, la golpea una segunda vez y ahora es la cara de su asistente que habla como si nada hubiera pasado.
- b) Su asistente le entrega otra cinta de la oficina de O'Blivion, cuando la toca el video cassette responde inhalando con un leve gemido.
- c) Max reproduce la cinta y hay un mensaje del profesor dirigido especialmente para él. El profesor le dice que su realidad es mitad video y que si no se cuida todo terminará siendo alucinación.
- d) El profesor le dice que tenía un tumor que se llamaba Videodrome y después ahorcado. Aparece Nicki para decirle que lo que quieren es a él
- e) La televisión se ensancha como si respirara, gimiendo al contacto de las manos de Max, se dibujan venas en su superficie que ya no es más de plástico sino de piel.
- f) Max acaricia el marco del televisor y la pantalla se abulta hacia él con la imagen de los labios de Nicki y él introduce su cabeza en ellos.

g) Max busca a la hija del profesor para pedirle una explicación de sus alucinaciones, ella le responde que la señal causa un tumor en el televidente que le provoca esos episodios alucinatorios.

6. *Las apariencias de Videodrome.*

a) Bianca le explica a Max que su padre falleció hace algunos meses a causa del tumor dejando una habitación repleta de grabaciones que lo mantienen vivo.

b) El profesor ayuda a crear Videodrome teniendo una visión utópica en la que esa señal sería “la siguiente fase de la evolución del hombre como animal tecnológico”. Lamentablemente sus socios no pensaban lo mismo y lo asesinaron.

c) Max regresa a su casa con más cintas del profesor. En un estado paranoico se sienta en su sillón sosteniendo el arma y escuchando a O’Blivion que le dice que “Videodrome es [...] un nuevo órgano, una nueva parte del cerebro”.

d) Una cicatriz vertical surge en el estómago de Max, causándole comezón, al mirarla de nuevo es más grande y está abierta y él introduce el arma dentro de sí.

7. *Realidad catódica.*

a) Reunión con el señor Converx, socio del profesor en “spectacular optical” para tratar de controlar las alucinaciones, para eso tiene que ponerse un casco que grabará esas fases alucinatorias para intentar encontrar una cura.

b) Videodrome tiene que ver con “los efectos de la exposición a la violencia en el sistema nervioso”, “abre receptores en el cerebro y la columna para permitir que la señal penetre”.

c) En su alucinación Max latigüea a un televisor que transmite la imagen de Nicki en un primer momento que disfruta de la situación, pero después esa imagen es remplazada por la de su amiga Masha que sufre por los golpes mientras Max goza de torturarla. Max despierta en su



cama, aparentemente la alucinación ha terminado pero se encuentra con Masha, amordazada y muerta a su lado.

8. *La realidad es más sorprendente que la ficción.*

- a) Max y Harlan se reúnen en el canal. Max descubre que la señal de Videodrome fue implantada intencionalmente en él por Corvex.
- b) El canal será utilizado como la plataforma de lanzamiento de Videodrome, para que todos aquéllos que se interesan por lo grotesco, la violencia y cualquier desviación social sean eliminados por el tumor que les produce la señal.
- c) Antes de irse la cicatriz regresa y un videocasete se introduce por ella. Dándole una serie de instrucciones para que mate a sus socios y les entregue el canal.
- d) Max saca de la herida en su estómago una pistola, mira la empuñadora por la que salen una serie de tornillos que se introducen en su piel fusionando sus nervios y tendones con los del arma. Se dirige a la oficina saca el arma de su bolsillo y mata a sus socios.
- e) Busca a Bianca para matarla. Ella le dice que lo han programado, como en una cinta pueden grabar lo quieran y hacer que lo haga.
- f) Max mete la mano a su bolsa y al sacarla se ha fusionado nuevamente con el arma. Ve un televisor en que asesinan a Nicki, después de esto de la tele sale una mano con una pistola, toma una textura de piel y le dispara a Max. Las heridas que le ocasiona también se transmiten al televisor que ahora muestra el pecho de Max herido.

