



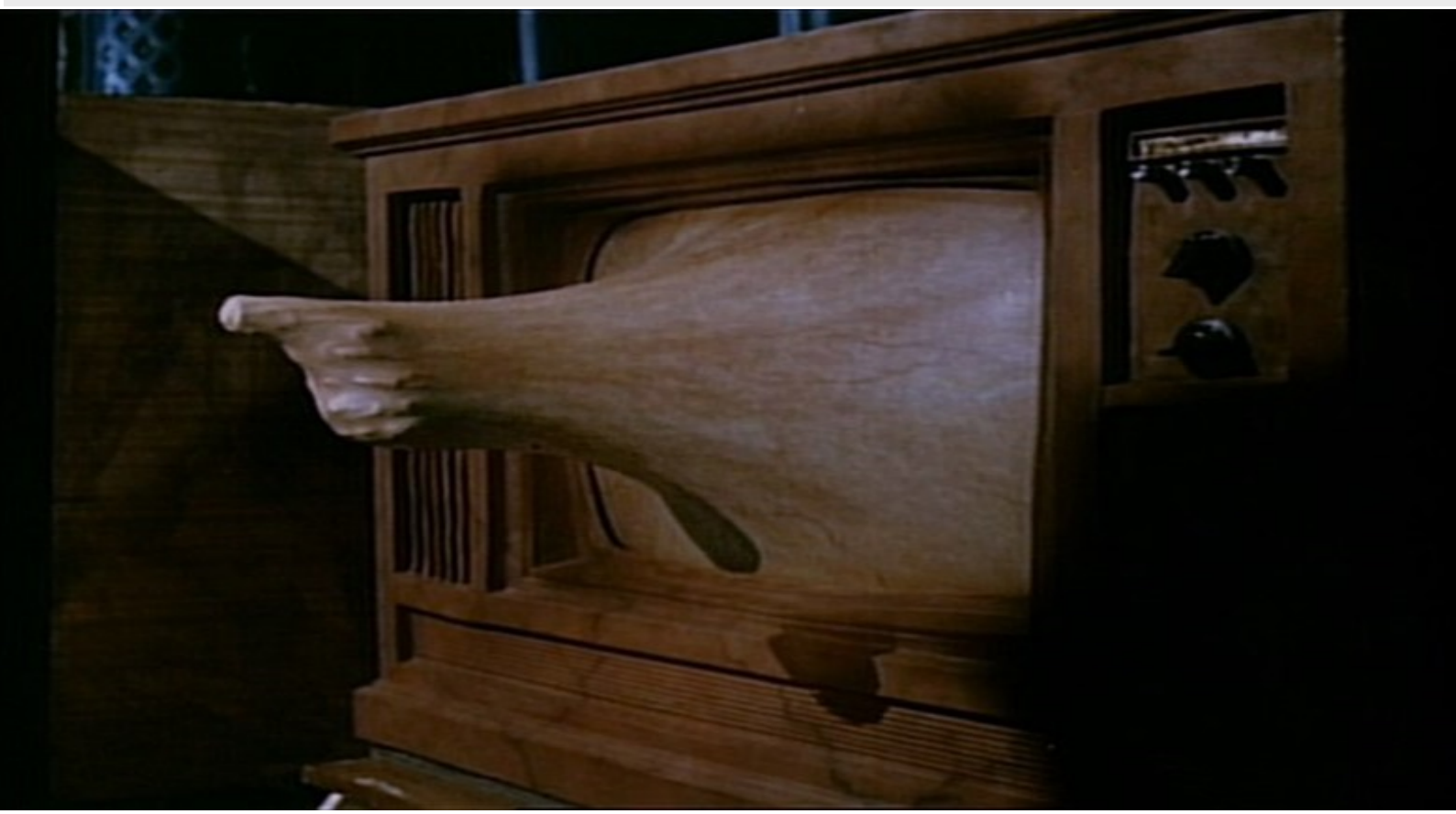
UNIVERSIDAD DEL CINE

COLECCIÓN TESIS DIGITALES N° 10

¡La ciencia no puede hacernos esto!

Santino Mondini Rivas

2025



¡La ciencia no puede
hacernos esto!

Cuerpo y ciencia ficción en el cine
norteamericano de la década del 80.



UNIVERSIDAD DEL CINE

Santino Mondini Rivas

¡La ciencia no puede
hacernos esto!

Cuerpo y ciencia ficción en el cine norteamericano
de la década del 80

Universidad del Cine

Buenos Aires

2025

Colección Tesis Digitales N° 10

Mondini Rivas, Santino

¡La ciencia no puede hacernos esto! : cuerpo y ciencia ficción en el cine norteamericano de la década del 80 / Santino Mondini Rivas ; Prólogo de Ezequiel De Rosso. - 1a ed. - Ciudad Autónoma de Buenos Aires : Universidad del Cine, 2025.

Libro digital, PDF - (Tesis digitales ; 10)

Archivo Digital: descarga y online

ISBN 978-631-90420-8-5

1. Géneros Cinematográficos. I. De Rosso, Ezequiel, prolog. II. Título. CDD 791.4309

Contacto con el autor: santinomonr@gmail.com

Contacto Editorial Universidad del Cine: editorial@ucine.edu.ar

[Consultar la actividad editorial de la Universidad del Cine](#)

Otros formatos disponibles: EPUB / MOBI

ISBN: 978-631-90420-8-5

Hecho el depósito que marca la Ley 11.723

Colección Tesis Digitales N° 10

- La Universidad del Cine autoriza la libre descarga y distribución del presente material sin fines comerciales, respetando la integridad del texto y citando su autor, título y editorial.
- Los vínculos de referencias bibliográficas contenidos en este libro, han sido comprobados a la fecha de edición. El carácter dinámico de Internet, no permite garantizar su funcionamiento futuro.
- Las opiniones y contenidos de la presente publicación no constituyen ni representan necesariamente el pensamiento institucional de la Universidad del Cine, sino que son de exclusiva responsabilidad del autor
- Imagen de tapa: Videodrome, David Cronember, 1983

Prólogo

¡La ciencia no puede hacernos esto! Cuerpo y ciencia ficción en el cine norteamericano de la década del 80 es una especulación sobre la inestabilidad. El libro de Santino Mondini Rivas, en efecto, estudia un objeto marginal (por su mal gusto, por su fugacidad) y lo transforma en un campo de tensiones que permite explicar las fuerzas que definen un momento en la historia del cine.

El objeto, el *body horror* en algunas películas norteamericanas de la década de los ochenta, se nos presenta como una forma de la ciencia ficción. Y la ciencia ficción puede pensarse como un tipo de respuesta (otras serían el policial y el terror) al desafío que propone el relato gótico. Brian Aldiss ha señalado la “naturaleza gótica” de la ciencia ficción: la idea de que el conocimiento que la modernidad nos prometió es incompleto, y que la naturaleza esconde fuerzas más complejas de las que alguna vez podremos comprender. De ahí provienen, claro, no sólo las casas embrujadas, sino también los monstruos que acechan en el espacio profundo y en, inversamente, la interioridad más minúscula. Entre ambas magnitudes, en la Tierra, en pueblos solitarios, en las costas y en las ciudades superpobladas, meteoritos y extraterrestres: toda una parafernalia de amenazas que emergen de una naturaleza que creemos conocer y que, sin embargo, esconde entidades que desafían nuestra capacidad de comprensión.

La lógica del género demanda que, ante un universo desconocido, la ciencia responda con tecnología operativa y conocimiento racionalista. El resultado, más monstruos y destrucción: robots fuera de control, mutaciones, misiles, científicos locos. La ideología de la ciencia ficción encuentra un conflicto irresoluble, al que vuelve una y otra vez, en la concepción moderna tanto de la ciencia como de la naturaleza. Así, el género se interesa por la tensión entre ambas máquinas: se trata de un gótico tecnológico, que sugiere que mientras seamos modernos sólo podemos acceder a un universo amenazante por la vía de la ciencia y, a la vez, la ciencia puede resultar más peligrosa que la naturaleza que intenta dominar.

Esa ideología, sugiere Mondini, encuentra un punto de condensación privilegiado en la figuración del cuerpo; y sus modulaciones permiten historizar

el género. Porque en efecto las tensiones entre ciencia y naturaleza informan los cuerpos de la ciencia ficción, pero sus relaciones son distintas en diferentes momentos de su historia. Una de la tesis de *¡La ciencia no puede hacernos esto!* es que el discurso fílmico clásico de la ciencia ficción siempre fue particularmente conservador tanto en la puesta como en sus temas: cuerpos cerrados, jerárquicos, presentados como unidades discretas y conceptualmente nítidas. Esos cuerpos, que este libro describe a partir del trabajo con la primera versión de *El enigma de otro mundo*, aparecen modalizados por la tecnología. Tanto los humanos con sus escafandras, lentes, guantes y prótesis de todo tipo, como los monstruos, ya sea porque la ciencia los descubre, los crea o resulta el único modo de conceptualizar su diferencia. Ambos campos, sin embargo, no se mezclan: el monstruo se percibe una y otra vez como una exterioridad. La nitidez de la diferencia (entre héroes y villanos, pero también entre cuerpos) es producto, a la vez, de la ideología del género y de un momento histórico del cine, como prueba el trabajo sobre el western como discurso privilegiado del cine clásico.

El corpus de películas que trabaja este libro, sin embargo, es el punto en que esas distinciones colapsan. *¡La ciencia no puede hacernos esto!* ve en el *body horror* de la ciencia ficción, y en particular en dos películas, la versión de 1982 de *El enigma de otro mundo* y *Videodrome*, el momento en el que las dos máquinas que definen el género reconfiguran su relación. En efecto, si hasta fines de los sesenta la relación entre ciencia y naturaleza todavía podía organizar la representación de los cuerpos en oposiciones como humano/no humano, racional/irracional y, sobre todo, adentro/afuera, en films como los que analiza este volumen (y otros como *Society*, *Re-Animator* o *La mosca*) esas categorías no terminan de definir el cuerpo de los protagonistas: ya no existen cuerpos discretos ni oposiciones nítidas. La fascinación que históricamente han recibido estos films (los comentarios persistentes sobre el “perro-cosa” o sobre la “vagina-videocasetera”) prueba que la transformación del cuerpo, la falta de límites entre cuerpos, entre especies, entre lo animado y lo inanimado es uno de los grandes aportes del *body horror* a la historia de las representaciones cinematográficas.

Esa intersticialidad tiene consecuencias. Hace algunos años Fredric Jameson señaló que *Blade Runner* puede pensarse como la inversión de un topos característico de la ciencia ficción: el cuestionamiento de la identidad (una

“falla” en el sujeto cartesiano) se figura en la imagen “humana” del androide. *¡La ciencia no puede hacernos esto!*, que analiza la misma película, plantea la tesis complementaria de que ese cuestionamiento de la identidad admite una figuración en la que el cuerpo se deshace y reconfigura. En el *body horror*, sin embargo, argumenta Mondini, no hay pacificación posible ni humanismo deseable: plenos de mal gusto, los films que aquí se analizan pueden leerse como una heterotopía de cuerpos sin órganos e identidades sin clausura.

Porque Mondini articula esas imágenes con un minucioso análisis de la enunciación cinematográfica. Encuentra en ellas una corrupción del mundo diegético, perforado por energías que parecen contradecir la enunciación característica, asertiva, de la ciencia ficción. En *El enigma de otro mundo*, el movimiento de la cámara y el fracaso en reconocer al monstruo en el final y en *Videodrome*, la imposibilidad de discernir la lógica de la trama resultan solidarios con el desorden de los cuerpos.

Mondini señala el breve lapso que duró esa revuelta: para mediados de los 90 los cuerpos de la ciencia ficción se habían vuelto a cerrar y sólo nos quedaría *Matrix* y sus cuerpos elásticos, cerrados, digitales, en el futuro. Este libro estudia, entonces, un programa narrativo que se da a leer como una fuga inscrita en el centro mismo de la producción industrial. Esa fuga fue rápidamente capturada por el terror y, en este sentido, normalizada por un discurso irracionalista, que siempre tuvo en la discontinuidad diegética uno de sus dispositivos característicos. El *body horror* puede pensarse, en cambio, como un discurso mucho más rupturista en su vertiente de ciencia ficción, justamente porque lo que viene a cuestionar es el modo en que se articularon durante cuarenta años las dos máquinas cuya interacción define la forma del género. El *body horror* torna evidente, en la indistinción y la transformación, que no hay naturaleza sin tecnología, y que las identidades y los cuerpos son procesos, antes que productos, de esa interacción. Esa posición (hoy abandonada en pos del voluntarismo de los multiversos, que imaginan que toda anomalía puede articularse si se dispone de suficiente imperio y representación) encuentra problemático y fascinante el hecho de que hayamos creído por tanto tiempo (el tiempo de lo moderno) que biología y tecnología, que raza y cultura, que naturaleza y ciencia, en fin, produjeran cuerpos estables. De ese sentido del absurdo surge la profunda ironía que atraviesa tanto *El enigma de otro mundo*

("You've got to be fucking kidding!") como *Videodrome* (y la actuación siempre un poco desfasada de James Woods).

El hecho de que existieran esas fugas, me parece que argumenta Mondini, sugiere que otras son posibles, que en el corazón de todo discurso hegemónico están las semillas, las obras y los textos, de su propio cuestionamiento, las formas de la representación que podrán algún día mostrarnos cómo puede el cuerpo soñarse distinto. *¡La ciencia no nos prometió esto!* es, en este sentido, un texto utópico: la esperanza de que nuevas transformaciones pueden estar sucediendo, ahora mismo, en el presente del cine, y que es posible leerlas si, incluso en la ciencia ficción, incluso en Hollywood, existe la voluntad de liberar la percepción.

Ezequiel De Rosso

*“¡Oh, poder de la Forma! Por ella perecen las naciones.
Ella origina guerras. Ella origina que entre nosotros
nazcan cosas que no son de nosotros.
Sin ella no alcanzaréis a comprender la tontería,
ni el mal, ni el crimen. Ella rige nuestros más minúsculos reflejos.
Ella está en la base de toda nuestra vida colectiva.”*

Witold Gombrowicz, Ferdydurke (1937)

Introducción

Desde el inicio del período clásico y de los llamados Modos de Representación Institucional¹, el cuerpo en el cine opera de forma delimitada, homogénea y racional. El cuerpo como forma de figuración de los personajes que aparecen en pantalla, independientemente del género que se trabaje, se representa bajo poses estereotipadas, *habitus* cristalizados que condensan estructuras sociales mayores a los cuerpos expuestos. Sus movimientos son medidos, sus gestos son indicados. Los héroes o víctimas de nuestras películas no sangran ni sudan, simplemente se muestran prístinamente por lo que el sistema insiste en que sean. Estos modos de ser, que niegan la materialidad del cuerpo humano, se apoyan y desarrollan en la formación de un tipo sistema de representación, riguroso e industrial, que organiza todas las partes de la producción de las películas en base a imperativos de eficiencia y productividad, dictando los motivos a repetir en los films. El cuerpo homogéneo y racional de los personajes se consolida en esta coyuntura. Por otro lado, el cuerpo como organización de la enunciación, complementa este tratamiento sobre los personajes, al configurar de forma transparente el texto cinematográfico bajo estrategias enunciativas que lo invisibilizan como producto de una instancia de manipulación, escondiendo su lugar de operación simbólica. Las líneas narrativas son claras y orgánicas, y los protagonistas tienen deseos concretos a seguir que mueven todo el film. En ese sentido, a la vez que se sistematiza, por un lado, los modos de funcionamiento del cuerpo en la pantalla, se organiza también, por el otro lado, el acercamiento que el cuerpo del texto nos permite tener. La instancia de creación se oculta para lograr transmitir la historia sin obstáculos y que así se consiga empatizar con el reconocido y repetitivo héroe. Ambos cuerpos, distintos en su constitución, operan en sintonía, en un movimiento que disimula la materialidad que los compone: así se compone el *Realismo cinematográfico* que desarrollaremos a partir de Gilles Deleuze (2008).

David Le Breton (2002) plantea que “las representaciones sociales le asignan al cuerpo una posición determinada dentro del simbolismo general de la sociedad”². Es decir, el cuerpo cobra una dimensión cultural, determinando a partir de la estética su lugar en el imaginario social de una época. Las distintas

formas de abordaje sobre el cuerpo varían a la par de los cambios sociales, considerándolo entonces más como una construcción simbólica que como una realidad en sí mismo³. A mediados del siglo XX, cuando el sistema clásico de representación cinematográfica mengua, el estatuto del cuerpo se transforma. En un contexto donde se acrecienta la incisiva tecnificación de la vida, resultado de las nuevas políticas económicas y sociales globales que trabajaremos con Fredric Jameson (2012), el cuerpo humano, por fuera de la pantalla de cine, es llevado a expandir sus posibilidades biológicas y estéticas, corriendo los límites de lo que considerábamos imaginable en nuestra propia carne, a su vez que se ve sometido a nuevos sistemas de control que ejercen un control total sobre la vida. Estos sucesos van a ver su contracara en la representación del cuerpo en el cine. Con la caída de la hegemonía de Hollywood en la producción de películas, y la inminente llegada del cine a su etapa Moderna, el cuerpo como figuración de los personajes muta con el ocaso de sus modalidades tradicionales a partir de la apertura técnica del siglo, mientras que el cuerpo como organización de las estrategias de enunciación de los textos fílmicos sufre experimentaciones que lo corren de las maneras de representación clásica y transparente.

De todos modos, de aceptar completamente esta progresión de acontecimientos, estaríamos suponiendo que los cambios producidos en la representación y el tratamiento del cuerpo en el cine se constituyen como reflejos directos de cambios en la organización económica, mediados por la evolución técnica del siglo. Es decir, se tomaría taxativamente parte de la concepción marxista donde la infraestructura, o base material -es decir, los modos de producción y las relaciones económicas-, condiciona la superestructura, o la ideología de las sociedades, en las cuales se incluye el arte⁴. Por lo que, los cambios producidos en la esfera de la base material, como el pasaje del siglo XX hacia una producción capitalista post-industrial, desencadenaría, en el cine, una nueva forma de entendimiento del cuerpo. Pero, por otro lado, sería insuficiente considerar que el arte, en específico el arte que se consolida en el siglo XX, opera meramente como efecto de causalidades socioeconómicas. En ese caso, estaríamos negando la influencia que Hollywood ejerció sobre la sensibilidad social; se estarían obviando las formas de subjetividad y de corporalidad que las películas inspiraban a modo de relaciones concretas entre individuos. De cierta

manera, el arte como forma superestructural, si bien responde a los modos infraestructurales, logra generar una interacción de influencias, provocando cambios en los modos de relación materiales⁵. En ese sentido, nos vamos a enfocar particularmente en la ciencia ficción, que efectiva y regularmente ocasiona transformaciones empíricas en la infraestructura. Su trabajo imaginativo, fuertemente proyectivo, acerca hacia el campo de lo material cosas impensadas; renueva, como dice Walter Benjamin (2005), como aire fresco⁶, los modos en los que se piensa, ya sea, la tecnología artefactual, los modos de organización social, o incluso las formas de constitución del cuerpo y la subjetividad. Sin caer en la concepción exclusivamente utópica del arte, este trabajo se ubica en el medio de la interacción pensada por Engels y Marx (1973; 2008): por un lado, considera los cambios sociales y económicos que se mueven en sintonía de las transformaciones corporales *hacia* el cine, pero, por otro lado, entiende esas mismas transformaciones como impulsos de cambio pensados *desde* el cine. Se piensan así las películas como diálogos entre distintas fuerzas, en la medida en la que Paul Ricoeur (2008) piensa la tensión insuperable en toda práctica imaginativa entre la ideología y la utopía⁷, que más adelante detallaremos, o como también Jacques Rancière (2005) piensa la relación entre la estética y la política, más bien, entre una estética de la política y una política de la estética:

*El arte no es político en primer lugar por los mensajes y los sentimientos que transmite sobre el orden del mundo. No es político tampoco por la forma en que representa las estructuras de la sociedad, los conflictos o las identidades de los grupos sociales. Es político por la distancia misma que guarda con relación a estas funciones, por el tipo de tiempo y de espacio que establece, por la manera en que divide ese tiempo y puebla ese espacio.*⁸

Particularmente, este trabajo se propone investigar el problema de la figuración corporal en el *body horror*, subgénero del terror que encontró su nacimiento y esplendor en las décadas 70 y 80 en América del Norte. Este subgénero presenta un tratamiento violento y grotesco del cuerpo humano que, por un lado atañe y modifica el estatuto racional y limitado del cuerpo, cristalizado en los discursos cinematográficos, pero que también, a su vez, ejerce cambios

en el cuerpo como organizador de la enunciación. Es decir, la violencia naciente de los cuerpos en la pantalla, encuentran su continuidad en la forma estructural de los films y en sus decisiones de puesta en escena. Tomamos dos películas que consideramos paradigmáticas a la hora de intentar explicar el funcionamiento genérico, y las innovaciones figurativas que este acarrea consigo: *The Thing* (Carpenter, 1981), y *Videodrome* (Cronenberg, 1983). Los dos casos que se trabajan, si bien esbozan distintas formas de abordaje del horror y la mutación sobre el cuerpo humano en el que se erige el *body horror*, se homologan en la medida en que dicha violencia y deformación se sustenta por la existencia de una base narrativa de ciencia ficción que funciona de soporte y justificación pragmática de ellas. Si bien se le adjudica al *body horror* su pertenencia al género de terror, los primeros y más característicos films del subgénero cuentan con narrativas movidas por temas históricamente de ciencia ficción: son los experimentos fallidos, las invasiones alienígenas, las intervenciones médicas que salen mal, etc. las que posibilitan que el cuerpo se abra de forma horrorosa. Es decir, en los principios del subgénero estas narrativas mayormente encuentran un punto en común con la ciencia ficción en la medida en que son *errores* de la tecnología que inscriben *horrores* en el cuerpo humano. Como veremos, la ciencia ficción centra sus representaciones problematizando la relación entre la razón, la ciencia y la tecnología⁹, y en ese sentido, el *body horror*, al trabajar la pérdida de la razón del cuerpo, a través de cambios violentos producidos por la tecnología, se inscribe además de en el género de terror, en el de ciencia ficción. Este trabajo va a centrarse fundamentalmente en el eje de ciencia ficción que se halla en el *body horror*.

Consideramos que las bases conceptuales de la ciencia ficción, como su mirada clínica sobre la realidad y su capacidad alegórica de pensar los hechos globales, posibilitaron ese espacio de experimentación corporal cinematográfica conocido como *body horror* que, al verse desarrollado en el ordenado y racional cuerpo humano, fue tomado como terrorífico. Es importante, entonces, por un lado, estudiar los tópicos constitutivos del género, y por otro sus formas de organización histórica, para entender las herramientas con las que cuenta para producir ficción, y por otro lado, entender la coyuntura global -política, social y económica- de las décadas de los 70 y 80 que enmarca esa fugaz transformación violenta del cuerpo en la pantalla de cine.

Se podría decir que, por un lado, la ciencia ficción reflexiona sobre el nuevo estado de mundo que infiere directamente sobre el cuerpo -desarrollo de las tecnologías de control, innovaciones biomédicas, etc-, pero también, por el otro, proyecta e imagina, desde esa misma base, un nuevo cuerpo aún inexistente, pero posible, donde la carne se rebela de forma incontrolable. Es decir, si tomamos la figuración corporal que plantea el *body horror* y la pensamos comparativamente con el estatuto clásico y homogéneo del cuerpo en el cine clásico, vamos a ver el proyecto utópico y la concepción de un nuevo tipo corporalidad -un *cuerpo sin órganos* según Deleuze y Felix Guattari (2002)- fiel a los tiempos posmodernos en los que esos cuerpos se inscriben. Esos tiempos encuentran también sus contradicciones, en la medida en que aparecen nuevas posibilidades biológicas del cuerpo, se abren horizontes, a la vez que se opera con esas mismas tecnologías una nueva forma de control y disciplinamiento, que trabajaremos a partir de Michel Foucault (1977; 2014) y Deleuze (2005); la propuesta de este trabajo es pensar estas nuevas concepciones como modos de resistencia inscriptas dentro de esa misma coyuntura.

El corpus fílmico de este trabajo, seleccionado por el tratamiento corporal que propone, se ve amenazado ante la siguiente propuesta: deberíamos remontarnos, en el afán de estudiar la evolución de la figuración del cuerpo y sus modalidades de representación en el cine norteamericano -que para nosotros encuentra un punto cúlmine de singularidad representacional en la ciencia ficción de los años 80- a un género y a una época distintos. Lo consideramos pertinente ya que el cambio que observamos en el género de ciencia ficción, más específicamente en el *body horror*, trabajan en sintonía con un cambio del paradigma de pensamiento que afecta, en mayor o menor medida, todas las manifestaciones estéticas de la época, que incumbe al campo cinematográfico en sus diversos géneros. Si tomamos como objeto de estudio la figuración del cuerpo en David Cronenberg y John Carpenter, cineastas que subvierten desde los bordes del género en el que enuncian lo que conocemos como cuerpo, deberíamos retrotraernos a la base misma desde la cual se efectúa esa subversión: los modos canónicos de representación clásica. Resulta menester, entonces, para intentar diagramar la concepción corporal en el cine de ciencia ficción, recuperar, y así lograr entender las bases de pensamiento sobre el cuerpo en el cine, no un género subyugado y “B” como el principal objeto de este

estudio, sino al centro de la hegemonía industrial de Hollywood, al cine americano por excelencia, el western¹⁰.