9. *Cambio de canal.*

- a) Max se reprograma para terminar con los creadores de Videodrome. Ahora debe destruirlos, él “es el mundo del video hecho carne”.
- b) Busca a Harlan en la óptica. Al intentar introducirle una nueva cinta, Max se apodera de su mano y la desintegra quedando sólo un muñón cubierto de sangre. Al final Harlan explota.

- c) Max encuentra a Corvex en la presentación de su nueva línea de anteojos de primavera, sube al escenario, su mano-pistola asesina a Corvex, cuyo cuerpo se descompone por dentro convirtiéndose en una masa informe.
- d) Max huye y se refugia en un barco abandonado. Un televisor aparece frente a él; Nicki le dice que debe transformarse totalmente: “para convertirte en la nueva carne primero debes matar a la vieja”.
- e) Se muestra un video de él mismo disparándose exclamando: ¡Larga vida a la nueva carne! Al hacerlo, el televisor explota y de él salen vísceras. Max repite la escena y se dispara en la sien.

### **Segmentación de la película *eXistenZ***

#### *1. MetaFlesh Game-Pods.*

- a) Un grupo de personas asiste a la presentación de un nuevo juego llamado eXistenZ.
- b) El control del juego es una masa voluminosa de tejido que se acomoda a los contornos de los dedos y reacciona al contacto con éstos.

#### *2. Marcada para morir.*

- a) Disparos en la demostración; Allegra Gueller (Jennifer Jason Leigh) sufre un atentado.
- b) Ted Pikul (Jude Law) rescata a Allegra y huyen, el teléfono rosa de Ted suena y al sacarlo del bolsillo notamos que es una pequeña unidad de silicón que cabe en la mano, sin pantalla ni botones.
- c) Allegra le pide a Ted que extraiga la bala de su hombro, ambos descubren que esas municiones son dientes humanos.

#### *3. No tengo bio-port.*

- a) Allegra le dice a Ted que necesita estar segura de que su consola (núcleo) no ha sido dañada para lo cual tiene que jugar con un amigo.
  - b) Ted no tiene bio-port pero afortunadamente eso tiene una solución aunque sea clandestina.
  - c) Le instalan un puerto defectuoso para cobrar la recompensa por la cabeza de Allegra Geller.
4. *Estoy muy preocupado por mi cuerpo.*
- a) La consola de Allegra y el bio-port de Ted son reparados, ahora pueden entrar al juego.
  - b) Exploran el juego y sus nuevas posibilidades hasta que Ted se pregunta ¿dónde está mi cuerpo real?
5. *eXistenZ en pausa.*
- a) Ted pone el juego en pausa para regresar al mundo real
6. *Enemigos de la realidad.*
- a) El juego avanza y el mundo virtual está dividido entre los que apoyan a la realidad y los que la odian.
  - b) ¿Y sí estamos todavía en el juego?
  - c) trasCendenZ.



# FILMOGRAFÍA

# FILMOGRAFÍA

## *Shivers: Vinieron de dentro de...*

Año: 1975

Duración: 87 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Fotografía: Robert Saad

Reparto: Paul Hampton, Joe Silver, Barbara Steele, Lynn Lowry, Allan Migicovsky, Susan Petrie.

Productora: The Canadian Film Development Corporation

## *Rabid: Rabia*

Año: 1977

Duración: 90 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Fotografía: René Verzier

Reparto: Marilyn Chambers, Frank Moore, Joe Silver, Susan Roman, Howard Ryshpan, Patricia Gage.

Productora: New World Picture / CFDC / Cinema Entertainment Enterprises Ltd. / Cinépix / Famous Players Film Company / The Dilbar Syndicate

***The Brood: Cromosoma 3***

Duración: 90 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Música: Howard Shore

Fotografía: Mark Irwin

Reparto: Oliver Reed, Samantha Eggar, Art Hindle, Cindy Hinds, Henry Beckman, Nuala Fitzgerald, Susan Hogan, Gary McKeehan

Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)

***Scanners: Telépatas mentes destructoras***

Año: 1981

Duración: 102 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Música: Howard Shore

Fotografía: Mark Irwin

Reparto: Jennifer O'Neill, Stephen Lack, Patrick McGoohan, Lawrence Dane, Michael Ironside, Robert Silverman, Adam Ludwig.