La elección no es azarosa; la relación que la ciencia ficción mantiene con el western es de una puja y retroalimentación histórica. Más allá de sus claras diferencias temáticas que luego se trabajarán, y de sus obvias similitudes que también se abordarán, ambos géneros funcionan de una forma simétricamente polarizada. Las problemáticas desarrolladas por el western clásico - principalmente las relacionadas con la instauración de un orden- se contraponen con las fantasías subversivas del desastre que trabaja la ciencia ficción. En uno se construye sociedad, en otro se la destruye.

La popularidad de estos géneros opera de la misma forma pujante: en el período clásico de Hollywood el western se constituyó como uno de los grandes géneros cinematográficos, protagonizadas por grandes estrellas, y de costosas realizaciones; mientras que la ciencia ficción se vio subyugada a producciones de menor presupuesto, con actores de menor escala y exhibiciones a un público más acotado y especializado. En el momento de creación del dispositivo hollywoodense los valores míticos del western -la fuerza del hombre para imponerse a la naturaleza, la idea de progreso y de instauración de un orden- se vieron favorecidos, mientras que la ciencia ficción -que trabaja justamente la puesta en crisis de un sistema ya establecido- se vio vulnerada.

El movimiento de ambos géneros en la historia del cine, fue invirtiendo sus posiciones dentro de este esquema de popularidad. Como se verá, a fines de los años 60 y a comienzos de los 70, el western se configura como un género crepuscular, al mismo tiempo que la ciencia ficción encuentra su lugar en el *mainstream*. Tanto la ciencia ficción como el terror se ven favorecidos en el nuevo esquema emergente de la caída del clásico sistema de estudios. Este nuevo posicionamiento responde, no solo a los ciclos vitales y predecibles de los géneros que señala Rick Altman¹¹, sino también a una reestructuración de la sensibilidad social, permeable a los cambios sociales y económicos globales, que en determinado momento demanda popularmente cierto género sobre otro. Además, con la caída del sistema de Hollywood, al entrar al terreno *post-clásico*, los géneros que se vieron favorecidos fueron justamente aquellos que

históricamente se ubicaron al margen de los cánones hegemónicos de representación.¹² Sobre estos cambios, y permeables a ellos, se construyen los modos de representación del cuerpo de los personajes, y las estrategias de enunciación que las películas de David Cronenberg y John Carpenter trabajan.

En cuanto al orden del desarrollo de los temas del libro, se seguirá la siguiente estructura de capítulos y apartados. En **¿Nuevo mundo o fin del mundo?** vamos a desarrollar los puntos de contacto entre el western y la ciencia ficción para poder hablar de los aspectos del cuerpo en su vertiente clásica y racional, al respecto de la figuración de los personajes como también sobre la materialidad y organización del discurso. En **El realismo corporal y su crisis** nos centraremos específicamente en la figuración del cuerpo de los personajes, para dar cuenta de aquello que Deleuze llama Realismo Cinematográfico y cómo la corporeidad funciona bajo esos parámetros, para que, a partir de los años 60 se quiebre. En **Postfuturismo, o el fin de la ciencia ficción** vamos a desarrollar los problemas emergentes en la ciencia ficción, a partir de Vivian Sobchack (1998), a fines de los años 60, que posibilitaron el marco de producción genérica para las innovaciones en la representación que propusieron autores como Carpenter y Cronenberg, como así también los cambios globales de producción que sirvieron de base para dichos cambios. A partir de las nuevas características del sistema de producción global, que desarrollaremos con Deleuze, Foucault, Jameson y Paula Sibilia (2005), en **El cuerpo y el giro en su representación**, se ahondará en la concepción del cuerpo humano en general en la década del 60 y el 70, que habilitaron cambios en sus múltiples representaciones culturales. Ya inmersos dentro del campo cinematográfico, aparece la figura de David Cronenberg que, con la Nueva Carne, inaugura una nueva forma de tratamiento del cuerpo en la pantalla de cine, que trabajaremos en **Delirios carnales, o "¿qué hacemos con este tipo Cronenberg?"**.

Habiendo desarrollado el marco conceptual del trabajo, pasaremos a trabajar respectivamente las películas del corpus, *The Thing* de John Carpenter y *Videodrome* de David Cronenberg. Se tomarán las secuencias iniciales y de títulos de los films, y se los comparará en su totalidad con textos que proponen otro acercamiento a las vertientes del cuerpo. En el capítulo de **The Thing**, se realizará una comparación diacrónica, con un film que es una adaptación del

mismo texto que la película de Carpenter, *The Thing from Another World* (1951) de Christian Nyby. El fin es destacar la cosmovisión clásica del género de ciencia ficción con respecto a los cuerpos que trabajamos, para profundizar en las innovaciones que el *body horror* acarrea. En el capítulo de **Videodrome**, por lo contrario, se realizará, con el mismo fin, una comparación sincrónica, con una película contemporánea a la de Cronenberg, pero cuyas estrategias corporales siguen respondiendo a un parámetro clásico de representación: *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

Finalmente, en **Posdata al body horror**, desarrollaremos brevemente por qué creemos que el fenómeno utópico del *body horror*, que posibilitó un marco de innovación y experimentación con el cuerpo, se desarrolló de forma tan acotada y restringida dentro del marco de la ciencia ficción. Si este subgénero, por un lado, actualiza las modalidades de representación del cuerpo en este nuevo contexto global, y sobre esa base proyecta una liberación, ¿por qué vivió una tan corta vida?

¿Nuevo mundo o fin del mundo?:

André Bazin (1990) aclara que no son solo sus características formales las que le otorgan al western esa cualidad esencialmente cinematográfica -por ejemplo, al pensar que el cine es movimiento, no habría género más indicado que el western, con sus recurrentes combates y cabalgatas, para representar esa idea en la pantalla grande-, sino, mejor, que es su realidad histórica, la que le otorga a todos los procesos formales que este género engloba, verdadera profundidad y relevancia¹³. La veracidad de los hechos que el western narra queda de lado en esta descripción ilustre del género: su peso histórico poco tiene que ver con la fidelidad de sus narraciones en relación, por ejemplo, a la Guerra de la Secesión, sino más bien, el género cobra relevancia por los mitos que él mismo construye¹⁴. Los mitologemas recurrentes del western -el héroe, la mujer, el caballo, el indio, la diligencia, pero también el orden y el progreso- encuentran su nacimiento en las condiciones primitivas del Oeste, en una suerte de trabajo sociológico, además de que instauran las bases y los límites del cine clásico bajo la lógica del maniqueísmo: estos mitos vienen, a partir de su organización en conflictos claros e insolubles entre lo bueno y lo malo, a generar un orden en el caos que, por un lado presenta el paisaje mineral del Oeste, como también a impulsar a una industria que se encuentra en el momento cúlmine de sistematización. El cuerpo en el cine, se fundará y funcionará también bajo estos parámetros míticos.

Podríamos argumentar, de todas formas, que esa lógica binaria de funcionamiento en el cine ya se encuentra presente -por no decir que allí nace- mucho antes que la edad de oro de Hollywood. Ya en *El nacimiento de una nación* (1915) de D.W. Griffith, película monumental para la creación del “lenguaje” cinematográfico, se halla este manejo dual. A través de los raccords, los movimientos de cámara y el trabajo con los encuadres, *El nacimiento de una nación* logra poner en funcionamiento una serie de mecanismos técnicos y narrativos que servirán de base para el desarrollo de la industria cinematográfica. De allí el problema en cuestión: el nacimiento del lenguaje propio del cine, se germina en una base binaria de pensamiento.

El principio en el que se funda el montaje de Griffith es la transparencia. A través del *raccord* de movimiento entre planos, la voluntad de la película es que el corte no se perciba. El montaje, en su mínima expresión técnica, es la puesta en relación de dos partes; Gilles Deleuze (2008) plantea en *La imagen movimiento: estudios sobre cine I* que el montaje es la forma en la que estas partes se ponen en contacto para posibilitar así la *Idea* de la película. En Griffith, su *Idea*, su montaje, está pensado como un gran organismo, como “una unidad en lo diverso, es decir, un conjunto de partes diferenciadas.”¹⁵ A partir de la disposición de los planos, se establece una serie de relaciones binarias que conforman el Todo de ese organismo: “están los hombres y las mujeres, los ricos y los pobres, la ciudad y el campo, el Norte y el Sur, los interiores y los exteriores, etc.”¹⁶ Y esta concepción de la realidad se refleja en tres distintos tipos de montaje: el alternado paralelo, el de dimensiones relativas y el de acciones convergentes¹⁷. Resulta fundamental, entonces, comprender que la visión de mundo que plantea el cine de Griffith es de un determinismo inmutable: de allí surge la gran crítica que Sergei Eisenstein realiza de su cine¹⁸. Hay una ley que organiza *El nacimiento de una nación* donde deja en claro la imposibilidad de cualquier cambio en el estado de cosas. De ahí la primacía de una transparencia enunciativa ya que se entiende la fuerte creencia de que el mundo realmente funciona bajo parámetros inmutables: el corte entre plano y plano no se ve, porque tampoco debería verse la razón por la que existe una diferenciación entre ricos y pobres, entre blancos y negros, entre hombres y mujeres, ya que cada uno de ellos se toma como factor independiente y no causales.

Al igual que el film de Griffith, el terreno en el que se cimienta el western -y todo el sistema de estudios y géneros-, los así llamado Modos de Representación Institucional (MRI)¹⁹, es el del determinismo de una moral o *Idea* consensuada del quehacer cinematográfico. Eso también se encuentra presente en las temáticas que aborda: las tierras salvajes y vírgenes precisan de un ordenamiento que los indios no son capaces de realizar. Inmersos en la global violencia de la naturaleza, es necesaria la imposición exógena de una ley individual para germinar en primera instancia una verdadera comunidad. En el caos pre-estatal resultaba menester, para la fundación y realización social, que se ejerciera una violencia justa para lograr dar fin al desconcierto. El precario pueblo en construcción, aún desamparado de un Estado que lo acune, es

repetidamente atacado por los monstruosos indios. Algo debe hacerse para resguardar a las pobres doncellas aún solteras, a las nacientes y esperanzadoras familias cristianas, y al pobre -y casi siempre trunco o inoperante- sheriff, cuya ley que proclama no es aún respetada del todo: tiene que llegar el cowboy, con una bota en el lado salvaje del Oeste y con la otra en la voluntad ciudadana, a ejercer una violencia justa y poner orden en la ciudad desamparada. Y es ahí, como Bazin explica, donde radica una contradicción:

Allí donde la moral individual es precaria, sólo la ley puede imponer el orden del bien y el bien del orden. Pero la ley es tanto más injusta en cuanto que pretende garantizar una moral social que ignora los méritos individuales de los que hace esa sociedad. Para ser eficaz, esa justicia debe aplicarse por hombres tan fuertes y temerarios como los criminales.^{[20](#)}

Es necesario que un personaje foráneo, exento de cualquier prototípica ley, llegue y, con su experiencia salvaje, ejerza la violencia necesaria -creadora en términos de Walter Benjamin (2007)- para dar fin a la violencia padecida por el pueblo, para así fundar una armonía estatal ajena a los suplicios de la barbarie natural^{[21](#)}. Se busca instaurar cultura y sociedad, donde antes solo se abatía la naturaleza. Ahora bien, para que este ordenamiento triunfe, y de ahí la contradicción que señalan Bazin y Benjamin, es necesaria su posterior prohibición. El cowboy, quien hizo lo necesario para otorgarle dignidad y establecer la ley del pueblo, debe irse. Esa violencia que encontró una justificación para ordenar el caos natural del Oeste, es castigada tan pronto como se instaure el control. Esa violencia se oculta.

Se produce, de esta manera, la prevalencia de una ley individual bajo los estandartes de una moral social que rige así las normas de toda una comunidad. El western es el género en el que se narra la puesta en orden; y las películas del período clásico del género -tanto de este, como de cualquier otro género- se estructuran para justamente visualizar este orden: a partir de un estado natural de cosas, una situación transparente y comprensible, irrumpe una acción que la modifica; y es sobre este conflicto y su inminente resolución, hacia un nuevo estado armónico de mundo, que las películas se organizan. A esta disposición

de elementos, Gilles Deleuze la llama *Realismo Cinematográfico*, y más específicamente la desarrolla como *la gran forma de la imagen acción* (SAS): una situación, o estado de cosas, se ve irrumpida por una acción y que termina en una situación modificada²². Siempre todo se reordena. El western marca el realismo en el cine a partir de la funcionalidad mítica en la que los espacios y los personajes entran en relación: no solo su estructuración y puesta en escena dan cuenta de una mirada ordenada, sino que además sus films tratan como tema la puesta en orden de la sociedad.

En el cine de los grandes géneros cinematográficos podemos ver cómo hay un hilo que atraviesa todas las partes de la película -desde cuestiones dramáticas hasta decisiones de puesta en escena- guiándolas hacia una gran *Idea* globalizante. Como señala Eduardo Russo (2010): “El cine clásico tradujo sus normas y convenciones de modo altamente pervasivo, haciendo que los films parecieran establecer sus diferencias principalmente en el plano de las historias narradas”²³. Ya sea un western, un melodrama o un film de ciencia ficción, el realismo propuesto por el sistema de Hollywood se aboca a la concepción de la película como un gran organismo. Deleuze así lo aclara:

*(...) el realismo se define por su nivel específico. En este nivel, no excluye en absoluto la ficción y hasta el sueño; admite lo fantástico, lo extraordinario, lo heroico y sobre todo el melodrama; puede comprender un exceso y una desmesura, pero que le son propios. El realismo está constituido simplemente por esto: medios y comportamientos, medios que actualizan y comportamientos que encarnan.*²⁴

Indiscutiblemente el western cuenta con un medio privilegiado para desarrollar su narrativa. El desierto árido y salvaje del lejano Oeste se impone sobre los personajes y condiciona así sus comportamientos. La base de funcionamiento de este cine de *la gran forma*, fiel a su mítica base maniquea, es la del duelo: se necesita de un choque, un conflicto entre las partes que garantice el funcionamiento orgánico del sistema. A la base de todo western -o, por lo menos acá nos remontamos al clásico- se encuentra la puja dicotómica entre el hombre y la naturaleza en tanto voluntad de dominación, como también de mera

supervivencia. De nuevo, la tensión milenaria entre el caos y el orden: en la configuración del espacio lo podemos ver en el abarrotado y concurrido bar en *My darling Clementine* (Ford, 1946), la ordenada y funcional cocina en *The Searchers* (Ford, 1956), o incluso el asfixiante y sobrepoblado habitáculo con ruedas de *Stagecoach* (Ford, 1939) que contrastan constantemente con el horizonte árido e inabarcable -exacerbado luego por el Cinemascope- del desierto; también se encuentran presente en la construcción en carne de esa misma dicotomía, la oposición entre los cowboys y la gente blanca del pueblo, con los indios. La imposición del hombre blanco sobre el indio aglutina la fantasía política de la dominación de la naturaleza, que lleva al progreso: al igual que el paisaje sublime del desierto, las formas de vida de los indios se encuentran por fuera de nuestras capacidades -y voluntades- de aprehensión. Por lo que la aniquilación de su cultura, individuo por individuo, tribu por tribu, es el primer paso para poder ordenar el vasto espacio del desierto. El western nos muestra, de forma metódica, cómo se crea el orden social. El nuevo mundo se construye en la delimitación de fronteras.

Si bien, como señala Rick Altman (2000), el western, como todo género, encuentra una evolución significativa y predecible en el devenir de su historia²⁵, es la ciencia ficción la que de cierta forma torna más notorios sus cambios en el tiempo. Hay un consenso teórico de que la delimitación del género de ciencia ficción es problemática (Telotte, Sobchak, Hartwell, James, por nombrar sólo unos pocos) que se debe, por un lado, a que este género, como señala Baxter (1970) no se interesa por individuos, sino por movimientos e ideas²⁶; y por el otro lado, al abarcativo abanico temático e iconográfico del género para trabajar cuestiones que reconcilie al hombre con lo desconocido²⁷. Lo que evidencia la mutación del género de ciencia ficción al pasar los años, se debe a la preocupación que este género mantiene con la razón, la ciencia y la tecnología²⁸. Estos son los motivos míticos de la ciencia ficción que le dan al género su carácter transhistórico, ya que al trabajar e idear historias e imágenes constantemente alrededor de esos tópicos, se nos evidencian “como expresión de las mayores y más perdurables preocupaciones de la humanidad”²⁹. Lo que resulta interesante pensar, es que esta cuestión en la que se basa en particular la ciencia ficción para desplegar sus historias, se encuentra entrelazada con las bases productivas del cine en general:

*More so than any other film genre, science fiction relies heavily on what we might most broadly term special effects, and this reliance requires that we consider how the form's paradigmatic/syntagmatic elements are linked to its very creation, that is, how the genre's concern with the technological engages us in a complex system of reflections on its own technological underpinnings, and thus on its own level of reality.*³⁰

Los modos de funcionamiento de la ciencia ficción reflexionan indudablemente sobre la base tecnológica que los hace posibles³¹. No solo eso, el origen de la ciencia ficción como género cinematográfico se encuentra en el origen mismo de la narración cinematográfica: Georges Méliès fue una de las figuras claves para su desarrollo y fue quien inauguró el género en este nuevo arte. Su cortometraje *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902), basado en *De la Terre a La Lune, trajet direct en 97 heures 20 minutes* (1865) de Julio Verne, como señala Telotte, presenta motivos que van a quedar históricamente anclados al género de ciencia ficción “como los cohetes, viajes espaciales, seres alienígenas, y violento conflicto entre especies, además de desplegar varios efectos especiales propios del cine primitivo”³². Se podría decir que este cortometraje de Méliès gesta el futuro del género de ciencia ficción, no solo por los motivos que trabaja, sino porque, por un lado, nos presenta maravillas iconográficas fuera del alcance de nuestras vidas mundanas, mientras que, por otro lado, las relata en un modo lógico y nítido. Así, se sostiene como Telotte dice “the tension between such seemingly magical effects and the desire to make those elements neatly fit into a reality illusion” que van a acompañar al género en su devenir histórico³³. En ese sentido y en este film en particular, se torna evidente como los intereses del género se ven afectado por la misma sensibilidad de la época que le otorgaría años después al western un lugar privilegiado dentro del sistema de Hollywood: *Le Voyage dans la Lune* se configura, como *a posteriori* gran parte de la ciencia ficción clásica, como una historia de conquista. No solo por el viaje espacial que en ella se emprende -expansión del conocimiento humano por el universo-, sino porque al aterrizar en la luna los astrónomos se topan con una tribu selenita -habitantes de la Luna- que, en su figuración corporal y escénica se homologan a las sociedades indígenas, con la salvedad de la parodia de sus comportamientos físicos que los asemejan con

animales. La amenaza en la ciencia ficción primitiva está arraigada a concepciones que luego el western también trabajará: la fuerza del hombre -en el sentido de Méliès, tecnológica- luchando contra lo desconocido. Pero, fundamentalmente, lo desconocido se configura a escala humana, racionalizada -imposible olvidar la Luna con rostro humano-. Desde los inicios del cine podemos encontrar, entonces, una cercanía entre los géneros que sostienen la comparación que se está elaborando: la idea de la conquista de lo incierto -caracterizada no solo por el paisaje espacial que se homologa con el desierto del Oeste, sino con la figuración de la amenaza que homologa a los selenitas con los indios- parecería comenzar en un cortometraje de ciencia ficción -género que va a desarrollar estas mismas problemáticas pero con menor éxito-, para luego hacerlo también en el western de forma popular³⁴. La puja narrativa entre la invasión y su resistencia, presente en ambos géneros, se inscribe ya en el cine de Méliès.

En el núcleo de la ciencia ficción, sin embargo, existe una contradicción mayor que la referente al “transparente y verídico” tratamiento de los efectos especiales. Este género se hizo popular hacia fines de los años 40 y principios de los años 50, luego de la Segunda Guerra Mundial. Si bien reflexiona acerca de la razón, la ciencia y la tecnología, no lo hace desde una perspectiva neutra, sino más bien, se mueve por el lado contrario: John Baxter sostiene que las películas de ciencia ficción se desarrollan a partir del caos y lo ilógico, mientras que las separa del género literario que trabaja la lógica y el orden³⁵. Sobchak, si bien no está del todo de acuerdo con esa postura, agrega que la ciencia ficción, al ser un género que encontró su lugar en el campo cultural luego de Hiroshima, se caracteriza por un pesimismo anticientífico³⁶. Pero hay, de todos modos, excepciones a esta perspectiva negativa: películas como *Destination Moon* (Pichel, 1950) por ejemplo, pueden considerarse como optimistas ya que, de cierta forma igualan las fantasías de conquista del territorio vírgen que presenta el western, con los viajes espaciales. No obstante, el momento histórico en el que emerge el género tiene su peso sobre este, y las tendencias del cine de ciencia ficción se acercan a las exposiciones de Baxter.

Se puede afirmar lo siguiente: si el western clásico trabaja la organización del caos del Oeste aún no conquistado, gran parte del género de ciencia ficción

de los años 50 se basa en la suspensión abrupta de aquel orden ya establecido. En un pequeño pueblo cae un meteorito, la euforia ante el acontecimiento se desvanece rápidamente cuando los habitantes se dan cuenta que eso que cayó es el primer sistema de Marte que transporta invasores al planeta Tierra: *The War of the Worlds* (Haskins, 1953); una nave espacial comandada por un alienígena y un robot aterriza tranquilamente en una ciudad para lanzar un ultimátum, se rinden o los exterminamos: *The Day the Earth Stood Still* (Wise, 1951); científicos norteamericanos en el Polo Norte descongelan una especie vegetal alienígena que amenaza con destruir todo en el campo militar: *The Thing From Another World*; un experimento científico entorpecido desemboca en la mutación de una araña de escala exuberante que amenaza con dejar en escombros varias ciudades: *Tarantula* (Arnold, 1955). Diversas temáticas, un amplio catálogo iconográfico, pero, de cierta forma, distintos modos de acercamiento hacia lo mismo: las películas de ciencia ficción clásicas, como señala Susan Sontag (2005) en su ensayo “La imaginación del desastre”, tratan más sobre la destrucción o el desorden social, que sobre temas puramente científicos³⁷.

No es casualidad que Sontag inaugure su ensayo subrayando el parecido en la predictibilidad estructural entre la ciencia ficción y el western. La relación que se establece entre el medio y los comportamientos se mantiene casi inmutada: el pueblo en construcción y el desierto del western son reemplazados en la ciencia ficción por el espacio exterior, o por un pequeño, pero ya funcional pueblo; y la amenaza salvaje del género del Oeste es trocada por la dislocación del orden ya establecido en el film de ciencia ficción. Donde el western halla un paisaje deslumbrante por su magnitud virgen, la ciencia ficción se iguala con sus imágenes del espacio y las estrellas; donde el western entretiene e impresiona con sus violentas batallas con los forasteros e indios, la ciencia ficción sorprende con su “inmediata representación de lo extraordinario” de sus narrativas que exaltan la “deformidad física y la mutilación, los combates de misiles y cohetes”³⁸. Donde en el western la violencia construye, casi como del otro lado de la moneda, en la ciencia ficción destruye.

Me gustaría ahondar un poco más en este último aspecto: los mitos progresistas circundantes a la instauración del pueblo que elabora el western están ligados a lo que Paul Ricoeur (2008) indica como aquella “necesidad de un

grupo cualquiera de darse una imagen de sí mismo, de representarse”³⁹, propia de la constitución de una *ideología*. La civilización se configura como un horizonte anhelado, y el género configura imágenes espectaculares de luchas heroicas del hombre contra la naturaleza para así instaurarla. La forma simbólica de representación elegida es la que justamente instaura un tipo de sociedad particular, no de forma inversa⁴⁰. Una vez que la práctica imaginativa de la ideología se pone en marcha, una vez que la sociedad ya haya sido instaurada en términos simbólicos, procede el momento patológico del proceso ideológico donde se da:

*un fortalecimiento y repetición del lazo social en situaciones posteriores al hecho. Simplificación, esquematización, estereotipo y ritualización proceden de la distancia que no cesa de instaurarse entre la práctica real y las interpretaciones mediante las cuales el grupo toma conciencia de su existencia y su práctica.*⁴¹

En términos temáticos el western es el género que mejor cumple la función ideológica de legitimación social porque justamente imagina los problemas de la fundación del Estado; pero podríamos afirmar que en términos formales todos los films pertenecientes al sistema de producción de Hollywood responden a aquella esquematización y ritualización que Ricoeur señala como el momento patológico de la ideología. Indiferentemente del género o de las historias narradas, el modelo de representación institucional, dictamina las prácticas imaginativas bajo una misma dinámica estructural y enunciativa que termina disimulando -o naturalizando- esa instancia de construcción ideológica. Se ritualiza cierto acercamiento y entendimiento de los cuerpos. En ese aspecto el western se iguala con la ciencia ficción, como cualquier otro género; pero de todas maneras, cabe aclarar que el contenido intrínseco de la ciencia ficción, sumado a su condición de género “B”, ubicado en el margen del sistema, podría funcionar en términos de Ricoeur como el momento subversivo de la *utopía*. Este segundo momento en todo imaginario social viene a cuestionar las formas arraigadas de la ideología para así “mirar con nuevos ojos nuestra realidad”⁴². Cuando a la civilización se la pone bajo amenaza, ya sea por la caída de una nave espacial que trae consigo seres de otro planeta, o por el surgimiento de una gigantesca criatura mutante, inmediatamente su funcionamiento como sistema se pone en

foco: son las instituciones sociales las que accionan para resolver el conflicto. La imaginación del desastre, como señala Sontag, respondería a la voluntad del género de ciencia ficción por ofrecer maneras-otras de acercamiento a la realidad. El western, como abanico temático, y el modelo de representación en el que se inscribe, constituirían la función integradora de la ideología; mientras que la ciencia ficción, al imaginar narrativamente la destrucción de ese orden ya integrado, caracterizaría la función subversiva de la utopía⁴³.

De todas maneras, la forma en la que, tanto el cuerpo de la enunciación, como el figurado en los personajes, y el del género, trabajan en la ciencia ficción, aún responden a un funcionamiento fuertemente sistematizado y racional -de allí la idea de *Realismo cinematográfico* que trabajamos con Deleuze. Formalmente aún no aparece esa subversión utópica que habilitaría cuerpos-otros y narraciones-otras porque todavía nos encontramos en el auge de un modelo de representación totalizador; pero resulta interesante remarcar la potabilidad en el género de ciencia ficción de problematizar, incluso solo de forma temática, el orden arraigado, para que después, como veremos más adelante, pueda subvertir por completo la totalidad del discurso y proyectar cambios futuros.

En *Screening Space*, Vivian Sobchack (1998), en el afán de caracterizar las distintas formas en las que la ciencia ficción figura sus amenazas, retoma el ensayo de Brian Murphy "Monsters movies: they came from beneath the fifties". En este, trabajando lo que él llama los *Creature Films* -películas en las que las barreras entre la ciencia ficción y el terror se borran, como *The Thing From Another World*, ¡película que trabajaremos en profundidad en el próximo capítulo, *Them!* (Douglas, 1954), *It Came From Beneath the Sea* (Gordon, 1955), entre muchos otros films, y cuya amenaza es no-humana- llega a la conclusión de que este grupo de películas tratan "menos sobre el terror y la ciencia, que sobre la preservación del orden social"⁴⁴. Ante la destrucción de la ciudad, la catástrofe y el fin casi asegurados, se requiere "trabajo en equipo, cooperación y, sobre todo, organización"⁴⁵. Funciona, a la base de estos films, una fuerte creencia en las instituciones sociales que, a todo costo, deben ser usadas, respetadas y preservadas por el bien colectivo. La armada, los militares y la policía toman un papel clave para la resolución del conflicto; son ellos los jugadores predilectos para ganar la batalla contra la amenaza. Es ahí donde la ciencia ficción presenta

su paradoja: mientras que aboca por estas instituciones para restablecer el orden perturbado, presenta, como origen de esa amenaza, su propio accionar. Hay un consenso crítico que asegura que los *Creature films* “son una representación de ensueño de -sino culpa colectiva- miedo nuclear colectivo, definitivamente asociado a una ansiedad grupal sobre el uso de energía atómica”⁴⁶. Las criaturas que destruyen las ciudades en *The Beast from 20.000 Fathoms* (Lourié, 1953), *Them!* o *It Came From Beneath the Sea*, son todas resultados de pruebas o accidentes nucleares. Sontag explica, de forma precisa, el trauma nuclear que el género de ciencia ficción, de cierta forma, intenta exorcizar:

*Me refiero al trauma sufrido por todos a mediados del siglo XX, cuando se vio con claridad que, desde entonces y hasta el término de la historia humana, todas y cada una de las personas pasarían su vida individual bajo la amenaza no sólo de su propia muerte, que es segura, sino bajo la sombra de algo psicológicamente casi insoportable: la incineración y la extinción colectivas, que pueden sobrevenir en cualquier momento, prácticamente sin advertencia.*⁴⁷

La insistencia de estos films en la reorganización social -sostenida por los pilares institucionales de la familia, la ciencia y la milicia- funciona paradójicamente: las mismas fuerzas sociales que provocaron semejante daño -como, por ejemplo, la bomba- son las que finalmente logran establecer el orden perdido. Si bien podemos decir que son anticientíficas, la efectividad de esas películas, razón de su contemporaneidad con el sistema clásico de representación cinematográfica, radica en la aún no caducada creencia en las fuerzas institucionales. La ciencia, en estos films, no es tomada como una serie de aspectos duros y técnicos, fórmulas complejas y eficientes para lograr la vuelta de tuerca sobre el asunto y revertir la amenaza; sino más bien, se toma la ciencia como “una *fuera social*, como un aspecto institucional de la civilización contemporánea”⁴⁸, de allí la pertinencia de un trabajo comparativo con el western. Además, los géneros cinematográficos, como señala Rick Altman, despliegan una serie común de “rasgos, actitudes, personajes, planos, locaciones, sets” que mantienen “relaciones constitutivas”, pero que, más importante, se organizan a base de ciertas condiciones culturales⁴⁹. Por lo que, este cine fuertemente organizado en una devoción institucional, por más que presente el caos

provocado por la ciencia, o la voluntad moral para generar un orden frente a la barbarie, va a caducar adentrados los años 60: el sistema de creencias en las estructuras que organizan la vida social, merma. El sistema de representación institucionalizado se viene abajo como modelo único de producción, llevando consigo los modos de organización de los géneros, proponiendo así un nuevo funcionamiento narrativo y afectando directamente la forma en la que imaginamos y representamos el cuerpo.

El realismo corporal y su crisis:

"Everything human doesn't have to look like you and me."

The War of the Worlds (Haskin, 1953)

Al ubicarnos aún en el seno del modelo de representación institucional, deberíamos desarrollar las formas en las que este sistema configura lo que entendemos por cine clásico de estudios. ¿Cómo funciona el cuerpo en este cine orgánicamente sistematizado, parte de lo que Deleuze llama la *imagen acción*? En un principio, para entrar de lleno en el asunto, deberíamos volver a la noción de medios y comportamientos es decir, las bases constituyentes de este tipo de cine, que el autor señala:

*El medio y sus fuerzas se incurvan, actúan sobre el personaje, le lanzan un desafío y configuran una situación en la que el personaje queda atrapado. El personaje reacciona a su vez (acción propiamente dicha) con objeto de responder a la situación, de modificar el medio o bien su relación con el medio, con la situación, con los otros personajes. Debe adquirir una nueva manera de ser (habitus) o elevar su manera de ser a las exigencias del medio y de la situación.*⁵⁰

Los films se organizan a partir de parámetros que son globales: la forma orgánica se evidencia en la medida en que todas las partes de la película se configuran en servicio de una misma totalidad que las engloba. Los planos, las figuras de montaje, la configuración de los espacios y su relación con los

personajes, entre muchas más decisiones de puesta en escena, se mueven en una misma sintonía lógica. El cuerpo, sin ser una excepción, también se organiza de esta forma. Tomemos una película consagrada en esta estructura: *Stagecoach*, por ejemplo. En ella se representa la totalidad de una comunidad típica de la época, como si se tratara de un cuento naturalista, a partir de los individuos que forman parte de un viaje. Por un lado tenemos a Lucy, la embarazada esposa de un capitán de caballería, encarnando la pureza y la inocencia del grupo, con sus movimientos gentiles y su voz pausada. Para contrastar, reflejando la escoria social, inaugurando la película con su destierro del pueblo, tenemos a Dallas; acompañada del Dr. Boone, médico borracho, torpe en sus movimientos, de gestos caricaturescos, y sobre todo, desarreglado, también echado del pueblo de Arizona. A ellos se les suma en la diligencia, Ellsworth Gatewood, un banquero en fuga con el dinero de su banco, contrastadamente arreglado, con su antebrazo izquierdo siempre levantado, gesto de su estatus, como en espera de recibir un billete; Hatfield, un ex soldado abocado al juego y a las apuestas, de bigote y chiva, con su abrigo reposando sobre los hombros, signo de tranquilidad y medición, como también de su capacidad de contraataque; y Peacock, un comerciante de alcohol, cuya timidez encastra en un cuerpo de pequeña escala, que repite como un reloj el pueblo del que viene. A este grupo arquetípico se incorpora en mitad del camino, Ringo Kid, interpretado por John Wayne, introducido por un *travelling in* que sin duda lo separa del grupo en términos enunciativos, marcando el comienzo de la exaltación del cuerpo de la figura del héroe: no solo el acercamiento de un plano americano a un primer plano marca una diferencia con el tratamiento de los planos anteriores de los otros personajes -el inmediatamente anterior es un plano general de la diligencia donde ni los caballos se diferencian entre sí-, sino que también se le suma a esto un gesto fuertemente masculino en el que mueve su rifle, un artificial viento que le mueve su pañuelo, y el caer de una gota de sudor que, junto a su pícara sonrisa, viriliza la imagen.

John Wayne es Estados Unidos⁵¹, en su infranqueable caracterización e imperturbable fisionomía. Con su masculinidad y rudeza, Wayne, a través de sus personajes, sentó las bases de cómo debería actuar y verse un verdadero hombre norteamericano. Con la vulnerabilidad dejada de lado, las capacidades del hombre americano no encuentran límite alguno. Sin heridas ni rasguños, con

la frente en alto y la pistola caliente en la mano, no hay nada que temer. En este cine, el cuerpo llega, como extremo de lo aceptable, a estar armónicamente desaliñado. Tras travesías inmensas a caballo -incluso en las que duran años como en *The Searchers*- el cuerpo no se deja ver afectado. Ni en los escenarios de pobreza extrema, como los mostrados en *The Grapes of Wrath* (Ford, 1940), se asoma verdadera mugre o suciedad por las pantallas. Al contrario, las modalidades de representación del cuerpo de este cine se rigen por estructuras fijas e inmutables, que priorizan la prístina figuración de sus estrellas, invisibilizando la materialidad que las sostiene. Como señala Cortés (2003): “la sociedad rechaza los elementos considerados inapropiados (la contaminación, la suciedad o el caos) porque están vinculados a un concepto de orden y, por tanto, a un sistema simbólico, a una jerarquía de valores que no se puede cuestionar.”⁵²

El cuerpo del realismo cinematográfico se rige por modelos arquetípicos, funcionales y operativos a las normas en las que se ven inmersos. Similar a esta forma, Georg Lukács caracteriza al realismo como un “modo literario en el que trazaban las vidas de personajes individuales como parte de una narración que las situaba dentro de la dinámica histórica completa de su sociedad”⁵³, y donde estos “aparecen como manifestaciones representativas de corrientes históricas más amplias”⁵⁴. Cada aparente excepción a estos modelos funcionales -como el decadente borracho que, aún cumpliendo un respetado rol social como el de médico, debe ser excluido de la sociedad- “se da dentro de un molde aceptable para lo englobante del género”⁵⁵. Lo desaliñado de Boone y lo deplorable de Dallas duelen contra la integridad de los otros personajes, pero, aún ubicándolos en el último peldaño social, el film les da la posibilidad de purificarse: lo corrompido y bajo, expulsado del pueblo, puede redimirse y volver a incluirse en el conjunto. Todo aquello desplazado al margen ve la posibilidad de volver a ser incorporados al centro del sistema: así el borracho logra volver a la sobriedad para asistir en el parto de Lucy; como también Dallas se reivindica con el grupo al asistir a la crianza y protección del bebé.

Podemos ver, en esta voluntad arquetípica del *Realismo Cinematográfico*, que el cuerpo -en una labor actoral que no hay que dejar de relacionar con el método de Stanislavski y el Actors Studio- se organiza en poses fuertemente

identificables y diferenciables, en el marco de una unión orgánica entre una situación interna del personaje y su correspondiente manifestación externa. La forma en la que el cowboy sostiene su arma en el duelo, la manera en la que la dama en peligro tras ser rescatada descansa su cabeza sobre el pecho del héroe, e inclusive la disposición en la que se da el beso final, con los labios masculinos en altura bajando hacia el encuentro con los perfectamente pintados labios femeninos, responden a *habitus*, en el sentido en el que Pierre Bourdieu (2007) los plantea como “(...) sistemas de disposiciones duraderas y transferibles, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, es decir, como principios generadores y organizadores de prácticas y de representaciones (...)”⁵⁶. El *habitus* es tanto producto, como productor de cuerpos; es la forma en la que lo social se incorpora y que, en su devenir histórico a partir de nuestras condiciones de existencia, se reactualiza en modalidades, o *disposiciones* de nuestros cuerpos. Maneras de estar en el mundo que se toman como naturales, y que el cine las reproduce como *Ideas* y *Formas* de nuestros personajes. Y a partir de ello, a nosotros espectadores, no nos cabe duda de que así es como uno debe besar a su amada, sostener su arma y asesinar a su enemigo.

Entonces, a la vez que la película se organiza a partir de *Ideas* o parámetros globales, que permiten organizar el cuerpo fílmico de forma transparente, invisibilizando su materialidad textual y manipulada a merced de las narrativas que se intentan transmitir, la figuración de los personajes se encuentra subsumida bajo la misma lógica de representación donde el cuerpo como materialidad es negado en función del rol que el personaje cumple, encarnado en poses, actitudes y comportamiento medidos y calculados. Opera en un doble aspecto el *cogito* cartesiano⁵⁷: tanto forma, como contenido de todo film se ven escindidos en dos partes, propio del pensamiento moderno, *res cogitans* y *res extensa*; cosa pensante y cosa material; parte que organiza y parte organizada; *Idea* y texto; mente y cuerpo, organizados de forma tal que, es la primera parte de la oposición la que ejerce un control jerárquico sobre la otra.

En el género de ciencia ficción la disposición de los cuerpos -siempre y cuando estemos hablando de los cuerpos humanos- funciona de la misma manera: tenemos a nuestro galán que, de alguna forma, se ve involucrado con

una chica, a la vez que se ve involucrado con una anomalía científica o alienígena. Tanto ella como él cumplen con una caracterización arquetípica, un *physique du role* habitual para protagonizar un film. En este sentido, de todas maneras, la ciencia ficción presenta algunos desvíos: al ser un género de clase “B” en el contexto de Hollywood clásico, la forma en la que se configura la ciencia ficción, como también el terror, es a partir de aquello que la clase “A” no abarca: desde mitologemas excluidos, como aquellos relativos a lo sagrado y esotérico, la magia y la religión -central a la filmografía producida por Val Lewton, *Cat People* (1942, Tourneur), *I Walked with a Zombie* (1943, Tourneur), *The Body Snatcher* (Wise, 1945), por ejemplo-; a decorados y sets completamente reutilizados que las películas de mayor presupuesto descartaron. Sus actores, en ese sentido, no son los más fornidos ni galanes, como sus actrices tampoco son las más bellas y atractivas. Y si bien no hay aún nada singular en la figuración y tratamiento del cuerpo que el género de ciencia ficción propone, el hecho de que en sus películas no actúen las grandes estrellas de Hollywood con sus rostros y cuerpos reconocibles -que no es otra cosa que la exaltación de la puesta en cuerpo de estructuras inmutables y fijas- lo consideramos como un terreno más fértil para estas innovaciones. Un género que no se preocupa por temas tan íntegros y monumentales como el camino del héroe -al tratar problemas del orden de lo público y social-, además de carecer en su repertorio actoral de figuras relevantes, podría considerarse como el predilecto para desarrollar y proponer cambios en la forma en la que se toma al cuerpo. Si además recordamos que los ejes de trabajo de la ciencia ficción se desarrollan a partir de las innovaciones de la tecnología y la forma en las que esta nos acerca a lo desconocido, no quedan dudas de que el terreno del género es el más propenso a mostrarnos cambios en la representación.

Como ya se dijo, de todas formas, el tratamiento del cuerpo en el cine clásico de ciencia ficción no se diferencia radicalmente del resto de los géneros. Si bien se constituyen de cierta manera como una forma *degradada* de los personajes del western, por comparar con un género “A”, las modalidades en las que estos cuerpos lucen y funcionan son aún fuertemente hegemónicas. Están también, de cierta manera, respaldadas por las instituciones que representan: tenemos muy presente al cuerpo militar heroico e imperturbable, con su porte de piedra, bigote afeitado y mirada seria -*The War of the Worlds*, *The Thing from*

Another World-; o al cuerpo policial que, de alguna forma más descontracturada, donde ya pueden mostrar panza y cierta dejadez o incluso vejez -*The Blob* (Yeaworth y Doughten, 1958), *Tarantula, It Came from Outer Space* (Arnold, 1953)-; o el viejo y, a veces, sabio como incrédulo, cura, canoso y gentil, de movimientos lentos y delicados -*The War of the Worlds*-. Todas estas figuras siguen las disposiciones del *habitus*, aunque se haga desde un lugar más marginal. Incluso la figura del científico -generalmente con sus mamelucos blancos, su pelo blanco pajoso, cierta postura jorobada- se encuentra fuertemente arraigada a un estereotipo: algunas veces más locos y desaliñados -siguiendo la tradición gótica de *Frankenstein* (Whale 1931), *The Bride of Frankenstein* (Whale, 1935), *The Invisible Man* (Whale, 1933), *Metropolis* (Lang, 1927)-, otras veces sobrepasados casi ingenuamente por el conocimiento -*The Fly* (Naumann, 1956), *The Thing from Another World*, *Forbidden Planet* (Wilcox, 1956), *Conquest of Space* (Haskin, 1955), *Tarantula*-, y que podemos ver ya cristalizada y parodiada en la representación de Doc Brown en *Back to the Future* (Zemeckis, 1985).

Ahora bien, el interés de este trabajo, más allá de caracterizar las disposiciones de los cuerpos que ocupan el centro de estas narraciones clásicas, es también observar cómo estas películas representan sus amenazas; de qué forma imaginan lo desconocido. En el western, por ejemplo, deberíamos tomar la figura del indio para pensar el tratamiento propuesto por el género. En la ciencia ficción, al alienígena o al monstruo.

En el western el indio representa el último eslabón de una serie de oposiciones cuya contraparte se ve en el hombre blanco que intenta conquistar el Oeste: el adentro y el afuera, el arriba y el abajo, el cielo y la tierra, la naturaleza y la cultura, todos estos binomios funcionan en sintonía. Hay una gran diferencia entre la amenaza que figura el indio con su tribu en estas películas y la que representa, por ejemplo, los Clanton para el pueblo a cargo de Wyatt Earp en *My darling Clementine*, los hermanos Plummer para Ringo Kid en *Stagecoach*, o el problema general “entre hombres” en la trama de *Rio Bravo* (Hawks, 1959), por solo nombrar pocos ejemplos: ellos, justamente, *ellos* son representados como contrapuntos de nuestros héroes. Si bien más desaliñados, o siniestramente arreglados como en *No name on the bullet* (Arnold, 1959),

comparten y conforman el mundo del cowboy, y su función narrativa suele encontrarse en impedir -internamente- que el orden se consolide. El indio, por otro lado, se lo ve como un *aquello*, externo e inentendible. Su característica fuertemente mineral lo iguala a la potencia natural que el hombre trabaja por dominar en el inclasificable desierto. No los ve como pares, ni siquiera como individuos, y de ese modo, a excepción de algunas figuras como el cacique, su representación en la pantalla se reduce a mostrarlos como una masa colectiva en ataque, o en otros casos, como motivos de burla. En la lucha con los indios en *Stagecoach*, por ejemplo, se nos hace imposible diferenciar dentro del conjunto a indios particulares: los planos generales elegidos para mostrarlos no detectan ninguna singularidad. Esto se reafirma bajo la operación de montaje donde, por un lado, tenemos a la masa iracunda de los indios, mientras que por el otro se van intercalando primeros planos o planos pecho de cada uno de los personajes de la diligencia. Incluso, en el devenir de esa gran batalla, con los numerosos tiros y aciertos de nuestros personajes, los planos de los indios se repiten; si bien entendemos que se hace para dilatar la secuencia, el hecho de que exista esta posibilidad es gracias a la consideración -o mejor dicho al rechazo- de que los indios no son personajes, por lo que se puede mostrar su muerte repetidas veces ya que nadie los va a reconocer. Por un lado tenemos personajes, por el otro indios.

No sucede así con los rivales de nuestros cowboys. Ellos sí ostentan tiempo y espacio en la pantalla. Su caracterización se da de forma análoga con los otros personajes de la trama; incluso, tenemos películas en las que los villanos del film se destacan del conjunto en su porte -pensemos en Lee Van Cleef y su presencia casi muda en *High Noon* (Zinnermann, 1952) y *The Tin Star* (Mann, 1957) y que marcaría el terreno para sus roles más importantes en *spaghetti westerns* como *Il buono, il brutto, il cattivo* (Leone, 1966) o *For a Few Dollars More* (Leone, 1965). Es distinto al héroe, por supuesto; sus intenciones no son puras y su insistencia por no respetar el orden lo consolida como alguien muy distinto a los residentes. Es, en este cine realista, la parte malvada en el binomio que estructura la totalidad del film. De allí que su tiempo en pantalla, su forma de representación predilecta, sea durante el duelo final. En este sentido, y a diferencia de los indios, en la representación a los villanos se los toma como par de nuestro protagonista; aislándolo y resaltándolo del conjunto total de todos

los distintos hombres del pueblo: la cámara sigue sus acciones, cuenta con primeros planos, etc. Aquellos que amenazan al pueblo desde adentro, ven su momento estelar en un mano a mano con el héroe de la historia. Se oponen a nuestros héroes, pero dentro del binomio que constituyen a la cultura y a la civilización, a diferencia de los indios que encarnan el conflicto con la naturaleza, con aquello inimaginable.

De la misma forma en la que caracterizamos en el western las figuras del indio y del villano, podríamos pensar la diferencia en la figuración que presenta la ciencia ficción y el terror. Como señala Sobchack: "The He (or on occasion "She") of the horror film thus becomes the "It" or "Them" of the SF film. Its relationship to Man is virtually nonexistent; It is an accident, something disconnected from human experience and human intention"⁵⁸. Al igual que el villano del western, el monstruo del terror amenaza con la destrucción de un orden, pero a diferencia de la ciencia ficción, el problema cobra una escala moral:

*Both genres deal with chaos, with the disruption of order, but the horror film deals with moral chaos, the disruption of natural order (assumed to be God's order), and the threat to the harmony of hearth and home; the SF film, on the other hand, is considered with social chaos, the disruption of social order (manmade), and the threat to the harmony of civilized society going about its business.*⁵⁹

Es, indudablemente, un problema de escala. Y de ahí que el monstruo en las películas de terror, en su mayoría encarnado por un individuo, se homologue en parte al circunscripto villano en el western; mientras que en las películas de ciencia ficción solemos tratar o con especies de otro planeta, o amenazas de tamaño exuberantes, que podríamos igualar a la masa inigualable de indios del western. A su vez, el monstruo del film de terror cuenta con un tiempo de pantalla que no lo tiene la Cosa o Cosas de la ciencia ficción: "Since the horror film emphasizes individual moral conflict, the Monster -again of dramatic necessity- must be a significant and personalized antagonist. To make the moral struggle truly protean, both Man and Monster must be given equal weight and equal time."⁶⁰ Mientras el terror trabaja problemas del orden de lo privado e íntimo, la ciencia ficción trabaja problemas del orden público; y para lograr esa

socialización del conflicto el film no debe singularizar la parte amenazante de la educación.

En este sentido, desviándonos un poco del trabajo de la figura de la amenaza, deberíamos pensar el acercamiento al cuerpo que cada uno de los géneros plantea, y la relación con el espectador que surge en consecuencia. Linda Williams (1991) piensa al terror como uno de los géneros -junto al melodrama y a la pornografía- que trabaja estructuralmente el problema del cuerpo, en la medida en que “the body of the spectator is caught up in an almost involuntary mimicry of the emotion or sensation of the body on the screen”⁶¹. La efectividad de las películas de esos géneros, escribe Williams, se mide a partir del impacto que sus narrativas, centradas en el cuerpo, generan en los cuerpos de los espectadores: en el caso del melodrama se mide en llanto, en la pornografía en orgasmo, y en el terror en estremecimientos de susto⁶². Lo acontecido en la pantalla encuentra su contigüidad en la experiencia carnal del espectador: esta reducción de la distancia entre el espectador y la obra, donde se rechaza la contemplación lejana, se le suma que el cuerpo en pantalla que produce esas reacciones físicas en los espectadores, es un cuerpo femenino. Esa cercanía que se produce entre el espectador y el personaje, mediado por la experiencia corporal, es efectiva y atractiva para Carol Clover (1987) gracias a la identificación que el espectador -generalmente varón, heterosexual y adolescente-, logra generar con la heroína mujer, que pasa de una situación de víctima pasiva, a su activo empoderamiento final.⁶³ Como retoma Williams:

*“when the girl-victim of a film like Halloween finally grabs the phallic knife, or ax, or chain saw to turn the tables on the monster-killer, that viewer identification shifts from an “abject terror gendered feminine” to an active power with bisexul components. A gender-confused monster is foiled, often sumbolically castrated by an “androgynous” “final girl”.*⁶⁴

Aparece, en el terror, género focalizado en el cuerpo, una perversión de la identidad corporal al desviar lo masculino y lo femenino en la “chica final”, con quien el espectador vincula su propio cuerpo en el transcurso del film. Esta experiencia directa y no-contemplativa, dista de la propuesta de la ciencia ficción clásica: al tratar temas de índole social y público, la identificación del espectador,

y por consiguiente su involucración corporal en el film, se da con las instituciones sociales que luchan y operan como representantes de la humanidad que se ve amenazada. Estas fuerzas, como veremos en el análisis de *The Thing From Another World*, responden a parámetros fijos y limitados del cuerpo, propios de los pilares sociales que representan. De allí la virilidad presente en el género de ciencia ficción clásica: intocable, imperturbable. El *body horror*, al provocar una perversión en el cuerpo, junto con la deformación de sus narrativas -punto que también trabaja Williams en su ensayo, pensándola como una línea de fuga accesible a través del exceso- va a plantear un nuevo lugar posible del cuerpo en la ciencia ficción, ahora abierto y moldeable, similar a la figuración andrógina de la chica final -ver al personaje de Ripley en *Alien* (Scott, 1979), y a Max Renn (James Woods) en *Videodrome*-, por lo que el juego corporal propuesto va a verse mucho más similar al que el terror, principalmente el subgénero *slasher*, organiza.