Productora: Metro-Goldwyn-Mayer (MGM)

***Videodrome: Cuerpos invadidos***

Año: 1983

Duración: 88 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Música: Howard Shore

Fotografía: Mark Irwin

Reparto: James Woods, Deborah Harry, Sonja Smits, Jack Creley, Peter Dvorsky, Les Carlson, Lynne Gorman.

Productora: Universal Pictures / CFDC / Famous Players / Filmplan

***The Fly: La mosca***

Año: 1986

Duración: 100 min.

País: Estados Unidos

Director: David Cronenberg

Guion: George Langelaan, Charles Edward Pogue, David Cronenberg

Música: Howard Shore

Fotografía: Mark Irwin

Reparto: Jeff Goldblum, Geena Davis, John Getz, Joy Boushel, Leslie Carlson, George Chuvalo, Michael Copeman, David Cronenberg, Carol Lazare, Shawn Hewitt

Productora: 20th Century Fox / Brooksfilms

***eXistenZ: Mundo virtual***

Año: 1999

Duración: 97 min.

País: Canadá

Director: David Cronenberg

Guion: David Cronenberg

Música: Howard Shore

Fotografía: Peter Suschitzky

Reparto: Jennifer Jason Leigh, Jude Law, Don McKellar, Willem Dafoe, Ian Holm, Robert A. Silverman, Christopher Eccleston, Oscar Hsu, Callum Keith Rennie, Sarah Polley, Kris Lemche...

Productora: Coproducción Canadá-EEUU; Alliance Atlantis / Serendipity Point Films / Natural Nylon Entertainment





**REFERENCIAS**

# REFERENCIAS

Álvarez Reinares, Cristina. 1997. *La piel como frontera. Tocar, sentir, ser*. Zaragoza: Yalde.

Belting, Hans. *Antropología de la imagen*. 2007. Buenos Aires: Katz Editores.

Bernard, Michel. *El cuerpo*. 1994. Barcelona: Paidós.

Browning, Mark. 2007. *David Cronenberg: Author or Film-Maker*. Chicago: Intellect Books.

Bordwell, David y Kristin Thompson. 2003. *El arte cinematográfico*. México: McGraw-Hill.

Castillo Cerezo, Antonio. 2010. ¿Estamos todavía de juego? David Cronenberg y la representación del cuerpo en el cine contemporáneo. En *Cuerpo y modernidad: arte y biopolítica*, coord. Miguel Gabriel Ochoa Santos. México: Plaza y Valdés Editores.

Carroll, Noël. 2005. *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid: A. Machado Libros.

Cortés, José Miguel G. 2003. *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama.

Courtine, Jean-Jacques. 2006. *Historia del cuerpo III. El siglo XX*. Madrid: Taurus.

Dominick, Joseph R. 2006. *La Dinámica de la Comunicación Masiva. Los medios en la era digital*. México: McGraw-Hill.

Grünberg, Serge. 2006. *Interviews with Serge Grünberg. David Cronenberg*. London: Plexus.

Handling, Piers. 1983. *The Shape of Rage: The Films of David Cronenberg*. New York: New York Zoetrope.

Haraway, Donna. 1995. *Ciencia, cyborgs y mujeres. La invención de la naturaleza*. Madrid: Cátedra.

Jameson, Fredric. 2008. Posmodernismo y sociedad de consumo, en *La posmodernidad*, coord. Hal Foster. Barcelona: Kairós.

\_\_\_\_\_. 2009. *Arqueologías del futuro. El deseo llamado utopía y otras aproximaciones de ciencia ficción*. Madrid: Akal.

José Navarro, Antonio. 2002. *La Nueva Carne. Una Estética Perversa del Cuerpo*. Barcelona: Valdemar Intempestivas.