Tenemos la amenaza moral y privada del terror y que permite un acercamiento, a través del cuerpo, entre el espectador y la representación. Por otro lado, en la ciencia ficción, de orden público e institucional, la amenaza cobra una dimensión extra-humana, separándose así de nosotros. De todas formas, en la ciencia ficción clásica, según Sobchack, deberíamos distinguir dos tipos de amenaza distintas: por un lado tenemos la *Criatura*, seres de otro planeta, malformaciones animales y alienígenas; mientras que por el otro lado tenemos al *Monstruo* propio del género, que en muchos sentidos se homologa al del terror, un humano que, ante su curiosidad con la ciencia, sufre cambios terribles en su anatomía. En ambos casos, a diferencia de lo que sucede con el terror, estamos tratando con una Cosa: en las películas con criaturas hablamos de la irrupción de la Cosa, sea porque aterrizo en nuestro planeta, o como resultado de un fallo nuclear; mientras que en las películas de *Monstruo* nos enfrentamos con un ser humano en el borde de la humanidad, un Él o Ella que, mayormente como resultado de un accidente científico, deviene Cosa⁶⁵. Mientras que las amenazas en las películas de *Criaturas* no tienen una intención clara, y menos personal -las bestias mutantes de *It Came From Beneath the Sea* y *The Beast from 20000 Fathoms*, o el alien de *The Thing From Another World* no tienen una objetivo claro, un fin preciso-, el accionar de la amenaza en la película de *Monstruos* suele tener “un propósito”⁶⁶. Por más modificado que esté, sigue siendo un sujeto

que acciona. Como señala Sobchack: “The Monster can be a scientist, a gangster, a “hero”, but he is almost always a misfit in the sense that he does not conform with accepted modes of social behavior, or does not obey orders, and thus places himself in isolation, away from society, so that he alone is contaminated”⁶⁷. Un rezagado que sufre en su carne las consecuencias de estar al margen de la sociedad. Las transformaciones y mutaciones de estos personajes suelen caracterizarse como una suerte de manifestación externa, de conflictos y problemas internos del personaje; el mal de adentro encuentra una manera externa de expresarse. Con grandes similitudes con el cine de terror, el *Monstruo* de la ciencia ficción funciona también de forma orgánica, es decir, su transformación está usualmente anclada en alguna razón característica del personaje:

“Jealousy and passion force the scientist in the 4-D Man to clandestine experiments and antisocial behavior; as a Monster he becomes dependent upon other people’s “life forces” to sustain him and with his kiss he turns a young woman into a desiccated and incredibly aged hag. The Most Dangerous Man Alive was figuratively “as hard as nails” before his accidental exposure to radiation; after the blast, the figurative becomes literal and his body which is turned into a molecular combination of tissue and steel can absorb bullets. The heroic but insidiously individual action of the Colonel who disobeys orders in The Amazing Colossal Man can -despite its supposedly social aim of saving another human being- be seen as evidence of hubris, pride, separation from society; his “heroism” is literally translated into “bigness” and he grows to a size which actually separates him from the social world and the rest of humanity.”⁶⁸

Volviendo al origen fáustico del género, el *Monstruo* clásico de la ciencia ficción se organiza a partir de la lógica racional de causa y consecuencia: el anhelo insaciable de conocimiento, generalmente, encuentra alguna forma de castigo en el cuerpo del curioso; de cierta forma se homologa con la amenaza terrorífica en la medida en que lo social cobra una escala moral. En este trabajo vamos a centrarnos más en este tipo de amenaza, ya que podríamos decir que el *body horror*, con algunas salvedades, al desdibujar los límites del cuerpo

humano con sus violentas mutaciones, trabaja el problema de la transformación del humano en *Monstruo*; de ahí su usual caracterización más como un subgénero del terror que de la ciencia ficción: la extrañeza resultante de las imágenes producidas en este subgénero no pueden ser asimiladas y tomadas como trabajos sobre nuevas formas de percepción y concepción de los cuerpo y de la identidad -temas recurrentes de la ciencia ficción-, sino que más bien son interpretados por la violencia y el horror de sus imágenes como algo abyecto y repudiable por su amenaza moral. El cuerpo, históricamente invisibilizado en su condición material, se ve como el objeto de experimentación predilecto en el *bodyhorror*, y eso atemoriza.

Resulta interesante pensar, a partir de los cambios sucedidos en el siglo, el cambio de la preponderancia, dentro del género de la ciencia ficción, de un tipo de amenaza sobre la otra. Indudablemente en el momento clásico del género había una predominancia de películas de *Criaturas* que de películas de *Monstruos*. Esto se debe a que en ese entonces la amenaza se consideraba como un factor externo a la comunidad amenazada. Si bien el género trabaja de forma crítica las innovaciones y cambios tecnológicos y sociales con historias en las que el orden institucional se ve en disputa, el origen suele caracterizarse de forma externa y ajena: es una criatura, un alien, un Otro, el que nos sirve de espejo para dar cuenta de la coyuntura actual en la que nos vemos inmersos. Esa posibilidad proyectiva de la ciencia ficción se pierde en los años 70 -se aclarará cuando caractericemos el llamado *Postfuturismo*- ya que se torna imposible la experiencia profunda del espacio y del tiempo. La nueva superficialidad que dictamina nuestro estar en el mundo -producto de las reestructuraciones económicas de mitad de siglo-, agravadas por las nuevas posibilidades técnicas de comunicación, disminuyen las posibilidades de arrojar hacia un espacio-otro y tiempo-otro las representaciones del género. El límite que nos separaba de la amenaza se rompe pasada la era de oro de Hollywood y, anticipado ya por las películas de *Monstruos*, el *body horror* se va a caracterizar como un esfuerzo para dar cuenta de la amenaza, ya no lejana, sino latente en nuestros cuerpos. En el capítulo siguiente tomaremos el caso de *The Thing From Another World* de Nyby y *The Thing*, para ver cómo, dentro del mismo género y la misma historia, pueden darse dos tratamientos distintos de la amenaza: mientras en la película original, parte del clasicismo del género, se

constituye como una película de *Criatura*, la remake de Carpenter nos presenta un problema más del orden del *Monstruo*.

Como estuvimos anticipando, este cine orgánico, fuertemente organizado y sistematizado, va a verse modificado. Gilles Deleuze señala a Hawks como aquel que deforma desde el interior del género *la Gran Forma* del western, que refleja un movimiento de transformación en el cine hacia el ocaso del sistema de Hollywood. Si el cine de Ford “comprendía un grupo fundamental, o varios, cada uno perfectamente definido, homogéneo, con sus lugares, sus interiores, sus costumbres; (...) (y) comprendía también un grupo de choque o de circunstancia, más heterogéneo, heteróclito, pero funcional”⁶⁹, esta nueva manera de hacer cine que Hawks inaugura en el western presenta, en una primera instancia, lugares que “pierden la vida orgánica que los englobaban, atravesaba y situaba en un conjunto”. Todas las partes del film, que antes respondía a una *Idea* englobante, pasan a convertirse en funcionalismos⁷⁰ que, al verse despojados de su contenido orgánico y comunicante, de su unión con un conjunto que les indica su valor, pueden permutarse entre sí:

*“Si el afuera y el adentro son puras funciones, el adentro puede tomar la función del afuera; pero también la mujer puede tomar la función del hombre en la relación de seducción, y el hombre la de la mujer (La fiera de mi niña, La novia era él, y los papeles femeninos en los westerns de Hawks). Los adultos o ancianos desempeñan funciones de niños, y el niño cumple una monstruosa función de adulto madura.”*⁷¹

Bajo esta deformación topológica de *la Gran Forma cinematográfica*, la representación del cuerpo comienza a operar ciertos cambios; comienzan a aparecer indicios de un nuevo sistema de representación posible para el cine de género que encuentra manifestación en la concepción del cuerpo que proponen. Se desdibujan los límites que antes separaban, por ejemplo, al hombre blanco y al indio. y a sus respectivos espacios representativos: “el indio casi se confunde con el peñasco tras del cual aguarda (*Un hombre*, de Martin Ritt) y el cow-boy tiene algo de mineral que lo confunde con el paisaje (*Hombre del Oeste* de Anthony Mann)”⁷². Más aún, en *The Searchers*, por ejemplo, si bien aún se

insiste en colocar a la tribu indígena como la amenaza -con la excepción que en este film se le concede mucho más tiempo en pantalla para observar el desenvolvimiento de la tribu que en los primeros films de Ford-, el coprotagonista de John Wayne, Martin Pawley (Jeffrey Hunter), es un mestizo Cherokee.

Esto responde a una reestructuración histórica en el género: el pasaje de *la Gran Forma* a *la Pequeña Forma*. Si la primera forma la consideramos como una Globalidad que encierra a todas sus partes, las condiciona y se condiciona a partir de ellas, el *habitus* siendo su manifestación figurativa predilecta, la segunda forma pasa a mostrarnos situaciones que no son totales, sino que se revelan parcialmente, de forma trunca: si *la Gran Forma* (SAS) se configuraba con un gran organismo -en el sentido en que Deleuze y Guattari lo entienden como “un fenómeno de acumulación, de coagulación, de sedimentación que le impone formas, funciones, uniones, organizaciones dominantes y jerarquizadas, trascendencias organizadas para extraer de él un trabajo útil”⁷³ -, *la Pequeña Forma*, o ASA, se consolida “como acciones y órganos que se componen poco a poco en una organización equívoca”⁷⁴. No hay una situación condicionante, sino que esta es indiciada a partir de acciones y comportamientos aislados.

En *Winchester 73* de Anothony Mann (1950), por ejemplo, la totalidad de la trama se centra, como su título lo indica, en el seguimiento del rifle Winchester que nuestro supuesto héroe Lin McAdams (James Stewart). La situación se va configurando a partir de los distintos encuentros, conflictos, acciones, que el pasaje en mano del rifle genera: hay un movimiento de modernización donde la trama de la película la mueve un objeto que se refuerza con un héroe en el que “no toman cuerpo ni la imagen del padre y del hogar paterno, ni la de la ley y la moral”⁷⁵. La canonización de Stewart como el nuevo cowboy del género marca una línea en la historia del western. Los cuerpos sólidos e inviolables de Wayne, Cooper y Fonda, se desplazan para dejar el lugar a una corporeidad sensible, más flexible y descontracturada. Al igual que el mismo Gary Cooper sostuvo ese año en la amarga *High Noon* que un cowboy puede verse viejo y cansado -de hecho no fue otro que John Wayne quien ante su desagrado la llamó la película más antiamericana que había visto en toda su vida-, el cuerpo de James Stewart trae aún en sus años de juventud esas mismas sensaciones. Porque además de como se ve y se mueve este hombre, el personaje que encarna parece responder

a una nueva lógica del género. La película deja en segundo plano la trama espectacular de venganza -que en un film de Ford o Hawks movería al personaje-, para focalizarse en los desplazamientos del rifle como de nuestro personaje: lo que resulta notorio de *Winchester 73*, es que el tiempo de nuestro héroe resulta menos interesante que el desenvolvimiento del arma en el espacio. De hecho, es en esa lógica azarosa del rifle, donde la película nos presenta todos los elementos que consideramos constitutivos del género. Como reflexiona Rancière, Mann parece haberse propuesto “cumplir todos los requisitos del buen autor de *westerns*: hay una llegada de jinetes forasteros a una pequeña ciudad (...), una provocación en un *saloon*, una exhibición de tiradores de élite, una persecución por el desierto, una partida de póquer que acaba mal, la defensa de un campamento contra indios (...)”⁷⁶, pero los organiza de manera trunca. Este nuevo cine en ascenso -o este viejo cine en decadencia-, como Deleuze señala “no designa únicamente formas de acción, sino concepción, maneras de concebir y de ver un tema, un relato o un guión”⁷⁷: tenemos en *Winchester 73* el repertorio completo del género, pero la disposición esquiva de sus motivos resulta novedosa, producto de su propia evolución hacia “una fase de autoconciencia reflexiva por parte tanto de los creadores como del público”⁷⁸ que, como señala Altman, anticipan su momento de autodestrucción.

De allí tenemos films como *No Name on the Bullet*, donde la película se sostiene enteramente por una promesa de duelo que nunca sucede. Con la lógica binaria de conflicto dejada de lado, la película se dedica a indagar a través de los personajes del pueblo a quién vino a matar el protagonista -uno, valga decir, inexpresivo y poco carismático. La amenaza, compartiendo la amargura de *High Noon*, ahora viene desde adentro la sociedad, y todos podemos ser culpables y víctimas. Sin ir más lejos, el pesimismo de este género que solía enaltecer los valores en los que se fundó Estados Unidos, encuentra su epítome, y de cierta forma sepulta a la vertiente clásica, en la producción foránea del *spaghetti western*. En un marco extranjero de producción se desmitificaron los valores del western, y pertinente para los intereses de este trabajo, llevó al extremo las nuevas modalidades de representación del cuerpo del género: en *// buono, il brutto, il cattivo*, por ejemplo, aparece de forma casi grotesca en el centro del relato, los cuerpos mutilados por la Guerra de Secesión, dejando ver que los cuerpos de aquellos que se sacrificaron por instaurar las bases del país

son también potencialmente frágiles y pueden ser asquerosamente heridos. La artificialidad y exageración en la disposición de esos cuerpos ensangrentados, también presente en los títulos y la música, comienza a aparecer como un elemento fundamental en el quehacer artístico: en el clasicismo del género, incluso en la ciencia ficción donde la iconografía se sostenía en el artificio, se buscaba la transparencia y la poca notoriedad técnica detrás del producto. Ya en los años 60, esas pretensiones se dejan de lado y, en busca de lo memorable e icónico, el cuerpo en su representación se ve distorsionado.

Al igual que hicimos brevemente con el western, en el siguiente apartado vamos a desarrollar los cambios sufridos en el género de ciencia ficción, pero por lo pronto podemos concluir lo siguiente: si bien hay una ruptura clara a partir de la década del 60 en el sistema de los géneros, podemos detectar, dentro del modelo clásico de representación, excepciones rizomáticas, heterogéneas y disímiles entre sí, al tipo de representación realista. En *The Incredible Shrinking Man* (Arnold, 1957), por ejemplo, un hombre que fue expuesto a una nube radioactiva comienza a achicarse. En este film las ansiedades de la bomba y el miedo nuclear ven su modo de ejecución sobre el cuerpo humano: Scott se vuelve impotente y comienza a transitar una aventura épica dentro de su propio hogar. Si bien la forma del cuerpo de Scott se ve intacta, es llamativa la transformación patética que se hace del cuerpo del hombre, llevándolo hacia la total impotencia. Por otro lado, está el extraordinario caso de *The Quatermass Xperiment* (Guest, 1955) que, si bien queda fuera de nuestro territorio de análisis, ya que se trata de un film inglés, esta película trae consigo una gran novedad en el tratamiento del cuerpo que propone. Una expedición espacial vuelve fallidamente a la tierra, y solo uno de tres hombres logra ser rescatado de la nave estrellada; los otros dos se encuentran desaparecidos. Este hombre, mudo y paralizado, comienza ser testeado, para luego revelar que una entidad extraterrestre se encuentra dentro su cuerpo, futuro responsable de una inminente metamorfosis: de a poco se convierte en una masa amorfa, más sólida y temible que la de *The Blob*, con extremidades inútiles, pelos y arrugas. Ya más en el límite del período histórico, también vale resaltar a Roger Corman como un exponente de la experimentación del género con films como *The X Man with the X-Ray Eyes* (Corman, 1963), donde siguiendo la lógica del Monstruo, el Dr. Xavier, probando sobre sus propios ojos unas gotas para perfeccionar la visión

humana, desarrolla posibilidades sobrehumanas que le permiten ver más allá de nuestras capacidades de comprensión. En el film, si bien presenta el conflicto de los límites del entendimiento humano, también presenta imágenes, formas de configuración corporal, que expanden el abanico del género, como las que el Dr. Xavier observa con su poder de rayos X, presentándonos el interior del cuerpo humano al abrirlo en imágenes artificiosas.

Este mismo movimiento no se da sólo en el western y la ciencia ficción. Debido a cambios sociales que exceden a la industria cinematográfica, si bien se relacionan con ella, todos los géneros y los modos de producción se vieron subsumidos hacia cambios en la representación general de las películas, y de los cuerpos en particular. Con la transformación del sistema de producción hollywoodense, se reinventan las formas en las que se puede hacer cine y aquello que puede presentarse frente a nuestros ojos. No es necesario alejarse mucho del nuevo canon emergente para vislumbrar estos cambios en la representación del cuerpo: en 1967 Arthur Penn, de cierta forma amenazando al sistema de representación estadounidense con una película que se codea con numerosos géneros como el de gánsters, la comedia, la acción y el melodrama, ya nos presenta en el final de *Bonnie and Clyde* una nueva posibilidad escópica frente a los cuerpos de nuestros protagonistas. La escena final del film, donde Bonnie y Clyde finalmente son atrapados y asesinados por la policía, introduce un novedoso tratamiento del cuerpo: el tiroteo, de un excesivo minuto de duración, que da fin a nuestros personajes es de una crudeza y violencia inédita. Los cuerpos de nuestros protagonistas, cuerpos del crimen, cuerpos enamorados, acaban tiritando por el incesante plomo de los policías. El montaje acelerado exacerba la intensidad de la insólita cantidad de balas que sus cuerpos reciben, mostrándonos su resistencia apabullante: tanto el cuerpo de nuestros personajes, como el cuerpo de la enunciación, se ven víctimas de violentos cortes. Los gestos de dolor -especialmente la memorable boca abierta en agonía de Faye Dunaway- aparentan interminables, al presentarnos cuerpos que no se contentan con unos pocos balazos para dar fin a sus vidas. Por el contrario, el final de este film es de una euforia recargada que hace pasar a nuestros personajes de la felicidad, a la confusión, al horror en un crescendo radical. De forma similar, cinco años después, Francis Ford Coppola da fin al personaje de Sonny mientras aguarda con su auto para pasar por el peaje cuando, desde

todos los frentes le disparan. Algo paradójico vuelve a hacerse evidente en esta escena de *The Godfather* (Coppola, 1972): algo así como la coexistencia dentro de un mismo cuerpo de una resistencia -que precisa de horrorosas cantidades de balas para ser terminado- y una fragilidad indudable, muestra cruda de la plasticidad del cuerpo. En el momento en el que Sonny se encuentra afuera de su auto, intentando dar batalla, y el devenir de las balas mantiene su cuerpo aún de pie, se devela nuestra materialidad latente, resistente y a la vez quebradiza. Un caso parecido se presenta en la escena final de *Taxi Driver* (Scorsese, 1976): cuando Travis, en búsqueda de su protegida Iris, entra a los tiros a un recinto donde la tienen cautiva para su prostitución. En el vaivén violento de las balas, él se ve herido en el cuello, pero de igual manera sigue arrebatando con plomo a aquellos que resguardan a la niña. El colapso de sus enemigos ante sus tiros, develan en sus movimientos erráticos, cuerpos fuera de control. El sistema armamentario que lleva consigo, denota una nueva unión entre el cuerpo y la tecnología; como también su rechazo a abandonar la pelea luego de ser gravemente atacado demuestra un cuerpo cuyas capacidades se expanden en imágenes grotescas.

Ahora en el cine el cuerpo se tambalea en un baile fuera de control; da pelea a las formas fijas y estructuradas que condicionaron hasta el momento su representación. Deja en claro lo que es: carne. Carne que se ensucia, se lastima, resiste e insiste en movimientos nuevos. A veces carne que sujeta, motor de una acción; otras, carne sujeta, objeto inerte de la escena. Carne que se relaciona. A su vez, el cine comienza a experimentar con su propia materialidad. Este naciente tratamiento podemos entenderlo, por un lado, a partir de los cambios globales de producción que afectaron no solo al sistema de géneros en particular y a la producción cultural en general, sino principalmente a nuestra forma de relacionarnos con nuestro cuerpo, con los demás, con el tiempo y con el espacio; pero por el otro, lo tomamos también como un llamado violento hacia otras formas de acercamiento y comprensión de nuestras corporeidades, como una apertura y renovación sensible de nuestra materialidad, históricamente oculta en la representación.

Postfuturismo, o el fin de la ciencia ficción:

*“La ciencia y la tecnología se multiplican
a nuestro alrededor. Cada vez son más ellas
las que nos dictan el lenguaje en que
pensamos y hablamos.*

Utilizamos ese lenguaje, o enmudecemos.”

Prólogo de Crash, James G. Ballard

2001: A Space Odyssey (Kubrick, 1968) marca el punto cúlmine en la construcción de los mitos de la ciencia ficción y a su vez el quiebre de un paradigma de representación que, si bien sufrió numerosos cambios con los años, remonta a los núcleos y principio constitutivos del género; esto se verá reflejado de forma directa en la popularidad del género. Con casi 60 millones de dólares recaudados la película se ubica como la octava más taquillera de la década, quedando ubicada en el podio de la lista *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (Hill, 1969), último western en la historia en alcanzar el primer puesto⁷⁹. El film de Kubrick ahonda en numerosos tópicos paradigmáticos del género: el desarrollo de la tecnología humana, la relación con la vida extraterrestre, los viajes espaciales, la inteligencia artificial, etc. Todos ellos son trabajados con una grandilocuente precisión técnica, en una espectacular puesta en escena. El cuerpo temático e iconográfico del género se ve enaltecido en este film de grandes proporciones: su larga duración, temática trascendental y ostentosas imágenes, hacen que *2001* se rija bajo la lógica de lo sublime. Sobchack la caracteriza como un film *extrapolative*, ya que presenta imágenes que “have an existence outside the movie theater but which -despite their reality- are visually denied to us because we humanly lack the physical ability to perceive them”⁸⁰. La primera imagen que se presenta en la película -la Tierra ascendiendo sobre la Luna, y el Sol sobrepasando a su vez a la Tierra- es de una escala suprahumana, responde a un punto de vista divino⁸¹. El cine permite aprehender la magnitud inaprensible del paisaje espacial. A su vez, bajo esos mismos parámetros es que se caracteriza a la Otredad en la película: podríamos decir que el memorioso monolito, una especie inteligente ancestral de la Vía Láctea, se constituye como un rectángulo macizo y negro, evidenciando nuestra incapacidad de imaginarlo. Como señala Rickman (2004): “The fact is that alien

environments (outer space) and alien beings (assuming they exist) can only be dealt with on their own terms. Nothing of our own evolutionary heritage is likely to be relevant to this strangeness (...)"⁸². A diferencia de como vimos en los films de ciencia ficción clásica, ahora lo desconocido parece caracterizarse en sus propios términos y no puede ser reducido ya a una escala antropomórfica y racional; pero el film sí se organiza todavía, si bien en el borde, bajo la premisa de que aún hay algo más allá en el espacio que los humanos debemos conocer. La profundidad del espacio permite al viaje espacial constituirse todavía como una odisea -cosa que luego va a mermar-, y la exaltación tecnológica junto con la fuerza del hombre son las pautas para que esto sea posible. Las máquinas en su ordenada y brillante grandilocuencia denotan nuestra conquista científica. Pero ese esplendor humano debe reafirmarse con el inminente fallo de la tecnología: no son autosuficientes y así, una vez más, nosotros podamos probar nuestra fuerza.⁸³ En ese sentido, el cuerpo se constituye de manera dual: por un lado, los límites de la tecnología demandan nuestras capacidades para suplir su falta, es un cuerpo útil y racional; pero por otro lado, frágil e indefenso, dependiente de las mismas tecnologías que le fallan. La nave se rompe, y el hombre debe salir. Ese desplazamiento no es gratuito, carga con el peligro y la amenaza de fuerzas mayores que nuestras capacidades materiales, pero que, una vez superados los percances, nos aseguran un resultado triunfal. Es decir, la potencia de la razón aún carga con la falta material del cuerpo, pero ahora sí exponiendo su vulnerabilidad como materia.

Si bien *2001* prueba que la ciencia ficción deja de ser considerada un género menor y para un público selecto, el giro *mainstream* producido entre el western y la ciencia ficción se torna evidente con *Star Wars* (Lucas, 1977). La película rompió récords de taquilla e inauguró una franquicia multimillonaria que hasta el día de hoy sigue recaudando: se posiciona como la película más taquillera de la década del 70⁸⁴, y abre la posibilidad de que la década siguiente sus dos secuelas se ubiquen segunda y tercera en el ranking de la década del 80 -estando en el primer puesto *E.T., the Extra-Terrestrial* (Spielberg, 1982)⁸⁵. Ninguna película que podríamos considerar un western se ubica en ninguno de los dos rankings. La pertenencia de *Star Wars* al género de *space opera* en las temáticas que aborda -la idea de una guerra intergaláctica intercalada con peripecias melodramáticas- y su evidente estructura épica llevó, como señala

Rick Altman, a que muchos espectadores y críticos la consideraran como un western en el espacio.⁸⁶ Las similitudes son claras, solo sufren un cambio de escenario: los rifles pasan a ser láseres; los caballos, naves espaciales; y las fronteras terrenales se vuelven interplanetarias. Los conflictos morales y amorosos se reiteran. De todos modos, este encuentro genérico denominado *space western* se configura como un puente ideal para producir el pasaje de popularidad entre el western y la ciencia ficción. El interés por los mitos históricos del Lejano Oeste, ya asentados y explotados en la cultura, se traspone a un terreno si bien lejos de ser novedoso, sí ahora favorecido por las innovaciones técnicas de los efectos especiales y de un contexto social y económico que privilegian el desarrollo de la tecnología. Los estatutos semánticos de la ciencia ficción mutan con este nuevo contexto de producción, marcando una diferencia en la concepción del tiempo, del espacio y del cuerpo, que privilegian al desarrollo del género.

A principios de la década de los 80, Fredric Jameson (2012) afirma que el impacto del cambio económico post Segunda Guerra Mundial, supuso un quiebre en la forma en la que nosotros nos percibimos y representamos al mundo. En su libro, Jameson sostiene la hipótesis de que la sociedad capitalista, al entrar a una nueva etapa de producción, se adentra a su vez en una nueva lógica cultural. Retoma al economista Ernest Mandel que en su libro *El capitalismo tardío* (1979) distingue tres momentos del capitalismo, donde a cada uno de ellos le corresponde una forma cultural dominante: el primero, el capitalismo de mercado, correspondiente al momento de la Primera Revolución Industrial, encontraba su manifestación en el Realismo, no solo en la popularización de la “novela burguesa” sino también por la idea testimonial que posibilitó la fotografía. Hacia fines del siglo XIX, se dio el estadio monopolista o imperialista, relacionado a la Segunda Revolución Industrial, y se manifestó en la voluntad del Modernismo por modificar y repensar las tendencias del Realismo, hacia una experiencia sensorial que rechaza la “naturalidad” perceptual, encabezado por las vanguardias históricas. Un abandono del optimismo caracteriza esta tendencia heterogénea, que no se dio de forma unificada, pero cuyos rasgos comunes se basaron en una experimentación técnica, rechazante de toda tradición, donde el trabajo formal se sostenía en un movimiento de autoconciencia y autorreflexión estética⁸⁷. Y el último, el más puro de todos,

aclara Mandel, el postindustrial o multinacional, se asocia al Posmodernismo. Cada momento se sostiene bajo una expansión dialéctica en relación al período anterior, además de que implica, a su vez, una superación, generando un crecimiento en la relación que el humano mantiene con la máquina. Este último estadio se lo considera el más puro ya que se produce una “prodigiosa expansión del capital hacia áreas que no habían sido mercantilizadas”⁸⁸. La tecnología no solo ahora se encuentra inmersa en todas las esferas de nuestra vida cotidiana, sino que permitió que el capital, a diferencia de los estadios predecesores, se retroalimentara: el capitalismo industrial, generaba su ganancia a través de la producción, distribución y comercialización de bienes, a diferencia del capitalismo financiero, que ahora, utilizando de base la especulación, mueve al propio capital para generar más capital. Esta reactualización de las condiciones espaciales globales se mueve en sintonía con los desarrollos de las tecnologías de la telecomunicación: como remarcó Jean Francois Lyotard (1987), quien en su estudio sobre el cambio epistemológico del siglo, que acuñó por primera vez a esta época bajo el término “Posmodernismo”, los desarrollos científicos, junto con la lógica de producción del capital y las nuevas formas técnicas de la comunicación se sostienen mutuamente, expandiendo sus límites. La forma en que se configura el saber cambia al modificarse el sistema de producción global, por lo que “la multiplicación de las máquinas”⁸⁹ dictaminan e inciden directamente en la nueva manera de producción y de transmisión del saber. Este contexto posmoderno se constituye, entonces, en la incredulidad al respecto de los metarrelatos, las grandes formas y narraciones que estructuraban y sostenían el saber en la Modernidad⁹⁰.

Hacia mediados del siglo XX, se da en el ámbito del arte una multiplicidad de procesos que no se corresponden necesariamente de forma estética entre sí: la música de John Cage y Philip Glass, las pinturas y fotografías de Andy Warhol con el Arte Pop, las manifestaciones del grupo Fluxus con sus happenings y videoinstalaciones, el cine de la Nouvelle Vague, el spaghetti western, el nuevo cine norteamericano de los años 70, los nuevos cines latinoamericanos, el movimiento literario de ciencia ficción New Wave, por nombrar aleatoriamente solo algunas de las varias manifestaciones artísticas de la época. Es ante esta heterogeneidad que Jameson demanda un replanteamiento de aquello que nosotros entendíamos como unidad en el arte, propio del pensamiento heredado

de la Modernidad. Para el autor, el Posmodernismo se caracteriza por esta engañosa tendencia disímil de las expresiones culturales, esquivas a englobarse bajo una misma caracterización o estilo particular, pero que justamente terminan todas homologándose al pertenecer a este nuevo período económico, político y social. Es por eso que el Posmodernismo no puede llamarse un estilo, pero sí, como atenta ya en el título del texto, una dominante cultural.

A principios de los años 70, ya desafiando las bases del género de ciencia ficción al intersectarlo con aspectos propios de la contracultura de la década, erigiéndose como uno de los exponentes de la Nueva Ola de la ciencia ficción, J.G. Ballard en el prólogo de su novela *Crash* (1973), afirma que “no parece haber mejor género que la ciencia ficción para explorar este inmenso continente de lo posible. Ninguna otra forma narrativa depende de un repertorio de imágenes e ideas adecuadas para tratar el presente, y menos el porvenir.”⁹¹ En sintonía con el pensamiento de Jameson, el autor sostiene que el nuevo estado actual de las cosas requiere repensar las formas de la ciencia ficción. Afirma que es necesario reconfigurar el estatuto de este género, porque es el primero que, paradójicamente, ante la creciente tecnificación de la vida cotidiana, se vio afectado. Así podríamos leer su interés por introducir los nuevos tópicos de la droga y la psicodelia en un paisaje de aridez citadina, como también el trabajo con la sexualidad maquínica que realiza en la novela, bajo una forma de renovación del género en un contexto dual de liberación excesiva y dominación tecnológica subyacente.

Además, Ballard sostiene que el límite entre la realidad y la esfera de la ficción deja de ser claro, que “sus papeles se están invirtiendo”⁹². El mundo de hoy en día se encuentra sostenido por puras ficciones. Unos años antes de la publicación de *Crash*, Guy Debord (2009) inaugura su libro *La sociedad del espectáculo* afirmando que: “La vida entera de las sociedades en las que imperan las condiciones de producción modernas se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo directamente experimentado se ha convertido en una representación.”⁹³ Esta contemplación que denuncia Debord, es la que Rancière (2010) retoma como “la apariencia separada de su verdad”⁹⁴ propio de un espectáculo que ubica al espectador en el lugar de una pasiva inactividad. Si la infinita red de las pantallas televisivas, modeladas por el mundo

de la publicidad, y otras falsas utopías capitalistas, funciona ahora como la mediadora que dictamina la totalidad de las relaciones sociales, parecería que el lugar de la ficción en la vida cotidiana ha sido desplazado. “Vivimos dentro de una gran novela”⁹⁵, concluye Ballard. Y, ante esta inversión histórica, el papel de la ficción demanda un cambio: habría que, como plantea Rancière en relación a la actividad primordial del teatro, utilizar esa realidad separada para suprimirla⁹⁶.

En la reedición de *Screening space*, Vivian Sobchak, que como vimos estudia la producción cinematográfica de ciencia ficción norteamericana y desarrolla las bases de funcionamiento del género, vislumbra la mutación de los motivos del género con el pasar de los años. Si bien los tópicos fundacionales del género se mantienen, la idea de Otredad, la generalmente manifestada por el *Monstruo* -un ejemplo que se extenderá en breve- varía en sus formas de aplicación. Además, al trabajar particularmente el cambio que sufre el género en la década de los 70 Sobchak escribe que “any understanding of the aesthetics of the contemporary SF film depends upon our understanding the ways in which the experience of time and space have changed for us and the cinema in this last and most popularly electronic decade of American culture.”⁹⁷

Retomando el ensayo de Jameson, Sobchak desarrolla, acuñando con el nombre de *Post-futurismo*, esta nueva etapa en la representación de la ciencia ficción bajo el capitalismo tardío. Similar a cuando Ballard escribe en su prólogo que “el porvenir es ya nuestro pasado”⁹⁸, Sobchak, al estudiar el desenvolvimiento del género ante los perfeccionamientos técnicos de los años 60 y 70, concluye que estos “had cinematically transformed progress into regress”⁹⁹. Estas películas que comparten el género con sus predecesoras, se diferencian de ellas en la medida en que la transformación tecnológica en la cultura de esas décadas, presentó un cambio rotundo en “their conception and representation of the living world”¹⁰⁰.

El ímpetu colonizador característico del cine de ciencia ficción de los 50, representado con los famosos viajes espaciales, se sostenía en una concepción profunda del espacio exterior y en una urgencia temporal por el desplazamiento y la conquista de nuevos territorios¹⁰¹. Incluso lo podemos ver en la primacía de la *Criatura* como tipo de amenaza del género, ya que se considera que lo Otro

proviene de un lugar distante al nuestro. Podríamos decir que post 2001, el estatuto semántico del espacio exterior cambia: además que su utilización como marco narrativo pierde popularidad en las producciones cinematográficas, el espacio en sí se torna “doméstico” y “atestado de gente” y el tiempo pierde su urgencia, estirándose estáticamente hacia un empobrecido e inoportuno futuro, peor que un mal presente¹⁰². Ya en *Dark Star* (Carpenter, 1974), o en la ya referida *Star Wars*, el espacio pierde su novedad extensa y se vuelve atestado y cotidiano. Se exaltan ahora los interiores de las naves -saturadas en sus texturados encierros- por sobre las inmensidades del universo. Este cambio del tropos espacial corresponde a lo que Jameson señala como la transición -o pérdida- de la profundidad moderna hacia la lógica de la superficialidad posmoderna.

Además, la insistencia por un “futuro sin futuro”¹⁰³, fuertemente influenciado por el desenvolvimiento desenfrenado de Estados Unidos en su invasión a Vietnam y por la disminución del miedo a una apocalipsis nuclear, hizo que el género perdiera popularidad por su retórica insistentemente pesimista¹⁰⁴: las nuevas tecnologías representadas se ven viejas y obsoleta; el espacio exterior se cierra como un escenario de descubrimiento, y también como un tiempo expansivo que privilegiaba la idea de un futuro próspero y, al contrario, la figuración de una ciudad vandalizada y superpoblada toma su lugar como espacio predilecto de representación en esas décadas. Se ubica acá, como lo señala Lyotard, el reflejo de la pérdida de la creencia en los grandes relatos estructurantes de la sociedad, como lo eran las instituciones -principalmente la militar- en la ciencia ficción clásica.

En ese sentido, lo que cambia entre el tono de las representación de los años 50 y las de fines de los años 60 y 70, no son solo las innovaciones tecnológicas que, desarrolladas en velocidades exponenciales desafían y llevan al límite los tiempos orgánicos del cuerpo -problema que desarrollaré más adelante-, sino, principalmente, como señala Sobchack, nuestra relación con estas innovaciones: “Unlike its ‘50s predecessors, the contemporary SF film’s predominant emphasis is on mapping not the fearsome and wondrous *newness* of the new technology, but rather its awesome and wondrous *familiarity*”¹⁰⁵. Ya no hay una concepción alienada del sujeto ante el sistema desenfrenado que se

sostiene en el desarrollo -ajeno y- maquínico, sino que, como señala Jameson, hay una incorporación de la lógica del capital en todas las esferas de la vida, por lo que postulados dialécticos de la “lucha de clases” quedaron obsoletos, pertenecientes a un mundo donde, por un lado, el horizonte revolucionario tenía aún un lugar en el imaginario social, y donde, por el otro, aún había espacios vírgenes por modernizar. Esta consecuencia puede verse claramente en el pasaje del trabajo con los efectos especiales donde, en el auge del género en los años 50, se trabaja como el lado “cool/ de lo racional” de la alta tecnología, autenticado -y hecho creíble- por la mirada “documental” que propone el género¹⁰⁶, amparándose en la ciencia como centro de validación y verificación, y que ante la pérdida de la fe en esos grandes relatos que y la fragmentación del sujeto ante una organización puramente espacial y ya no temporal, el efecto especial en el film de ciencia ficción contemporáneo ahora simboliza la “calidez irracional de emociones usualmente positivas”¹⁰⁷ que acarrea la tecnología futura, como las naves espaciales, ya sin tener un problema con la credibilidad en sus excesivos efectos.

De todas maneras, Sobchack está haciendo referencia a la utilización de los efectos especiales en relación con las tecnologías representadas extracorporales: naves espaciales, armamentos alienígenas, tecnologías científicas, etc. Pero podríamos señalar en esa época un traspaso, de su utilización en el ámbito de las máquinas, hacia el terreno del cuerpo. El efecto especial encuentra su nacimiento en el viaje espacial de Méliès, donde los cuerpos desaparecen del espacio cinematográfico como por arte de magia; pasa por la distópica *Metrópolis* (Lang, 1927) donde se afina la grandilocuencia de la tecnología y de las invenciones científicas con humo y destellos brillantes que posibilitan la creación de un robot antropomórfico. Su desarrollo sigue en el ámbito de este género, ya sea para posibilitar los viajes espaciales, o la llegada de seres y objetos de otros planetas, o para constituir amenazas de grandes escalas, y llega al punto cúlmine en el film de Kubrick donde, como afirmamos, lleva al extremo la relación entre el efecto especial y lo imaginable. Pero a fines de los años 70, se anula la distancia que separaba al cuerpo del efecto especial: con esa superficialidad posmoderna que rechaza la extensión del espacio, surge un acercamiento intensivo al cuerpo, donde el efecto especial cobra una relevancia fundamental¹⁰⁸. Si retomamos a Sobchack, la tecnología se torna tan

familiar, que la novedad debe proceder de otro lado: ya no viene desde afuera, sino desde adentro. Rick Baker -encargado de los efectos especiales en *Videodrome*, uno de las películas del corpus- es considerado como uno de los precursores de este nuevo movimiento dentro del terror y de la ciencia ficción. Asistió en el grotesco maquillaje de Linda Blair en *The Exorcist* (Friedkin, 1973) y también en los diversos alienígenas de *Star Wars*, pero luego ganó reconocimiento con la mutación de hombre a lobo de *An American Werewolf in London* (Landis, 1981) y las diversas mutaciones de Max Renn en el film de Cronenberg. Con esto podemos ver, sólo con vislumbrar el área de efectos especiales, cómo hay un interés técnico que cambia de estatuto en el mismo período en el que este trabajo intenta focalizar los cambios en la representación e idea del cuerpo. El foco antes se encontraba por fuera, en las tecnologías exteriores al cuerpo, ahora eso, al haberse tornado cotidiano y aburrido, encuentra su lugar de desenvolvimiento sobre nuestra piel permitiendo generar los cambios en la representación que este trabajo investiga.

Por otro lado, retomando a Sobchack, se ve ahora en el cine de ciencia ficción una relación diferente con el histórico Otro del género, el peligroso alien: lo que antes solía ser amenazante y monstruoso, ahora se lo percibe como familiar y hasta amigable. Ante un mundo ficcionalizado, cuya organización se erige como una acumulación de espectáculos e imágenes, la idea de la alienación moderna se abandona, y se abraza, en un movimiento de homologación, al Alien. Proyectado, anteriormente, como algo extra-humano, lejano y contemplativo, ahora, el Otro se encuentra cerca tanto física como empáticamente: el Otro es *como* nosotros¹⁰⁹, provocando así un cambio radical en el género donde la Otredad cobra un estatuto propio, cobra una Identidad. Esta disolución de pares opuestos que aparece en el film de ciencia ficción post-futurista es trabajada de forma diversa, ya se trate de producciones *mainstream* como *E.T.* o *Starman* (Carpenter, 1984), como otras marginales como *Repo Man* (Cox, 1984) y *Liquid Sky* (Tsukerman, 1982). Ya no aparecen como la gran amenaza, pero esa disolución no encuentra su correlato en los modos de sus figuraciones o se dan de forma humana (*Starman*, *Liquid Sky*) o de forma antropomórfica (*E.T.*, *Repo Man*), sosteniendo la tradición histórica de representación de los cuerpos de los *Monstruos* que, por lo que se ve, no tienen

nada de monstruosos. Sucede un cambio de *contenido*, donde lo temeroso pasa a ser cotidiano, pero no el cambio de *forma* que suscita esa disipación.

Parece ser que lo monstruoso abandona el terreno de la ciencia ficción, y la representación de los *Monstruos* sólo es posible en el género de terror -género que, por otro lado, también encuentra popularidad en esa época. Pero en este trabajo intentamos argumentar que las figuraciones situadas en las películas del corpus, ambas pertenecientes al *body horror*, se configuran indiscutiblemente como los nuevos *Monstruos* de la ciencia ficción. Sí, es cierto que estas nuevos tratamientos del cuerpo se homologan con el género de terror, pero está hibridación constituye un nuevo nivel de cómo considerábamos a los *Monstruos* clásicos de la ciencia ficción: si bien en la ciencia ficción clásica daban cuenta de una transformación del humano en un *Monstruo*, se generaba de forma racional, lógico-causal, antropomórfica, etc. Ahora, se acercan a lo horroroso a partir de un cambio de *forma*, y no de *contenido*.

Hacia el final de su texto Sobchack se pregunta si efectivamente el *Post-futurismo* supone el fin de la ciencia ficción. Si en el marco de la Posmodernidad toda categoría temporal queda suspendida, priorizando la acumulación en presente y el desarrollo espacial, habría una imposibilidad de lanzarse al futuro por parte del género, cualidad fundamental en la historia de la ciencia ficción. Al igual que otras representaciones, el género entiende que la única posibilidad de futuro se sitúa en el pasado, configurándose así como un cine de nostalgia. Si bien hay varias tendencias en el trabajo de este asunto, algunas trabajando la idea de *pastiche*, por ejemplo, donde la representación refiere al pasado como una mera “canibalización de sus estilos”¹¹⁰, rescato del trabajo de Sobchack el especial detenimiento con el que observa las películas más marginales del género. Aquellas cuyos presupuestos son más acotados, que no pertenecen al circuito masivo de distribución y publicidad, son también aquellas que logran observar -y hasta acercarse- más atentamente y de forma innovadora al presente continuo en el que vivimos.

Las dos películas que forman parte del corpus de este trabajo podrían ubicarse dentro de esta categoría marginal que rescata Sobchack. Es en ellas donde podemos ver, bajo esta voluntad de renovación propia de una producción

“menor”, que se transgreden los límites y los pares de oposiciones propuestos y característicos por el género, que en la Posmodernidad ya se encontraban endeble. La estructura jerárquica de representación de la ciencia ficción se desafía en la medida en que en la Posmodernidad se ha perdido el anclaje espacio-temporal que permitía una delimitación clara y una caracterización concreta en la representación. Es por eso que films como *The Thing* y *Videodrome*, se constituyen en la disolución de los ejes semánticos fundacionales de la ciencia ficción: los pares opuestos espacio, alien/familiar -o la otredad/similitud-, real/imaginario, incluso hombre/mujer se desvanecen. Se distienden, permitiendo un cambio en la estructura misma del género, poniendo en jaque la unión histórica que mantuvo la ciencia con la ficción. Para Sobchack, estos films deconstruyen las relaciones jerárquicas que sirven de base a “las nociones capitalistas de poder, deseo y valor (...)”¹¹¹, desafiando no solo a la ciencia ficción en sí misma, sino todo el sistema de representación hegemónico basado en concepciones categóricas duales. Es así como el cuerpo pierde su ordenamiento, proponiendo una nueva división de lo sensible.

El cuerpo y el giro en su representación:

A partir de la segunda mitad del siglo XX se dio un incremento de los estudios acerca del cuerpo. Abalanzándose por todas las disciplinas, aparece una inquietud acerca del estatuto del cuerpo en las sociedades modernas. Michel Foucault (2014) en su estudio arqueológico de la sexualidad abre al campo de discusión la posición histórica del cuerpo como aglutinador de diversos dispositivos de poder que se ejercen sobre el nivel de la vida del individuo, posibilitando también un control total de la especie. La noción de *Biopolítica*, acuñada por el filósofo francés, aparece como un sistema estratégico que, a partir del siglo XVII, en un primer estadio, se centraba en:

“(...) el cuerpo como máquina: su adiestramiento, el aumento de aptitudes, la extorsión de sus fuerzas, el crecimiento paralelo de su utilidad y su docilidad, su integración en sistemas de control eficaces y económicos, todo ello quedó asegurado por procedimientos de

poder característicos de las disciplinas: anatomopolítica del cuerpo humano.”¹¹²

A través del estudio riguroso de las ciencias médicas y sociales, “los mecanismos de poder y saber implementados por la sociedad industrial fueron mucho más eficaces y sutiles que sus predecesores”¹¹³. Se crearon escuelas, fábricas, hospitales, prisiones, etc. como instituciones cuya función radica en “modelar los cuerpos y las subjetividades” de los individuos a partir de estrategias disciplinarias. Este movimiento intensivo sobre el cuerpo humano, impulsado aún más por las Primera Revolución Industrial, se centra en la domesticación del sujeto bajo parámetros reguladores que lo sujetan a la norma. Una *microfísica del poder*¹¹⁴, donde el conjunto de técnicas sobre el cuerpo son aplicadas de manera minuciosa y rigurosa, “muchas veces íntimas”¹¹⁵ que posibilitan una conquista invisible y una sumisión naturalizada.

Ya en un segundo polo más extensivo, dice Foucault, con el crecimiento demográfico y la expansión de las ciudades en el siglo XVIII, “se centró en el cuerpo-especie”¹¹⁶ bajo controles reguladores de la población como las tasas demográficas de mortalidad, natalidad, etc. Así “se desarrolló la organización del poder sobre la vida”¹¹⁷, teniendo al cuerpo como eje instrumental. La lógica expansiva y totalizadora de esta era del *biopoder* le debe su éxito al desarrollo que tuvo a la par el capitalismo: “no pudo afirmarse sino al precio de la inserción controlada de los cuerpos en el aparato de producción y mediante un ajuste de los fenómenos de población a los procesos económicos.”¹¹⁸

Hay, entonces, un doble movimiento ejercido sobre el cuerpo, entre producción y disciplinamiento, como esboza Paula Sibilia:

“Por un lado, las fuerzas corporales son incrementadas y estimuladas en términos económicos de utilidad; en este sentido, la aptitud del sujeto adiestrado se potencia. Por otro lado, las fuerzas corporales son disminuidas y subyugadas en términos políticos de obediencia; en este caso, la dominación del sujeto disciplinado se acentúa. De esa forma, las sociedades industriales dieron a luz cuerpos sumisos pero productivos, dispuestos a trabajar en el ámbito de las escuelas y las

fábricas, mientras se sofocaban sus potencias políticas y se coartaban las tentativas de resistencia."¹¹⁹

De todas formas, estas modalidades de dominación se sustentan bajo premisas de libre decisión de los sujetos; es decir que, las configuraciones disciplinarias conllevan inminentemente una posibilidad y capacidad de oponer resistencia en la medida en que el poder, como dice Foucault, por definición, necesita de sujetos libres para ejercerse.

Este modelo llegó a su plenitud sistemática hacia principios de siglo XX para que, como señala lo anteriormente expuesto, luego de la Segunda Guerra Mundial, mute. Deleuze (2005) señala el pasaje, la crisis del sistema disciplinario de Foucault, hacia uno cuyo marco, en sintonía con los tiempos posmodernos, aún sigue siendo difícil de delimitar. En el primer modelo "el individuo no deja de pasar de un espacio cerrado a otro, cada uno con sus leyes: primero la familia, después la escuela, después el cuartel, después la fábrica, de tanto en tanto el hospital, y eventualmente la prisión (...)"¹²⁰. La mutación se da por el fuerte desarrollo tecnológico, donde se borra toda distancia espacial, y se pasa a una sociedad interconectada, como también por el pasaje económico que supuso el abandono de la producción fabril, donde se compraba materias primas y se vendían los productos terminados, propiciando una concentración de capital y facilitando una extensión en la propiedad -la idea sostenida por el capitalismo del siglo XIX- hacia un modelo de superproducción en el que se "compra productos terminados o monta piezas. Lo que quiere vender son servicios, y lo que quiere comprar son acciones"¹²¹. Sin una delimitación clara, a su beneficio, se pasa de una *sociedad disciplinaria* a una *sociedad de control*.

La variación analógica e independiente de cada lugar de encierro, con sus leyes particulares, evoluciona en la progresiva homologación de todos los aparatos de control, donde se presentan como "variaciones inseparables"¹²² de sí, que, bajo una lógica totalizadora, "forman un sistema de geometría variable cuyo lenguaje es numérico."¹²³ Deleuze traza una línea que, por más que resista a la claridad, se mueve en sintonía con la fundamental diferencia que separa al género de terror de la ciencia ficción tradicionales: en términos de mensurabilidad, el primero, delimita; observa una amenaza que, aunque se

esconda de la vista hacia lo oscuro, o se abalance despiadadamente hacia uno, es clara. Hay un mal objetualmente encarnado o espacialmente ubicable. No necesariamente combatible, pero nuestro héroe se abre a la posibilidad de ser estratega. El segundo, estadístico, es inabarcable: ¿cómo darle números a la amenaza desconocida, desperdigada por la inmensidad del espacio exterior? ¿De qué forma combatirla? La grandilocuente dimensión de la ciencia ficción arranca al sujeto de las categorías mundanas que contabilizan su cuerpo y los de su especie. La figuración clásica del cuerpo de la amenaza en la ciencia ficción, intenta controlar aquello inmensurable al darle forma antropomórfica.