Kauffman, Linda S. 2000. *Malas y perversos. Fantasías en la cultura y el arte contemporáneos*. Madrid: Cátedra.

Ludlow, Peter. 2012. Cronenberg as Scientist. Antiessentialism, Sex as Remixing, and the View from Nowhere. En *The Philosophy of David Cronenberg*, coord. Simon Riches. Kentucky: University Press of Kentucky.

Lyotard, J. F. 1989. Qué era la posmodernidad. En *El debate modernidad-posmodernidad*, coord. Nicolás Casullo. Buenos Aires: Puntosur Editores.

Martínez-Zalce, Graciela, “Reseña de los cines canadienses en México de David Cronenberg”, *Revista Mexicana de Estudios Canadienses* (nueva época), número 008 (noviembre 2004 [citado el 28 de julio de 2015]): 205-211, disponible en <http://www.redalyc.org/pdf/739/73900811.pdf> (consultado el 28 de julio de 2015).

Mathijs, Erns. 2008. *The cinema of David Cronenberg. From baron of blood to cultural hero*. London: Wallflower Press.

McLuhan, Marshall. 1996. *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.

Mejía, Iván. 2005. *El Cuerpo Post Humano, en el arte y la cultura contemporánea*. México: UNAM.

Merleau-Ponty, Maurice. 1997. *Fenomenología de la percepción*. Barcelona: Ediciones Península.

Morín, Edgar. 2001. *El cine o el hombre imaginario*. Barcelona: Paidós.

Moulin, Anne Marie. 2006. El cuerpo frente a la medicina. En *Historia del cuerpo III. El siglo XX*, coord. Jean-Jacques Courtine. Madrid: Taurus.

Ochoa Santos, Miguel Gabriel. 2010. *Cuerpo y modernidad: arte y biopolítica*. México: Plaza y Valdés Editores.

Pedraza, Pilar. 2002. Teratología y nueva carne. En *La Nueva Carne. Una Estética Perversa del Cuerpo*, editado por Antonio José Navarro. Barcelona: Valdemar Intempestivas.

Rancière, Jacques. 2010. *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Ediciones Manantial.

Rangel, Sonia. 2015. *Ensayos imaginarios. Aproximaciones estéticas al cine de David Lynch, David Cronenberg, Béla Tarr y Nicolás Pereda*. México: Itaca.

Riches, Simon. 2012. *The Philosophy of David Cronenberg*. Kentucky: University Press of Kentucky.

Rodley, Chris. 2000. *Cronenberg por Cronenberg*. Barcelona, Alba Editorial.

Sabido Ramos, Olga. 2012. *El cuerpo como recurso de sentido en la construcción del extraño una perspectiva sociológica*. Madrid: Sequitur /UAM Azcapotzalco.

Sennett, Richard. 1997. *Carne y Piedra. El cuerpo y la ciudad en la civilización occidental*. Madrid: Alianza Editorial.

Sigala, Carolina, Haiko, Nelle, José, Halabe. El resurgimiento de la talidomida, *Revista de la Facultad de Medicina UNAM*, volumen 44, número 5 (septiembre-octubre 2001): disponible en <http://www.facmed.unam.mx/publicaciones/revista/Un15-resur.htm> (consultado el 18 de febrero de 2014).

Soláns, Piedad. 2000. *Accionismo Vienés*. Madrid: Nerea.

Sontag, Susan. 2005. *Contra la Interpretación*. Buenos Aires: Alfaguara.

Telotte, J. P. 2002. *El cine de ciencia ficción*. Madrid: Cambridge University Press.

Weinrichter, Antonio. 2000. Apéndice: eXistenZ, en *Cronenberg por Cronenberg*, coord. Chris Rodley. Barcelona: Alba Editorial.

Williams, Linda. 1991. Film Bodies: Gender, Genre and Excess. *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4: 4.

Wood, Robin. 2002. The American Nightmare. Horror in the 70s. En *Horror, the Film Reader*, coord. Mark Jancovich. Nueva York: Routledge.