“Los encierros son *moldes*, módulos distintos, pero los controles son *modulaciones*, como un molde autodeformante que cambiaría continuamente, de un momento al otro (...)”¹²⁴, sentencia Deleuze: mientras que el primer modelo asfixia por su arquitectónica vigilancia, cayéndose sobre cuerpo, el segundo, aunque se presente bajo la gentileza de un espacio con las puertas abiertas, lo hace en su imparable seguimiento. El cuerpo, por consiguiente, comienza a funcionar como un centro de convergencia de todos los sistemas que configuran el complejo entramado social, pero no como un molde, propio de la modernidad, donde las distintas instituciones depositarían su marca, por un lado en la unidad delimitada del sujeto, y por otro en un espacio-tiempo también marcado, sino bajo la forma de modulaciones, donde la idea de fluidez encabeza un proceso que no encuentra un fin, que se reactualiza constantemente, permitiendo -y exigiendo- al cuerpo ir más allá de los límites sólidos de su propia carne. Bajo este paradigma, es imposible concebir la amenaza externa al cuerpo, y menos, de forma controlable.

Se puede vislumbrar la creciente producción textual -tanto teórica, como literaria, teatral y cinematográfica- que merodea alrededor de la temática del cuerpo, las problemáticas de su representación y su figuración, de ponernos a observar las numerosas manifestaciones contraculturales de los 60 y los 70, que instauraron un nuevo paradigma de concepción del cuerpo, bajo imperativos de liberación y revolución. El hippismo, con su herencia *beat*, se inscribe en el intento y ejercicio de la configuración de un cuerpo liberado de las ataduras sociales en torno al rechazo del ejercicio de una sexualidad monogámica y heterosexual, bajo el estímulo de drogas como la marihuana, o el LSD, que

permitían esa apertura de la conciencia hacia estados impensados. También se puede remarcar la Segunda Ola Feminista, como el Movimiento de Liberación de las Mujeres, como movimientos contraculturales cuya lucha se ejercía e inscribía en la rebelación del cuerpo femenino contra los límites sexuales, y las desigualdades laborales y familiares, regentes en los Estados Unidos, como en el resto del mundo.

Se ve, entonces, una disputa entre la liberación y el control, que tiene lugar directamente en el cuerpo. La singularidad de este proceso es que se dió en sintonía con la idea de una reificación total, propia de este último estadio del capitalismo, donde el cuerpo comienza a percibirse como un objeto cultural y tecnológico a (re)producirse. No solo se nos hace clara la noción del cuerpo como mercancía al analizar las series serigráficas de Warhol -que también trabaja Jameson como esa instancia de reificación total-, sino también, cuando nos referimos a una sociedad que paulatinamente se obsesionó con llevar una forma de vida “fit” a través de arduas rutinas de ejercicios y torturadas dietas. Es cierto que las partes que componen esta tendencia datan anteriores a la década del 70: las mujeres, mediante los estándares provistos por el mundo de la publicidad y las “obligaciones” sociales, se enfrentan a estas imposibilidades corporales desde principio de siglo; pero, y como describe Sobchack: “En esta última década hemos llegado a idealizar al organismo humano como una *máquina magra* - a veces criminalmente *maligna*, otras aeróbicamente *perfecta*, y casi (aunque sin embargo nunca) impermeable a ese *terminator* corporal del tiempo: la muerte.”¹²⁵

Ese constante desplazamiento de las posibilidades tecnológicas para el “beneficio” y el desarrollo corporal lo han llevado a este al borde del abismo orgánico: la reactualización incesante de la técnica en todos los ámbitos de la vida, instaura como normativa una cultura del *upgrade* infinito que deja al organismo humano en impotente evidencia. En *El hombre post-orgánico*, Paula Sibilia, al interrogarse acerca de las -infinitamente extensibles- condiciones de vida humana en esta época de frenesí tecnocientífico, dice: “La tecnociencia contemporánea constituye un saber de tipo fáustico (base de la ciencia ficción), pues anhela superar todas las limitaciones derivadas del carácter material del cuerpo humano, a las que entiende como obstáculos orgánicos que restringen

las potencialidades y ambiciones de los hombres.”¹²⁶ Retomando a Foucault y Deleuze, Sibilia trabaja estas nuevas posibilidades de configuración corporal, que acarrearán los desarrollos de las llamadas *tecnologías de la inmortalidad*, como una nueva etapa de sumisión a la técnica donde hasta nuestra materialidad orgánica se pone en el tablero de disputa, a través del desenvolvimiento de un “conocimiento (que) pretende ejercer un control total sobre la vida, tanto humana como no humana, y superar sus antiguas limitaciones biológicas, incluso la más fatal de todas ellas: la mortalidad.”¹²⁷ La histórica oposición binaria entre la vida y la muerte queda también superada en un paisaje total de inmersión tecnológica, donde el cuerpo se configura como espacio privilegiado de experimentación e innovación médica. Cuando incluso el fallo de los órganos vitales para mantener la vida pueden ser tratados, reemplazados y potenciados “(...) la nueva configuración social se presenta como totalitaria en un nuevo sentido: nada, nunca, parece quedar fuera de control.”¹²⁸ Estas nuevas modalidades en las que se inscribe al cuerpo no hacen otra cosa que, bajo premisas de comunión global y posibilidades ilimitadas, aislarlo de sus pares, como también de sus relaciones más primitivas con el mundo y consigo mismo. Por un lado se acrecienta la evanescencia del cuerpo¹²⁹, camino históricamente marcado por la herencia de la modernidad, donde se lo ubica como el eslabón vulnerable dentro de su conjunción con la mente, mientras que a la vez sus límites se expanden en interconexiones técnicas y sociales.

Lo orgánico si no desaparece, sirve como soporte de un sinfín de posibilidades tanto estéticas, como médicas. Estos nuevos medios de maniobra por los que el cuerpo circula requirieron un cambio en sus formas de imaginaria cultural general, y en la ciencia ficción en particular. Mientras que, según Sobchack, vimos que el espacio exterior, bajo este modelo de producción del capitalismo tardío, se cierra, podríamos decir que hacia fines de los años 70, en consecuencia de todo lo anteriormente desarrollado en relación a las novedades en el campo de la ciencia, el cuerpo, en pos de estar a la altura de estas nuevas posibilidades, se abre. Si antes, el modo de experimentación del género se efectuaba a través de la propagación extensiva del humano hacia lo desconocido del Universo, cuando este se cierra comienza a producirse, a la inversa, un movimiento intensivo sobre el propio cuerpo humano. Ese movimiento extremo, donde ahora el cuerpo se evidencia -terroríficamente- como desconocido, es el

summum de la tradición moderna de pensamiento sobre cuerpo basada en su invisibilización y limitación. Esta revelación es posible en el género de la ciencia ficción por su insistente ojo clínico frente a los cambios tecnológicos de mediados de siglo. El característico régimen escópico del género, curioso por proyectar el estado actual de las cosas hacia un marco futuro o alegórico, que sirva tanto de reflexión como de crítica, se encuentra ante una realidad que demanda una actualización en su tratamiento corpóreo. Podemos tomar por ejemplo a Sylvester Stallone y Arnold Schwarzenegger, que aparecen en esta época en el ámbito cultural, proponiendo y evidenciando este cambio de sensibilidad hacia un cuerpo “deseado” y “debido” por las estrellas. Se organiza una corporalidad expandida, pero en forma de tratamientos dietético y ejercicio, actualizando los modos de representación del cuerpo frente a los cambios anteriormente mencionados, pero respondiendo a los parámetros de disciplinamiento esteroideo.

Podríamos pensar en el otro extremo de esta concepción expandida del cuerpo a las propuestas del cine de David Cronenberg, que se lo conoce como quien inicia una nueva manera del cuerpo en el cine bajo el nombre de *Nueva Carne*: forma figurativa que se mueve en sintonía con el *gore* y el *cyberpunk*, para lograr un cuerpo mutante y viscoso, abierto a un sinfín de desviaciones físicas. Pero lejos está Cronenberg de ser el primer autor en concebir el cuerpo de forma *abyecta*¹³⁰ en relación a los límites dictaminados por la sociedad en un tiempo y espacio determinado: Mijaíl Bajtín (1994) toma como marco de estudio la Edad Media y da cuenta de las tensiones existentes en las formas de concebir el cuerpo. Toma ese momento histórico pre-moderno ya que, con el triunfo del cristianismo se configuran las ideas de corporalidad que prevalecieron en todo el desarrollo del pensamiento occidental: determinado por tensiones opuestas como cuerpo/alma, cuerpo/mente, el cuerpo se toma como esa estrata que, bajo una cosmovisión de la seriedad¹³¹ que regía el ordenamiento social, imponiendo verticalmente valores, reglas y jerarquías, se sometía en su docilidad y desaparición en la representación. El cuerpo, tomado como carne impura, se concebía como el confín de aprisionamiento del alma. Este canon clásico que prevaleció en la Modernidad europea, primaba un cuerpo cerrado e instrumentalizado, cuyas delimitaciones claras podía diferenciarlo de los demás, como también del mundo. No obstante, Bajtín señala el tiempo de carnaval como

ese momento donde se suspende el disciplinamiento del cuerpo, como también todas las relaciones de poder establecidas que lo hacían posible. La represión cristiana regente se opone a la cosmovisión rural pagana, donde, operando como resistencia, a través de las fiestas populares, se abolían temporalmente las diferencias jerárquicas entre las personas, como así también las reglas y tabúes cotidianos. Surgía así lo *grotesco* como un repertorio de imágenes de la cultura popular cómica donde predominaba el cuerpo como materia: bajo un proceso de degradación, las concepciones duales que forjaban una idea de verticalidad, marcando así un espacio elevado y espiritual, se bajan al plano material. El cuerpo individual borra sus límites para unirse con el colectivo en una constante transformación. Bajtín señala en relación a la re-configuración del cuerpo que “así mismo todas las imágenes de la fiesta popular fijan el momento del devenir y del crecimiento, de la metamorfosis inacabada, de la muerte-renovación.”¹³²

Por otro lado, bajo el marco de representaciones del género que nos compete, desde la novela gótica instaurada por Mary Shelley, que en *Frankenstein* (1818) encauzó al terror y a la ciencia ficción como formas imaginativas fuertemente vinculadas, se configura al cuerpo desde una posición de borde: un ensamblaje tecnológico del monstruo en sus podridos fragmentos para dar a luz una vida-no-vida. El monstruo Frankenstein cuenta con un bagaje de características que cumplirían con la cuota humana, anhelada por su creador: cuenta con las capacidad cognitivas, sensoriales y motrices con las que todo ser humano cuenta. Padece frío, se puede quemar. Articula un discurso comprensible, y entiende el ajeno. Es capaz de contar su historia; se proyecta públicamente distinguiendo su ser -marcando un “yo”- de los demás. Y por último, se sabe mortal hecho fundamental que nos separa de los animales. Pero por otro lado, podríamos decir que Frankenstein se inscribe en una posición de borde¹³³ entre lo humano y lo inhumano ya que carece de un aspecto constitutivo decisivo: el individuo toma significado únicamente por la sociedad. Frankenstein al carecer de una inscripción simbólica de la cultura en la que se halla se vuelve un objeto inclasificable. Por otro lado, podríamos decir que carece de identidad ya que esta “requiere de un contexto sociocultural que sólo puede serle dado desde el otro, desde los otros”¹³⁴ y desde el otro lado solo recibe reafirmaciones de su monstruosidad. El cuerpo de Frankenstein, aunque podamos decir que se inscribe bajo una lógica racional cartesiana¹³⁵ propia de la época de la

producción de la obra ya que la suma de las diferentes partes conforman un cuerpo que cobra entidad en la unión con una psique (noción dual del hombre), que es lo que permite ese movimiento sufriente de autoconciencia, funciona como claro espejo de una época del pensamiento donde el hombre moderno problematiza racionalmente el enfrentamiento con su propia libertad.

Si bien ya aclaramos que la unión violenta entre cuerpo y tecnología en el imaginario cultural data mucho anterior a los horizontes que abarca este trabajo, volvamos a centrarnos en la caracterización de la *Nueva Carne*, que nace en la década del 70 y encuentra su auge en la del 80, pensándola en conjunto con la lógica *cyberpunk* y la violencia *gore*. El primer término, subgénero de la ciencia ficción, emerge en el paisaje mundial luego de la masificación de la novela de William Gibson *Neuromante* (1984) y la película de Ridley Scott *Blade Runner* - que trabajaremos en el capítulo 2.2.3- basada en la novela *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* (1968) de Philip K Dick. En la primera novela, nuestro héroe, un cibervaquero llamado Henry Case, bajo la influencia de un infinito número de intervenciones tecnológicas en su cuerpo, se dedica a la piratería informática en sus merodeos por ciudades decaídas de Oriente y minadas por el delito caóticamente sistematizado. En el film de Scott un *blade runner* retirado es convocado por la autoridad para eliminar una serie de replicantes -una especie de humanos artificiales, *replicantes*, creados por los avances de la bioingeniería- que se rebelaron contra sus amos, en una ciudad de Los Ángeles atestada en su imaginería neónica y multiculturalizada. Como señala Bruce Sterling en su prólogo original para el compilado de cuentos *cyberpunk Mirrorshades* (1986), muchas veces considerado como el gran manifiesto del género, ante que “la estructura tradicional del poder, las instituciones de toda la vida, han perdido el control sobre el ritmo del cambio”¹³⁶, se produce una “integración de la tecnología y la contracultura de los ochenta; una alianza profana entre el mundo tecnológico y el mundo de la disidencia organizada, el mundo subterráneo de la cultura pop, de la fluidez visionaria, y de la anarquía de las calles.”¹³⁷ Proporcionando así un paisaje de decadencia regulada donde la tecnología deviene “algo visceral”¹³⁸ que estando “bajo nuestra piel y a menudo en el interior de nuestra mente”¹³⁹, configurado frecuentemente bajo temáticas protésicas, de la cirugía plástica, la alteración genética, la inteligencia artificial, etc., configura un cuerpo humano híbrido, de

borde, que, bajo un ojo frío y clínico -nótese la influencia de J.G. Ballard- finalmente se encuentra evolucionando, de forma violenta, entre mugre y golpes, para lograr llegar a la par del hiperespacio que lo rodea.

Por otro lado, vamos a tomar al *gore* como ese primer momento en la historia de la figuración en el cine en el que se privilegia la violencia extrema y directa sobre el cuerpo humano. Nos parece menester señalar que dicha violencia se ejerce de forma gráfica y exacerbada, evidenciando al cuerpo en su cruda y débil realidad, por lo que films como *Psicosis* (Hitchcock, 1961), donde si bien sí se mutila al cuerpo, su forma de representación se escapa de una figuración explícita y visceral. Hallamos a George A. Romero como el exponente de este subgénero del terror, ya que desde su ópera prima *Night of the Living Dead* (Romero, 1968), bajo el marco del cine de zombies, inaugura un tratamiento riguroso de la masa humana. Sin mencionar el fuerte vínculo que establece entre el terror y la ciencia ficción con la latencia de los medios de comunicación y de una amenaza de escala inconmensurable, la película logra desmembrar la materialidad del cuerpo, en su mutilación canibal, develándolo como vulnerable y frágil. Este subgénero reivindica, en sintonía con el pensamiento de Bajtín -véase *Lo inferior corporal en Bajtín* de Hernandez (2011)- las tripas y la boca como esas partes bajas del cuerpo que históricamente representaron lo innombrable, despreciable e imperfecto en su carácter más crudo y abierto, replanteando las modalidades de representación del cuerpo humano bajo premisas del género de terror. Posteriormente, este subgénero se vió favorecido por su incorporación a un circuito de producción mayor, facilitándole más presupuesto que, junto a las innovaciones técnicas de la época, permitieron un mayor desarrollo de la explícita violencia bajo la forma de efectos especiales, ayudando a constituir la impronta hiperbólica que caracteriza al género de esa época. En *Dawn of the Dead* (Romero, 1978) se puede vislumbrar el avance técnico frente a su predecesor en términos de posibilidades de desarrollar la explicitación del horror en forma de mutilación, tiros y sangre. La mirada se agudiza: en relación al film del 68, los cuerpos se multiplican; más zombies tomados de forma más detallada, con un mayor hincapié en los detalles de sus partes putrefactas y en la violencia requerida para matarlos.

De igual forma, la figuración del cuerpo del *gore* solo demuestra (sin considerarlo poco) la *posibilidad* abierta y tangible de la carne bajo una modalidad terrorífica y amenazante, pero no todavía la *capacidad* mutable y maleable del humano. Es bajo la lógica de la *Nueva Carne*, entonces, donde el cuerpo se descontrola en su metamorfosis evidenciando tanto su condición material, como también su comunión intrínseca con elementos externos a ella. Allí, a finales de los años 70, en el punto medio entre las influencias de Romero en el terror, y la nueva ola de la ciencia ficción, es donde se posibilita la renovación imaginativa del cuerpo: el *Monstruo* constitutivo de la ciencia ficción logra su evolución más allá de los límites de la forma humana, tomando como base de amenaza la cruda piel que todos habitamos. Como describe Pilar Pedraza (2002):

*“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 tumores en silencio, reclama drogas, propaga virus y traiciona al alma negándose a continuar vivo indefinidamente.”*¹⁴⁰

El movimiento evolutivo del género de ciencia ficción se alejó de su radical nacimiento en términos de fantasías corpóreas e identitarias. La Otredad representada en el género se ve enmarcada en un relato que sirve, como señala Jameson (2009) en *Arqueologías del futuro*, en el marco de su estudio sobre la ciencia ficción, como: “una meditación representativa sobre la diferencia radical, la otredad radical, y sobre la naturaleza sistémica de la totalidad social (...)”¹⁴¹. Una dialéctica entre las concepciones identitarias de una sociedad y su diferencia, configurando a lo Otro como un reflejo opaco de lo Uno, necesario para configurarse en presente y a la vez para lanzarse hacia un futuro. De esta forma, la figuración del *Alien* o del *Monstruo* se constituye a partir de concepciones si bien temidas en una cultura, en un momento y en un tiempo particular, bien asentadas en el imaginario de esa sociedad. Bajo el marco hipotético de la ciencia ficción las sociedades emplazan sus angustias y ansiedades en una historia racional proyectada hacia un futuro lejano, o un marco ajeno, pero resoluble, y en un cuerpo configurado en relación a lo que nuestra cultura entiende y percibe como temible. Sin embargo, resulta

interesante pensar en la diferencia radical que plantea Deleuze en *Posdata a la sociedad de control*, entre módulos y modulaciones en la figuración-Otra de la ciencia ficción.

En los trabajos clásicos del género cinematográfico se piensa a lo ajeno como una especie de *contenido* aberrante que, si bien busca distinguirse en sus variantes representacionales, termina, en su mayor medida, encajando dentro de la misma *forma*, consensuada e instaurada por el género en particular y por el modelo de representación en general. Vamos a decir que en ese movimiento, en sintonía a un pensamiento fuertemente racional y positivista que configura al cine clásico de Hollywood, nos cruzamos en los distintos films con el mismo módulo-Otro, antropomórfico, al cual a partir del marco de la historia, las innovaciones técnicas de la época, y ciertas variaciones sociales y políticas, se le aplica su contenido-Otro, temible y distante. A fin de cuentas, la misma *Idea* de la amenaza. Así, se posibilita un mismo marco, delimitante y delimitado, para que el horror o lo extraño no sobrepase nuestras capacidades de entenderlo y, por lo tanto, encontrarnos capaces de vencerlo. Se marca una distancia contemplativa y segura con aquello extraño. Esto Sobchack lo rescata de Michael Ciment que dice que: “one of the weaknesses of science fiction is that it too often fails to break away from an anthropomorphic view of the cosmos”¹⁴², sosteniendo que el problema no es que la figuración centrada en la lógica antropomórfica sea solo ideal con el fin de producir el efecto que el género busca, sin tomar riesgos de que el mensaje no llegue a puerto, sino que también, dentro del marco cognoscitivo de la época hay una imposibilidad de imaginar cuerpos con formas-Otras. Esto se debe también a una fuerte institucionalización del género, que retiene toda fricción no normativizada, por lo que resulta entendible que las innovaciones en la figuración del cuerpo posterior logren darse en producciones marginales.

Ahora bien, el movimiento que supusieron los cambios tecnocientíficos, su fuerte imbricación en el entramado social y corporal que, como vimos, llevó al límite al género de ciencia ficción bajo la forma de *Post-futurismo*, requirió una actualización en esa figuración de la amenaza. Kubrick ya lo había anticipado al presentarnos imágenes del espacio y la tecnología que desafiaban nuestras capacidades perceptuales, además de configurar al ser inteligente de otro planeta ya bajo una no-Forma, cuadrada y negra, evidenciando el problema de

la imaginación formal de lo Otro. Sin embargo, no podría ser de otra forma que en un panorama donde “se ha dado una mutación en el objeto que, hasta ahora, no ha tenido su equivalente al sujeto”¹⁴³ y que, como Jameson sostiene, “no poseemos aún el aparato perceptivo para desenvolvernó en este nuevo hiperespacio (...), en parte porque nuestros hábitos de percepción fueron forjados en aquel espacio más antiguo (...), como el espacio del alto modernismo”¹⁴⁴, la ciencia ficción encuentre su renovación figurativa en el movimiento de un cambio de *forma*, y ya no del *contenido*. Justamente en un paisaje donde, tras la caída de las estructuras que nos contenían y guiaban, es que esa fórmula institucionalizada del género queda obsoleta a la hora de dar cuenta de una verdadera amenaza. Y es ahí cuando, bajo la forma de modulaciones, en el *body horror*, el cuerpo se abre de manera fluida, como una línea de fuga al tratamiento histórico de nuestra carne, diferenciándose también de las propuestas contemporáneas del cuerpo expandido bajo premisas de fortaleza y disciplina, como los de Stallone y Schwarzenegger. Es una forma-Otra, ilimitada, descentralizada, en constante transformación, la que ahora amedrenta: aquello que se escapa a los moldes modernos de percepción.

En el próximo capítulo vamos a trabajar este notorio cambio figurativo entre el monstruoso Alien que irrumpe como amenaza para los investigadores norteamericanos en el Polo Sur en *The Thing from Another World*, y el inimaginable organismo que atormenta a McReady y a su equipo en la readaptación de John Carpenter, *The Thing*, para esclarecer la complejidad que demandó la renovación de la amenaza alienígena hacia una representación dispersa e infranqueable. Esto se puede vislumbrar también si nos enfocamos en la adaptación de 1986 que realiza Cronenberg the *The Fly*, donde vemos como un dispositivo de teletransportación une al hombre con el insecto generando, en la primera película, un emplazamiento delimitante entre la forma-mosca y la forma-humana, mientras que en la reversión el cuerpo del Jeff Goldblum sufre una mutación grotesca, finalizando con un estallido visceral y gelatinoso.

Y ahora sí podemos hablar de David Cronenberg.

Delirios carnales, o “¿qué hacemos con este tipo Cronenberg?”¹⁴⁵:

“El tiempo basura llega a su fin.

¿Podrá eso que te juega pasar al nivel 2?”

Nick Land, Colapso en Fanged Noumena.

Videodrome cristaliza el término *Nueva carne* permitiendo su llegada al campo de discusión estética y filosófica por primera vez. El film, que en el próximo capítulo analizaremos, se erige como el punto álgido de la filmografía de un director al que insistentemente se lo clasifica bajo lo inclasificable. Con cincuenta años de carrera y más de una veintena de largometrajes, David Cronenberg se destaca por lograr acompasar una latencia perversa en todas sus películas, configurando un Mal propio, como acuña Dr. Martyn Steenbeck¹⁴⁶, que se propaga indiscriminadamente a través de la pantalla cinematográfica. Un tumor inherente al celuloide que se vuelve más fuerte con cada espectador horrorizado.

Su repertorio de imágenes recurrentes varía en su salto genérico y de época, pero mantiene siempre una coherencia siniestra, algunas veces más cruda, otras, más medida. Luego de sus dos primeros medimetrajes, trabajos claros de ciencia ficción con fuertes tendencias experimentales, *Stereo* (1969) y *Crimes of the future* (1970) -fundamentales para sentar las bases de una carrera obsesionada por la experimentación de nuevos estados de la conciencia, de las capacidades corporales, la sexualidad y la conspiración-, Cronenberg va a centrarse en el desarrollo de una poética extrema que toma al cuerpo humano como marco de experimentación, a saltos entre el género de terror y la ciencia ficción.

En *Shivers* (1975) nos ubicamos dentro de un moderno complejo residencial. Un experimento genético desata un virus transmitido por una suerte de babosa mutante que, al ser una vez ingerida por las personas, produce un apetito infrenable de sexo y carne, propagándose frenéticamente por toda la comunidad. Zombies excitados se apoderan de la residencia -y de todos los residentes- al cabo de unas pocas horas, mostrándonos la fragilidad inaparente

que yacía detrás de ese gran edificio de hormigón. Dos años después, en *Rabid* (1977), vemos como una joven es víctima de un accidente vial cuyas repercusiones en su cuerpo la obligan a someterse a una serie de operaciones experimentales y cirugías plásticas. Estas intervenciones médicas devienen en un mutante apéndice fálico que despierta en ella un apetito vampírico de sangre humana, forzándola a contagiar de una rabia asesina a toda la ciudad. Bajo una matriz terrorífica más clásica, y cerrando una primera trilogía de cuerpos fuera de control, en *The Brood* (1979), una ciudad es acechada por los asesinatos realizados por un grupo de niños diabólicos. Los hechos terroríficos se intercalan con la melodramática historia de una familia rota debido a la locura de una madre. Se nos revela luego que los pequeños criminales son un producto psicoplasmótico de esta mujer que había sido sometida a terapias de curación experimentales. En *Scanners* (1981) seguimos justamente a un “scanner”, un hombre con poderes telepáticos, que intenta luchar contra una imponente corporación de sistemas de seguridad que recluta a sujetos telépatas, productos de una generación de madres inducidas a experimentos médicos, para utilizar sus habilidades con el fin de generar una hegemonía comercial.

Se hace evidente a primera vista que, al tomar solamente una breve sinópsis de la primera tanda de films del director, olvidando sus dos primeros films y el impropio *Fast Company* (1979) -que nada tiene que ver con la temática y los procedimientos recurrentes de Cronenberg, pero que igualmente fue fundamental para su filmografía ya que en esa producción conoció a sus duraderos colaboradores-, subyace un tono y una lógica similar en todas estas películas del director. Las descripciones podrían continuar hasta llegar a su última película por el momento, *Maps to the Stars* (2014), centrada en el mundo del entretenimiento hollywoodense en la que, lejos de contener sangre y vísceras, aún encontramos resonancias correspondientes a sus primeras producciones de bajo presupuesto. Esto marca que, al parecer David Cronenberg trabaja, como señala Rodley¹⁴⁷, siempre en el mismo proyecto, uno que, a medida que avanza se va complejizando, refinando y perfeccionando. Si bien podemos hablar de distintas fases presentes en su filmografía, claramente delimitables y casi totalmente consensuadas por los críticos y teóricos, el cambio temático y retórico del director marcado en el pasaje de *The Fly* (1986) y *Dead*

Ringers (1988), se debe más a una profundización de los motivos ya presentes en sus trabajos preliminares que a un giro semántico inesperado.

Las reflexiones cronenbergianas en su amplio abanico temático confluyen en reflexiones acerca del caos subyacente de todo sistema “dado” o que consideramos “normal”. La existencia de una especie de latencia amenazante, principalmente en los primeros films del director, que encuentra su punto de manifestación a través de accidentes de los ámbitos médicos, bioquímicos y tecnológicos, es de principal interés para este trabajo ya que se logra vislumbrar a partir de *errores* del mundo científico, *horrores* nuevos pero preexistentes, comunes a todos por nuestra básica condición biológica. “Me ha fascinado siempre un orden que esconde un desorden inminente”¹⁴⁸, confiesa el director en una entrevista. Gorostiza y Pérez (2003) trabajan, a partir de los escritos de José Miguel G. Cortés, la existencia en el trabajo de Cronenberg de una “tranquilidad aparente, que ya el espectador percibe como inquietante, espacios abiertos sin forma, con habitantes diversos entre nosotros. Para inmediatamente desencadenarse el caos y la destrucción.”¹⁴⁹ Al hacer de aquello desplazado al margen de la representación artística (la suciedad, la sangre, etc.) parte de su poética personal que, a partir de un movimiento de individuación ya que considera el caos como un elemento inmanente en el sujeto, Cronenberg deja ver aquello oscuro, y a la vez real, que constituye nuestras sociedades.

Desde un punto de vista similar, en *Políticas de la Nueva Carne*, Jorge Fernandez Gonzalo (2019), divide la filmografía de David Cronenberg en dos polos: mientras que la primera, fase *teratológica*, se encuentra atestada de monstruosidades carnales, la segunda, la etapa *perversa*, trabaja la presión de una falta cruda en la psique de los personajes de sus historias. Retomando el estudio lacaniano de Slavoj Žižek, Fernandez Gonzalo intenta inducir una lectura de Cronenberg a partir del concepto de Mal, “aquello reprimido e inasible que sobreviene para desvelar en qué medida nuestra existencia cotidiana desmiga un falso relato simbólico con el cual protegernos de una verdad estructuralmente inasumible, el sustrato Real/imposible”¹⁵⁰, utilizado alegóricamente en la ciencia ficción y el terror para poner a prueba a sus personajes. La diferencia en estas dos piezas distintas que componen la máquina filmográfica del director

canadiense radica en las modalidades en las que el estrato Real se configura. Fernandez Gonzalo afirma que:

*“Mientras que el Mal aparece en forma de criatura, de poder extrahumano y objeto-mancha que desgarrar el tejido de la realidad durante una primera etapa, a continuación la filmografía de Cronenberg parece eludir esa manifestación monstruosa y dejar completamente vacía la casilla que se corresponde con la irrupción traumática de lo Real, como si el relato, en lugar de mostrarnos un túnel hacia lo inverosímil, únicamente nos dejara palpar perversamente los labios de la herida, la carnosidad circundante, el conjunto de referencias que aluden a su falta, **y no su falta misma.**”¹⁵¹*

A los propósitos de este trabajo vamos a centrarnos primordialmente en la primera etapa de David Cronenberg, que comprende sus primeros seis largometrajes (excluyendo *Fast Company* y *The Dead Zone*) caracterizados como *body horror*. Es bajo la matriz de la ciencia ficción, junto con ejes y procedimientos del terror que el cuerpo finalmente logra actualizar su figuración. Cronenberg aparece como el primer cineasta “de terror” canadiense, trayendo consigo una nueva concepción del cuerpo humano diferente a la canonizada en el género. Si bien ya señalamos a Romero como un pilar fundamental de este tratamiento material y grotesco, es en Cronenberg que, bajo premisas de ciencia ficción, retoma los destellos olvidados de la baja cultura genérica y logra sistematizar una retórica de la perversión carnal. Romero nos mostró la *posibilidad* abierta del cuerpo con las vísceras que sirven de alimento para los zombies, cuerpos humanos ya degradados y desmembrados, y Cronenberg se sirve de eso como base para mostrarnos en sus películas la *capacidad* de cambio de nuestros cuerpos.

Cronenberg abre al paradigma cinematográfico una nueva inquietud por el cuerpo humano en su euforia descontrolada que rápidamente es captada por sus contemporáneos. Desde Scott -el de *Alien* y no el de *Blade Runner*- a Carpenter, abarcando un gran espectro de temáticas y de producciones, la voracidad por ubicar a la carne abierta frente a la cámara de cine se acrecenta.

Resulta menester volver a destacar que dichas perversiones requirieron, desde sus principios, de un marco de ciencia ficción para desarrollarse: es, por un lado, la mirada obsesiva del género la que permitió el desarrollo de un tipo de cine *under* que se propuso replantear las bases escópicas de concepción del cuerpo, mientras que también, por otro lado, facilitó su desarrollo bajo temáticas cuyos imperativos de experimentación, transformación y extrañamiento, conforman la base semántica histórica del género.

Pantallazos de un mundo que ha perdido sus contornos, las primeras películas de Cronenberg se inscriben en una serie errática de films que deambulan en un nuevo paisaje global que reniega y cuestiona toda representación “realista”. En *La Estética Geopolítica*, Fredric Jameson (1992) estudia en las producciones cinematográfica de los años 70 y 80 “la figura del complot como intento -inconsciente- de pensar un sistema tan vasto que no puede abarcarse con las categorías de percepción desarrolladas históricamente y con las cuales los seres humanos se orientan normalmente.”¹⁵² Ante la compleja sistematización de un mundo de tecnología de control y producción exacerbada, esta nueva forma cinematográfica halla una potencia innovadora en el marco del género de ciencia ficción, ya que se hermanan en la medida en que “puede(n) tomarse como constitutivo de un esfuerzo consciente y colectivo por descifrar el lugar en el que estamos, y los paisajes y formas a que nos enfrentamos en un final de siglo XX cuyas abominaciones se intensifican debido a su ocultamiento y a su despersonalización burocrática.”¹⁵³ De esta forma Jameson sostiene el retorno de la alegoría en la representación cinematográfica. Los modos realistas de figuración y construcción semántica no encuentran su correlato en un mundo cuyos límites y horizontes fueron borrados en un movimiento desenfrenado de constante transformación. Podríamos tomar las modalidades figurativas del *body horror* como un intento de descifrar un posible cuerpo contemporáneo: uno donde la cultura tecnocrática que desafía sin cesar sus propios límites en un intento de dominio ve una resistencia en una carne que es ingobernable justamente por esas nuevas posibilidades propuestas por el desarrollo de la tecnología. “Yo tengo que mostrar mis creaciones porque la gente no es capaz de imaginarlas”, confiesa Cronenberg, a la vez que afirma: “yo hago películas hiperrealistas”¹⁵⁴. La mutación acelerada del espacio posmoderno se sobrepone a las capacidades del cuerpo biológico; el sujeto, al

verse atravesado por una red inconmensurable e invisible de conexiones, que lo constituyen y sustituyen, se enfrentado a una experiencia sublime¹⁵⁵ que, desbordando sus capacidades perceptuales, lo aterra. El *body horror*, inscripto bajo el hambre voraz por entendimiento y comprensión de la ciencia ficción, se constituye como ese acto de mostrar lo imposible y decir lo innombrable¹⁵⁶ de la experiencia contemporánea. “Lo sublime es un *además* que nos infla, nos excede, y nos hace estar a la vez *aquí*, arrojados, y *allí*, distintos y brillantes. Desvío, clausura imposible.”¹⁵⁷

Como su nombre lo indica, el *body horror* se desprende y es captado generalmente enteramente como un subgénero del terror porque es el cuerpo el que se pone en el centro de disputa ensayística. Pero el foco que elegimos en este trabajo es la cuota de ciencia ficción que este subgénero precisa. Es a través de la mirada del género de ciencia ficción que se pone al frente a todo aquello excluido al margen de nuestra imaginación: se le asigna una imagen a aquello inimaginable. La violencia ejercida en el cuerpo en forma de pruebas fallidas, malentendidos médicos, funcionamientos desconocidos de organismos extraterrestres, que desata transformaciones incontrolables resulta para nuestra forma de organización de mundo, inconcebible; por lo encontramos una forma de defensa, una suerte de puesta en orden del caos visual, al categorizar a estas producciones dentro de un marco horroroso. Desconocer temerosamente nuestro cuerpo en sus variaciones asquerosas, hasta ese punto inimaginadas e inimaginables, emerge como la primera y más importante consecuencia de este proceso pendiente de reactualización de la figuración corporal que los cambios mundiales del siglo XX demandaban, y como el primer paso para liberar la carne de las tradiciones modernas que la sometieron por debajo de la mente. Hacerle frente a esta imaginería descarnada se presenta como un desafío revolucionario, como sostiene Fernandez Gonzalo:

“Si nuestros antepasados soñaban con dioses o figuras legendarias a medio camino entre lo animal y lo humano, nuestro imaginario actual requiere de la máquina, la mutación tecnológica o la sexualidad periférica como instancias de formación para aquello que, de forma muy apresurada, podemos resumir como lo más puramente característico de esta novedosa política de la nueva carne: una forma

de emancipación del cuerpo, de ruptura con las instancias clásicas sobre los límites de lo humano, un modo de apertura, de riesgo, de clivaje, que va más allá del programa biologicista y que requiere de las deformidades, de lo imposible enigmático e indeseable del cuerpo para sustraerlo de sus márgenes. Una política, en definitiva, de la abyección.”¹⁵⁸

En el marco de su discusión estética, el *body horror* acarrea un objeto históricamente silenciado, y restringido en su representación, encontrando semejanzas con lo que señala Julia Kristeva (2006) en su célebre trabajo, *Poderes de la perversión*, al hablar de la experiencia material del cuerpo al enfrentarse uno con un cadáver humano:

“El límite se ha vuelto un objeto. ¿Cómo puedo ser sin límite? Ese otro lugar que imagino más allá del presente, o que alucino para poder, en un presente, hablarles, pensarlos, aquí y ahora está arrojado, abyectado, en “mi” mundo. Esta cosa insistente, cruda, insolente bajo el sol brillante (...), en esta cosa que ya no marca y que por lo tanto ya nada significa, contemplo el derrumbamiento de un mundo que ha borrado sus límites: desvanecimiento.”¹⁵⁹

Lo anteriormente alejado y enterrado, ahora solloza de agonía en las imágenes grandilocuentes de la pantalla cinematográfica alrededor del mundo. Las décadas de los 70 y los 80, bajo una tendencia que argumentamos instaure David Cronenberg, significan la breve primacía en el cine de aquello históricamente subyugado en torno a la figuración de la materialidad del cuerpo, configurando una estética singular en el lugar de la perversión de la norma representacional del género. Ante un sistema que crece y se reproduce diariamente, en un paisaje ya desconocido e imposible de aprehender por nuestros sentidos, y cuyo vínculo con nuestros cuerpos se afianza cada vez más en sus movimientos de control camuflados por posibilidades suprahumanas, las modalidades realistas de representación cinematográficas de la ciencia ficción y el terror se encuentran ahora con un cuerpo mutante y permeable a los cambios de su entorno, susceptible a las modificaciones médicas y técnicas, abierto en su aparente artificialidad cruda, y reactivo a cualquier tipo de dominación.

Análisis de las películas:

The Thing:

*“Mi cuerpo, de hecho, está siempre en otra parte,
está ligado a todas las otras partes del mundo,
y a decir verdad está en otra parte que en el mundo”*

Michel Foucault, El cuerpo utópico.

Descriptivo de títulos y primera secuencia:

Sobre fondo negro, los títulos correspondientes a la compañía productora Universal, como también los colaboradores de la película, se suceden entre sí en una tipografía blanca característica de la época de producción del film. Despacio, casi imperceptiblemente, un grave sintetizador hace su entrada. Sin dejar silencio alguno, la melodía hace sus variaciones y comienza a combinarse en -no tan- distintas capas. El nombre de John Carpenter marca un corte con la presentación anterior, se da sobre un fondo estrellado, se encuentra en el espacio exterior. Los títulos se acaban y desde lejos vemos una nave espacial redonda y blanca acercarse a cámara con su aireado sonido. La nave pasa y por corte la seguimos: ahora vemos a la Tierra ocupar un tercio del cuadro del lado derecho, y vemos al platillo volador dirigirse a nuestro planeta. Cuando se encuentra un poco lejos, sufre un estallido en los motores traseros y desaparece. La aparición de la nave merma la música de Ennio Morricone y, una vez que esta desaparece, silencio. El nombre de John Carpenter vuelve a aparecer en esa imagen espacial estática. De repente, la imagen cinematográfica se desgarrar poco a poco, como por un violento arañazo, para esbozar el título del film: The Thing. Mientras se forma, la imagen que hacía de fondo se funde a negro. Acompaña a la destrucción de la imagen y a la creación del título un relampagueo violento y estridente: un ruido que retumba en el cuerpo del espectador. Vemos como se despedazan las partes de la imagen, dejando restos viscosos pegados en los bordes. Un haz de luz azulada pasa por la desprolija abertura, generando un destello claro sobre el fondo negro. Esta operación se realiza “por detrás” de la imagen, ya que no vemos cómo, ni quién la realiza. Pero ante semejante

espectáculo de violencia a la pantalla, no nos quedan dudas de que *aquello* oculto se encuentra vivo.

Una placa nos ubica: ahora nos encontramos en el invierno antártico de 1982. Lo anterior, tiempo-espacio desconocido. Con un movimiento semejante al de la nave espacial, sobre un paisaje excesivamente contrastado entre el blanco de la nieve y las oscuras montañas, un helicóptero se acerca. La fijeza de los planos del espacio se opone a este plano en cámara en mano. En una extensa cantidad de planos de variada tipología observamos cómo un equipo montado en el vehículo aéreo persigue a un perro que corre por el hielo. La persecución -también sostenida a base de un contraste entre las grandes proporciones que el Cinemascope proporciona como modo de observación, y el pequeño perro huidizo como objeto observado- va a finalizar en la base de investigación estadounidense, donde se nos la presenta anticipadamente: el interior del Instituto de Ciencias de la Antártida se nos presenta en un plano general de varios hombres jugando al ping-pong o descansando. Seguido a ellos, nuestro futuro héroe R.J. MacReady (Kurt Russell) disfruta de su whisky helado mientras juega al ajedrez con(tra) una computadora. Vemos cómo rápidamente ella le gana. Él no lo duda, ante la derrota, le echa su trago por la rendija y la destruye. El helicóptero llega a la base, así como también el perro. MacReady, el piloto del equipo, sale de su bunker elevado y se une a los demás. Desarmados y confundidos, el perro llega a ellos mientras que uno de los suecos del helicóptero, ya estacionados, intenta arrojar una granada contra el perro. Falla y termina volando por los aires, junto con la máquina. El otro, apuntando su rifle al perro, dispara a un estadounidense. La bala se inserta violentamente en su pierna. El can, ileso, se acerca al campo para que, en el intento de seguir a darle caza, el sueco sea disparado por el jefe Garry (Donald Moffat), único armado, del Instituto.

Análisis de títulos y primera secuencia:

En sintonía con la hipótesis de Sobchak, parecería que *The Thing* describe ya en sus inicios ese pasaje semántico donde, hacia fines de los años 70 y principio de los 80, el espacio exterior se cierra como lugar de

representación marcando un quiebre en la historia del género. El cierre del espacio se agrava potencialmente: los títulos se imprimen sobre la inmensidad del espacio exterior para que después el movimiento de la nave espacial espicada continúe en el extenso paisaje antártico pero por un helicóptero. Se produce una reducción semántica homologada por el mismo movimiento aéreo, salvo que el primero responde a una escala mayor que el segundo. A esta oposición se le suma la sostenida por el perro y la nave: al ubicarnos ya en la Tierra, aparece la tensión cielo/tierra invertida, ya que el humano en el aire, los soldados suecos en su helicóptero, intentan dar caza al perro/alien en el suelo. El modo rarefacto en el que se presenta este espacio terrestre, con la predominancia blanca de la nieve, la enormidad del paisaje -agravada por el Cinemascope- y la nulidad de objetos que sirvan de anclaje en este, ya de entrada configura de extraña al planeta Tierra: podríamos decir que esto anticipa, sumado a la situación en apariencia ridícula de perseguir a un perro en helicóptero, que aquel ser perseguido no es solamente un cachorro siberiano. Finalizada la puja, entre los soldados y el perro, pasamos al interior del Instituto estadounidense. Es decir, ya en la primera secuencia vemos el pasaje Espacio Exterior/Tierra Alta/Tierra Baja para que, en el desarrollo del film, esas tensiones y la extrañeza presente en el espacio exterior, pasen a estar en el interior del cuerpo, y el desenlace del film, exageradamente opuesto a sus comienzos, se dé bajo tierra.

Por otra parte, cabe señalar la importancia de los títulos a la hora de intentar esbozar los núcleos problemáticos del film, a modo de sostener la hipótesis de este trabajo. "The Thing" aparece por debajo de la imagen cinematográfica, suponiendo una existencia subyacente a la diégesis del film, un horror latente a la superficie de la pantalla resplandeciente, que encuentra su forma de manifestarse bajo un violento arañazo. Las letras se desgarran, dejando ver una especie de resto baboso en sus comisuras. Junto a esta imagen, el sonido potencia el efecto, por una parte, artificioso, y además, horroroso. Con la imagen inaugural del espacio exterior y la nave espacial el film configura de entrada una lógica narrativa sostenida por los tropos característicos de ciencia ficción que, no obstante, rápidamente rechaza. La irrupción violenta de los títulos perturba la lógica del género que se intentaba construir: el horror emerge, eclipsando así al relato de ciencia ficción a través del acto violento en el que se

inscribe su aparición. Los tópicos del género no desaparecen, siguen ahí -el espacio, la invasión alienígena, la nave espacial- pero opacados en este caso por la presencia sorpresiva en la pantalla inaugural de trozos de un organismo vivo y desconocido. Ya en los títulos se configura la lógica que va a constituir gran parte del problema de este trabajo: la perturbación del cuerpo físico va a hallar su correlato en la perturbación del cuerpo cinematográfico; las formas retóricas del género de ciencia ficción quedan en suspensión a la par que el cuerpo humano se deforma.

¡Aquello, monstruo! O la clausura del cuerpo:

Nos parece menester, para comprender los cambios en la representación que supone el trabajo de Carpenter en *The Thing* con su figuración del Alien, pensarlo de forma comparativa con la amenaza que encontramos en el film que sirvió de soporte de la adaptación que estamos trabajando: *The Thing from Another World* de Christian Nyby, primera adaptación de la novela de John W. Campbell, *¿Who Goes There?* (1938). Analizando comparativamente la forma en la que históricamente el film se inscribe en el género de ciencia ficción, centrándonos en cómo figura la amenaza, vamos a poder adentrarnos mejor al problema representacional que en el que el film de Carpenter se inscribe.

Si bien podemos enumerar los modos de configuración cinematográfica, las decisiones de puesta en escena que separan claramente las dos películas entre sí, nos parece fundamental subrayar primero una decisión clave para marcar las diferencias de las adaptaciones. La novela de Campbell propone de alguna manera una novedosa forma de figuración de la amenaza al plantear que el Alien que encuentran congelado en la misión en el Polo Norte, una vez liberado, devela su habilidad de poder tomar forma humana, dificultando su captura y aniquilación. La amenaza no se lanza hacia nosotros desde otros planetas, con otras formas y dimensiones, colores y texturas, sino que viene desde abajo de nosotros, incubado y latente, y se encarna, de forma espejada, en nosotros, en nuestros amigos y en nuestras familias. Para retomar lo anteriormente expuesto, no se configura como una forma-Alien que sostiene su amenaza en un contenido intrínseco, sino que, por lo contrario, se constituye

como una forma-Otra, una modulación, en constante cambio. Una versión más popular de este relato, si se quiere, con una variedad de adaptaciones cinematográficas importantes para la historia del género de ciencia ficción, la escribió Jack Finney diecisiete años después con *The Body Snatchers* (1955) de la que un año después Don Siegel dirigiría la primera adaptación. El planeta Tierra sufre una invasión de una sociedad alienígena que se reproduce a través de plantas que copian el cuerpo de los humanos mientras duermen, generando duplicados idénticos que los sustituyen. Ignorada en su lanzamiento, el film fue reiteradas veces leído como una expresión de las ansiedades norteamericanas emergentes de la posguerra, en relación a una posible infiltración y organización comunista en el seno comunitario. Además, al igual que a la película de Nyby, también se la sugirió como una suerte de metáfora sobre la alienación producto de la política del macartismo y del creciente nuevo estadio del capitalismo -por lo cual podemos entender porqué en Argentina la traducción del título de la película fue *Muertos Vivos*.

Ahora bien, la adaptación de Nyby ignora totalmente esta cualidad de la novela de Campbell, figurando al Alien como un monstruo no-mutable, mientras que la de Carpenter organiza, y problematiza su trama enteramente alrededor de esa característica.

En primer lugar, me interesaría desarrollar las formas de construcción narrativa del film de Nyby antes de enfocarme en la figuración del Alien, porque de esta manera se va a llegar a esbozar la cosmovisión de la época, y por lo tanto, la episteme genérica de la ciencia ficción clásica que se configura.

El film no comienza en el Polo Norte, tierra inexplorada, sino en la base de la fuerza aérea de Alaska, donde el periodista Ned Scott (Douglas Spencer) se encuentra en búsqueda de una historia para publicar y conoce al Capitán Patrick Hendry (Kenneth Tobey). Por una orden del reconocido científico Dr. Arthur Carrington (Robert Cornthwaite), quien detectó el aterrizaje de una nave extraña en la zona nórdica el Capitán y su equipo, junto con Ned, deben ir al Polo Norte.

Allí, luego de conocer al equipo en la rústica base, parten a la expedición donde descubren que la nave que se estrelló en el suelo es en realidad un platillo volador que ahora se encuentra enterrado en el hielo. Al tratar de desenterrarlo con dinamita, lo destruyen, logrando rescatar únicamente un bloque de hielo que contiene al navegante espacial congelado. Una vez que lo llevan a la base, en el medio de una tormenta de nieve que los inhabilita a salir, y tras una serie de discusiones acerca de si conviene o no destruir o conservar al alienígena, por un descuido, el bloque que lo cubre se descongela, liberando al monstruo. Este es atacado por los perros del campo y, aunque logra escapar, deja atrás un pedazo de su brazo mordido. Este fragmento de su cuerpo sirve a los científicos de la base para determinar que la criatura de otro mundo es una especie de planta evolucionada que se alimenta a base de sangre y que se autoreproduce. No siente dolor, ni deseo: a diferencia de nosotros, como dice el Dr. Carrington, la criatura no es presa de sentimientos débiles.

Una vez asentado la base del peligro con el que se tienen que enfrentar, un monstruo más fuerte y resistente que ellos, que a su vez puede esparcirse por todo el mundo, recae en el equipo la decisión de exterminarlo para proteger al planeta, o de intentar de llegar a un acuerdo para poder aprender de él. Hendry no va a dar a lugar al Dr. Carrington de llegar a un acuerdo con el alienígena, logrando exterminarlo con electricidad, luego de un par de intentos fallidos, para luego vivir feliz para siempre con la flamante y valiente Nikki.

Solo observando el plano de la historia surge inmediatamente un número de características fundacionales del género: la amenaza inentendible y, por lo tanto, temible; el científico incomprendido -no loco, en este caso pero- que cuyo anhelo por el expandir los horizontes de la ciencia puede liderar a un futuro de peligro y catástrofe¹⁶⁰; la puja entre la fuerza y el conocimiento, el cuerpo y la mente; etc.

La voluntad del Dr. Carrington por nutrirse del conocimiento de esta cosa que vino de otro mundo responde a un modo de organización del saber en términos de acumulación que luego pueda guiar a la conquista. Para Carrington es necesario entender a este monstruo porque es más fuerte que nosotros, más resistente en su fisonomía, y práctico en su reproducción, porque además pudo

viajar millones de kilómetros a través del espacio en una nave hecha de materiales que nosotros desconocemos, chocar, explotar, ¡y sobrevivir! Si logramos entenderlo, entender a eso, nuestras posibilidades de conquista se extenderán. Y no va a haber nada que nos pueda detener. Ahora bien, si bien la película deja clara esa posición, termina dejando a Carrington bastante mal parado, como un irresponsable que, casi como por capricho, pone en riesgo a toda la humanidad, y decide tomar otro camino para resolver el conflicto. Como retomamos a Sobchak en el capítulo anterior, la ciencia ficción clásica se interesa más por trabajar la resolución de problemas del orden institucional que del orden de lo científico y tecnológico. Hay un impulso anticientífico, correspondiente a las ansiedades post Segunda Guerra Mundial, que organiza el film de Nyby y que es encarnado por el personaje del Capitán Hendry, el héroe de la historia.

Es curioso, su actitud parece acabar en el mismo resultado que pretende la voluntad científica de Carrington: el de la constitución de una fuerza humana - norteamericana, varonil, heterosexual, blanca, etc.- que pueda imponerse sobre cualquier otra fuerza. Pero mientras que el doctor intenta realizarlo a través del conocimiento científico, a partir de la investigación y el diálogo (de todas formas, unilateral) con el alienígena, los medios por los que Hendry opera se basan en una violencia justificada por su pretensión de mantener el orden social amenazado. Sin mucha meditación el Capitán ya empuña su arma: se encuentra listo para disparar, proteger a sus compañeros y a su amada de cualquier amenaza.

Esta puja, en apariencia paradójica, entre la mirada científica y la fuerza violenta, se hace presente también en la caracterización de la tecnología. La relación, en una primera instancia, que mantiene el film de Nyby con la tecnología corresponde a lo que Sobchak indica como la exaltación por la novedad resultante de la modernidad¹⁶¹. Los brillosos -y, de cierta forma, inexplicables en su funcionamiento- aparatos del Dr. Carrington buscan el ojo de la sorpresa y el asombro, por esa ventana al futuro avance de la tecnología que el género proporciona. Todo, cabe destacar, resultante de políticas humanistas: la fé en la razón científica como camino hacia el progreso, configura al hombre -para no mentirnos en este caso al pluralizar con “humanos”- en la posición privilegiada de entendimiento de su entorno. Pero, a su vez, como vimos, la base fáustica en

la que funciona el género no exalta las capacidades científicas sin presentar su contracara. Si bien se presenta como novedosa y atractiva, la tecnología de Carrington no colabora en lo más mínimo en la resolución del conflicto. Es más, es a partir de la voluntad científica, la de desenterrar y estudiar a aquella criatura de otro mundo, que el problema se desencadena. La trama, en su totalidad, se justifica a partir de la voracidad de la ciencia por expandir sus horizontes¹⁶². La amenaza irrumpe de su sueño congelado, al ser cubierto por el tibio manto de la tecnología (00:33:40).

Si bien anticientífico, el canon clásico de la ciencia ficción funciona para reafirmar la creencia en las instituciones que organizan y protegen la vida social. La ferviente convicción en el conocimiento del hombre, y si no en el conocimiento, en los modos en los que este coordina y dictamina la vida comunal, proyecta en la representación del género de ciencia ficción -como de cualquier otro, argumentamos también- una precondition de existencia a escala humana, por así decirlo, de todo aquello externo a nosotros. En *The Thing from Another World*, por un lado, se insiste reiterativamente en una explicación racional del aterrizaje de la nave a la Tierra, como también de encontrar y entender a los materiales que la conforman con algún equivalente terrestre. Esa prevalencia racional humana persiste también, en la medida en que la figuración del alien responde a nuestros parámetros de entendimiento del cuerpo. El monstruo se configura con la misma forma que nosotros: sus proporciones, si bien un poco mayores, son idénticas a nuestras proporciones; tiene una cabeza con ojos, boca y nariz; un torso plano, con dos brazos; se sostiene con dos piernas con las que camina hacia adelante; etc. Se presenta, lo que retomamos de Ciment: una representación antropomórfica del cosmos. Es de esta manera, claro está, que se instrumenta a la amenaza ficcional dentro de un parámetro de lo conocido, para poder, gracias a la mensurabilidad de sus condiciones, conquistarla. El Capitán Hendry siempre parece estar convencido de lo que conviene hacer para dominar al monstruo. Él y sus colegas, a pesar de desconocer los próximos movimientos de su enemigo, tienen la fuerza y la capacidad de imponerse sin problemas: funciona de esa manera su figuración prístina e impenetrable, el fuerte *habitus* del hombre americano. Y esto no se debe a que nos encontramos a un grupo de soldados brillantemente inventivos y prácticos, tampoco necesariamente estos son eruditos y expertos en el tema -

porque a esta altura ese lugar ocupado por el Dr. Carrington ya se encontraba fuera de la discusión- sino que el film se inscribe bajo una lógica particular de la ciencia ficción norteamericana donde el soldado garantiza la protección de las instituciones amenazadas, y una lógica global en donde la fuerza del hombre aún puede cambiar al mundo.

Entonces, el alien se configura en el film como un peligro por su *contenido* intrínseco, más que por su *forma*: lo vemos y lo entendemos en su fisonomía, la amenaza radica en su composición; en este caso, en *The Thing from Another World*, el de una planta sobreevolucionada que, alimentada a base de plasma, no entiende de debilidades físicas como nosotros. Sumándole su incapacidad de establecer un diálogo con nosotros -mismo problema que en *Frankenstein*, no es casualidad su similitud figurativa, como tampoco lo es el su desenlace: el alien muere electrocutado al igual que el nacimiento del monstruo de Shelly-, la figura se pasa al lado de lo monstruoso. Esto se ve claramente en el momento en que se hacen del brazo caído del alien y, al verlo de igual forma que nuestros brazos, nadie se escandaliza; ahora bien, cuando los estudios del Dr. Carrington y sus colegas resulta en la información anteriormente detallada y, acto seguido, comienza a moverse, todos quedan horrorizados.

Vemos entonces una correspondencia en la figuración del alien bajo una forma antropomórfica, con la del tratamiento del género en términos de una organización racional del saber. En sintonía a lo que trabajamos en el capítulo anterior acerca de la ciencia ficción clásica, podríamos agregar, a la luz de la organización formal de la película, la aparición de otros factores dignos de comparación con la película del 82: los encuadres elegidos, la forma de construcción de punto de vista en la totalidad del film, la configuración del montaje y la estructura narrativa, la construcción de los decorados, como las decisiones lumínicas, hasta las pautas actorales, todas confluyen en un tipo de estrategia enunciativa¹⁶³ en el sentido tradicional cinematográfico basada en la transparencia guiada por un optimismo con el hombre y las fuerzas que este genera. La forma de construcción orgánica de la puesta en escena responde a los parámetros clásicos e institucionalizados de la hegemonía de producción de Hollywood que prepondera a través de la invisibilización de la técnica de la representación creada, la fácil identificación y empatía con los personajes

principales, claramente también a partir del compartir el punto de vista que organiza el film, además de permitir el entendimiento lógico-causal de la historia. El sujeto de la enunciación¹⁶⁴, aquel producto y productor simbólico del texto cuyo paso en el texto audiovisual se detecta por las huellas en la materia signifiante del film, se oculta, suponiendo una visión directa, sin mediación y falsamente objetiva. Nuestro visionado de la película aparenta carente de obstrucción, permitiéndonos ver desde el mejor asiento los sucesos relevantes para la organización dramática. La figura del sujeto enunciatario¹⁶⁵, aquel proyecto de recepción simbólico inscripto en el film, que permite cerrar el circuito textual y clausurar la estrategia comunicativa de la película, se constituye a partir un punto de vista anclado en nociones de transparencia, donde la información recibida es la misma que la de los personajes que luchan contra la amenaza, permitiéndonos así percibirlos como semejantes y empatizar. La primera vez que vemos al alien, y única vez que lo hacemos en la cercana forma de un primer plano, de hecho, lo hacemos a través de la capa de hielo que lo encierra, facilitándonos una imagen borrosa y distorsionada. Dicho plano se encuentra justificado narrativamente como perteneciente al punto de vista del soldado que lo debe vigilar. La construcción del punto de vista del film de Nyby rechaza el lado del alien, echándolo en todo momento en el que no coexista espacialmente con nuestros héroes al silencio y vacío del fuera de campo. Se podría argumentar que dichas decisiones se tomaron en pos de generar suspenso, y centralizar los saberes de la historia desde un mismo eje narrativo. Pero como vimos con Sobchack, es fundamental en la ciencia ficción clásica, la ausencia del punto de vista del monstruo o la criatura, ya que favorece en la construcción de la idea de Otredad. Esto, como veremos, se problematiza más en *Videodrome* que en *The Thing*, pero, sin embargo, en el film de Carpenter, como intentamos esbozar en un principio, se problematiza, en sintonía con la figuración corporal del alien, las cualidades genéricas del film, entre ellas también, el punto de vista. En *The Thing from Another World*, la Otredad se construye como tal principalmente por su ausencia en la representación.

Para finalizar con este apartado, retomando los modos de figuración de la película, argumentamos acá que dicha concepción de la corporalidad alienígena, como tan solo uno de tantos otros estratos basados en la escala antropomórfica del género de la época, funciona contradictoriamente con las mismas bases que

el género propone: si tomamos la ciencia ficción como aquel género que logra exorcizar las ansiedades de una época bajo su proyección, en un marco alegórico de representación, en un futuro, ya sea cercano o lejano, y, cuya amenaza, el Otro de la historia, siempre fue a escala estadística, es decir, el Otro comprende a otros Otro, a una raza de Otro que no son localizables ni espacializables -¿cómo medir el peligro de un ataque marciano en contraposición, por ejemplo, al de un asesino serial de una Slasher?-, pero al mensurar la amenaza con ópticas humanas, bajo formas de entendimiento anatómico racionales, ¿no emergería una contradicción con los fundamentos de la ciencia ficción de construir sus narrativas? En el régimen clásico de la ciencia ficción hay una voluntad de mensurar aquello que de entrada es inmensurable; es justamente esa la forma que tiene el género de calmar las fantasías de amenaza de una sociedad, guiándolas hacia un inminente orden: ante el miedo del peligro inabarcable, la reducción del problema a una escala de entendimiento humano. Por lo tanto, a propósito de este trabajo, la ciencia ficción de los años 70 y 80, más que alejarse de su núcleo genérico de producción -por tratar de poner en palabras aquel lugar de pureza del género- y acercarse al del terror en sus tratamientos del cuerpo y de la puesta en escena, creemos que justamente hace lo contrario: a través de un reordenamiento más bien desordenado del cuerpo de la amenaza, como también el problematizar el trabajo formal en esos términos -el literal desgarramiento de la enunciación en *The Thing*, que más abajo detallaremos y ya anticipado en la secuencia de títulos, la estructura esquizofrénica y de la sospecha en *Videodrome*-, estos films se acercan a la inconmensurabilidad que sirvió de base a la ciencia ficción, liberándose de las ataduras racionales que organizaron al clasicismo del género, posibilitando un acercamiento verdadero a aquello Otro que, ahora, bajo una mirada trastocada, y un cuerpo desdoblado deja entrever su verdadera, temible e inentendible naturaleza.

¿Aquello? ¡Monstruos! O sobre la violencia en el cuerpo de la enunciación:

Como se anticipó, vamos a sostener en este extracto que esa seriedad y curiosidad presente en el film producido por Howard Hawks, cuya episteme

positivista y clasicista se basa en una aún latente creencia en el hombre y en sus instituciones, merma en la adaptación que realiza John Carpenter en los 80. Argumentaremos cómo ese cambio se notará no solamente en el plano de la historia, que sufre varias modificaciones en comparación con su predecesora, sino también, y de mayor interés para este trabajo, se da dentro del marco formal de la película, específicamente en la construcción de punto de vista y en la figuración corporal del monstruo.

Nos gustaría comenzar por el plano de la historia y vislumbrar allí los cambios radicales que propone Carpenter en su adaptación del libro de Campbell. En esta versión del film se vuelve a tomar aquella característica fundamental de la novela original que había sido obviada y pasada por alto en la primera adaptación fílmica: en *The Thing* la totalidad del problema narrativo gira en torno a la capacidad mimética del alienígena de recrearse a imagen de otro cuerpo. Su virtud no radica en la mera copia física del cuerpo de su víctima, sino que además puede regenerar los recuerdos y pensamientos, es decir las características subjetivas de cualquier sujeto, volviendo casi imposible de descifrar su paradero y, aún más importante, dejando a todos los involucrados en calidad de sospechosos. El monstruo en la película de Nyby, como juega frecuentemente la ciencia ficción clásica, solo se caracterizaría bajo una mimesis corporal antropomórfica, sosteniéndose temible a partir de una semejanza con lo humano. Es decir, se marca en la configuración del Otro los límites físicos de lo que es temible a una escala comprensible por el humano, lo identitario. Mientras que en la película de Carpenter, no solo se devela el proceso mimético -ese momento horroroso de borde, que más adelante trabajaremos en detalle, en el que el alien se encuentra en ese “entre” de tomar el cuerpo a copiar y efectivamente terminar de copiarlo- sino que este además se genera en una mimesis lógica/racional de su víctima. El monstruo ahora, no solo se encuentra capaz de mutar de forma variable, adaptándose a cualquier humano e incluso animal, sino que también puede tomar y reproducir aquella instancia irreproducible de nosotros: la subjetividad.

Desde ese ángulo, parece inminente que la estrategia enunciativa de la película se sostenga en un principio de indiscernibilidad con respecto al enigma planteado. Las diferentes marcas de la enunciación refuerzan esta idea de

imposibilidad en torno a la solución del problema que trae el alien al campamento. Esta frustración tan presente en el film de Carpenter claramente se contrapone con la fé y voluntad humana por resolver el problema que plantea la película de Nyby: desde el inicio de la película se nos introduce al equipo norteamericano en su tiempo de ocio, de forma lúdica y poco seria. La presencia en el campamento de alcohol, juegos y marihuana, rechaza la cosmovisión de la seriedad que plantea la primera adaptación de la película: en esa, los involucrados en resolver el enigma de otro mundo son soldados, instruidos y dedicados a proteger y cuidar, y su accionar en el film se rige en casi todo momento bajo estos parámetros; mientras que, por otro lado, en la adaptación de Carpenter los protagonistas poco aparentan capaces de manejar el problema que se les acerca: se presenta así una degradación del *habitus* de esos hombres que encarnan la institución norteamericana. Los vemos primero a todos reunidos en la sala común jugando al ping-pong, bebiendo, tocando la guitarra, leyendo. Luego vemos solo a MacReady en su oficina bebiendo whisky y jugando ajedrez con una computadora que, ante su pérdida, destruye con el líquido que sostiene. El ambiente en el campamento es el de un aburrimiento cotidiano, donde ellos encuentran con sus distracciones lúdicas el olvido del encierro al que hace tiempo están condenados. La llegada de los noruegos y del perro, al principio del film, genera una fisura en esa rutina que el equipo sostiene hace tiempo.

A diferencia de la primera adaptación de esta historia, aquel momento álgido de la tecnología como parte fundamental en la trama que constituyó el momento clásico del género de ciencia ficción, en *The Thing* se rechaza. Aquella novedad que las máquinas representaban, exaltadas por un contexto de fuerte creencia en el perfeccionamiento e innovación técnica de principios de siglo, se desvanece. Ya no se hacen presentes los aparatos esplendorosos del Dr. Carrington que nos ayudan a comprender, con su inteligencia programática, la composición desconocida del alien; sino que, por lo contrario, la maquinaria presente en el campamento americano peca de obsoleta e inútil. El primer acercamiento que tenemos a ella es la confrontación de MacReady con su computadora de juegos y, desde allí, podríamos decir que la relación va en decadencia: la tecnología ya no facilita la solución del enigma, sino que funciona como un potencial problema. El helicóptero, los tractores, incluso las radios de intercomunicación, ayudarían al monstruo a expandirse por el continente y el

mundo; por lo que hay que destruirlas. El movimiento de la Cosa por el campamento se dibuja en un mapa de destrucción de los aparatos tecnológicos que en un tiempo anterior pudieron servir para combatirla. La familiaridad que tenemos con los aparatos, supuso un cambio rotundo en el lugar que ellos ocupan en el género de ciencia ficción; ya no se ubican como objetos de vanguardia, listos para solucionar nuestras disfuncionales vidas con sus infinitas capacidades en alza, sino que, por lo contrario, se acumulan en el olvido de los rincones de las habitaciones como restos metálicos de un proyecto fracasado. Este acercamiento hacia la tecnología, ya trabajada en el capítulo anterior como una característica fundamental del *Post-futurismo*, en la época en la que *The Thing* se estrenó, se convirtió en tendencia: no solo las películas más innovadoras del género debidas a su procedencia por fuera de los cánones de producción (*Repo Man*, *Liquid Sky*, *Dark Star* (1974) del propio Carpenter, por nombrar unas pocas) trabajan de forma obsoleta con los aparatos que en tiempo pasado veneraba, sino películas blockbuster, como *Star Wars*, con sus naves de aspecto sucio y funcionamiento trunco, o *Blade Runner*, con una transformación radical de la ciudad de Los Ángeles hacia un centro multicultural, abarrotado de texturas y colores, donde la tecnología más que orden rige el caos.

Otro aspecto que caracteriza esta adaptación de Carpenter es el rechazo a la existencia de cualquier figura femenina. En la adaptación de Nyby el relato amoroso coexistía con el conflicto armado. La resolución del problema central del film en relación al monstruo lleva, por consiguiente, a la concreción de ese esquivo amor pasado entre el Capitan Hendry y la asistente Nikki. La trama melodramática subyace y se solapa con la de ciencia ficción, dándole un sustento que refuerza el carácter pasional por lo humano que la totalidad de la película incita. La decisión de Carpenter de dejar afuera al personaje de Nikki se relaciona estrechamente con el abandono de cualquier posible goce por lo enteramente humano, problema que se agrava si recordamos el interés del director, presente en toda su filmografía, por figuras femeninas fuertes (Laurie en *Halloween*, Stevie en *The Fog*, Maggie en *Escape from New York*, por nombrar solo a unas pocas), remarcando aún más el pesimismo que configura a la totalidad de la película.

En ese sentido, no quedan dudas de que el final de la película también va a rechazar fuertemente el final de su predecesora. Podríamos argumentar que ya desde que se plantea el problema del alienígena en el campamento -la aparición de una bestia que copia la forma y las características de cualquier ser viviente y que puede expandirse en su contagio asqueroso en infinidad de seres-, pocas -por no decir nulas- chances le quedan ya al equipo de salvarse. El Doc es consciente de eso, por lo que decide destruir cualquier potencial vía de escape para el monstruo. El equipo queda totalmente aislado, en medio de una tormenta de nieve, con el alien mortal. Por lo que el final, la aparente destrucción de la Cosa, solo después de que ella aniquilara directa o indirectamente a la totalidad del campamento, se da a cuentas de quedar a la merced del mortal frío exterior. Tras la explosión del cuartel, MacReady queda solo con Childs, cuya sorpresiva aparición sugeriría además que sigue habiendo aún una posibilidad de que la Cosa haya sobrevivido. Él le pregunta al piloto cómo van a hacer para sobrevivir, a lo que MacReady le contesta que “tal vez no debamos hacerlo”. Esta última frase de la película no solo sintetiza una mirada fuertemente pesimista, donde a diferencia de la versión original no hay, ni debería haber, una solución al problema de escala planetaria caído sobre los personajes, donde no hay solución al alcance humano; sino que también esta frase coagula la lógica decididamente ambigua planteada por la enunciación en la totalidad de *The Thing*¹⁶⁶. En relación al primer punto, cabe destacar también la configuración de la puesta en escena de esta última secuencia que refuerza el carácter amargo de la película: en contraposición con el principio de la película donde detectamos en términos deleuzianos un encuadre rarefacto¹⁶⁷ por la fuerte presencia blanquecina de la nieve en la totalidad del cuadro, se presenta en el fin del film una iluminación lúgubre y fuertemente contrastada, cuya única iluminación se genera por los restos de incendios producto de la explosión final. Los dos noruegos intentando dar fin al monstruo, acción con la que se inaugura la película, encuentra su correlato en MacReady y Childs hacia el final. En un movimiento decreciente -la película comienza con dos hombres en el aire, termina con dos hombres en los restos de un estallido subterráneo- se clausura el film sin haber logrado progreso alguno, de hecho, más bien, hay un movimiento centrípeto que parecería organizar a *The Thing*, con un final que funciona como un nuevo comienzo degradado.

Por otro lado, “tal vez no debamos hacerlo” habilita, además, la posibilidad de que tanto MacReady o Childs puedan estar infectados por el alien, por lo que su supervivencia demostraría la victoria de la Cosa y el potencial fin de la humanidad. Hacia el final de película nosotros no estamos seguros de si esto efectivamente puede ser así, pero sin dudas admitimos la posibilidad por la construcción enunciativa que el film produce, principalmente en relación al punto de vista propuesto donde el notorio abandono de un anclaje unívoco durante la totalidad de la película rechaza cualquier posibilidad de tener un acceso completo a la verdad.

Para desarrollarnos profundamente sobre esta cuestión nos gustaría recordar la forma en la que se inaugura la película. La secuencia de títulos de una película se configura paradigmáticamente como aglutinadora del sentido global de la totalidad del texto audiovisual¹⁶⁸. Los títulos de *The Thing*, recordamos entonces, se presentan con el desgarramiento de la imagen cinematográfica por una criatura que subyace a ella, develando una existencia anterior -y que manipula- a la imagen que nosotros vemos en la pantalla. Ya desde el principio de la película, entonces, se da cuenta de una enunciación perturbada por la Cosa, una realidad cinematográfica alterada por la presencia de una fuerza mayor que modifica ese principio de organización de la película y que va a terminar rechazando cualquier visión “objetiva” y “total” del problema - y de esto la gran diferencia con la película de Nyby. Alan D’Andres trabaja particularmente este problema en la configuración enunciativa, principalmente en la administración de la información y de la construcción del punto de vista, a lo largo de toda la película, llegando a la conclusión que la imposibilidad de encontrar aquella verdad final en *The Thing* no es solo un problema presente en la historia, fundada en la ontología esquivada del monstruo a combatir, sino que esencialmente tiene que ver con una forma de organización de la puesta en escena, enfocada particularmente en los movimientos de cámara empleados. La película se configura en un principio bajo una focalización espectral¹⁶⁹ en la que el punto de vista de la enunciación refiere no a un saber particular de un personaje, sino que lo observado llega al espectador sin mediación subjetiva alguna. Esa forma particular de visión se da en el film hasta adentrados unos trece minutos, cuando por primera vez la cámara toma el punto de vista, o la carga subjetiva, de un personaje. La focalización ahora, no va a estar dada

objetivamente a través del meganarrador, tampoco va a estar anclada a uno de los personajes del campamento norteamericano, sino que va a tomar la forma del perro que escapa del campamento noruego. Es curiosa la forma en la que se articula ese pasaje: en primera instancia lo que sucede es que la cámara pasa de mostrar a algunos miembros del equipo viendo desde la ventana de la sala común como MacReady y Doc se van al campamento noruego a averiguar qué pasó, a enfocarnos, a través de un plano secuencia lento, al perro recostado debajo de una mesa. La posición del perro es particular: se nos lo muestra por primera vez desde que llegó en silencio debajo de una mesa, inadvertido, observando a los miembros del equipo que ven por la ventana partir a sus compañeros. Inmediatamente luego de esta secuencia, tienen lugar una serie de planos cuyo punto de vista se encuentra contaminado subjetivamente, y ya no se presenta una ocularización espectral como desde el principio del film. Una parte específica trabajada por D'Andres es la cual parte de un plano general, alto y contrapicado del laboratorio vacío:

“(...) comienza con una altura de cámara alta, como si fuera un <nobody's shot> (Gaudreault-Jost:1995), luego desciende al punto de vista desde donde mira un perro, que es con la cámara baja y que sería una ocularización interna primaria. Aquí hay una ambigüedad en la enunciación porque primero empieza siendo una ocularización espectral para luego pasar a ser una ocularización interna primaria del perro/monstruo. En otras palabras, este movimiento de cámara, funda un nuevo tipo de espacio que condensa la mirada del Enunciador con la del Perro. El enunciador se fusiona con la subjetividad del perro.”¹⁷⁰

Si bien resulta pertinente el estudio de D'Andres en relación a esta construcción “ambigua” del punto de vista en *The Thing*, por intercalar distintos puntos de vista dentro del mismo plano, nos parece más atinado profundizar en por qué ese tratamiento de la escena resultaría “ambiguo”, o más bien, en qué se funda para nosotros realmente el carácter ambiguo de la enunciación de la película.

En un primer lugar, nos parece que la estrategia planteada por este plano en particular cobra mayor relevancia al analizarlo en el marco de la secuencia en la cual se encuentra. Luego de este plano-secuencia, donde D'Andres trabaja la confusa enunciación, aparece por primera vez un plano fijo, de altura normal, vacío, de otro espacio importante en el campamento: la sala común que inauguró la representación del campamento. El plano dura pocos segundos, pero hay algo atemorizante en la ausencia de personajes y sonidos en el espacio lúdico por excelencia de ellos. Después de este plano, se nos muestra uno de los pasillos en fuga con una puerta hacia el final del plano, nuevamente con una altura baja, como la que supusimos anteriormente que era del perro. La puerta se abre y por el umbral pasa el perro al cual nosotros le habíamos adjudicado el punto de vista, se acerca a cámara, esta retrocede con él hasta enmarcar conjuntamente a la sombra de un miembro del equipo dentro del cuarto, y la cara del perro de lado contrario del plano. El perro entra al cuarto, la sombra baja la cabeza como para mirarlo, y la secuencia finaliza con un fundido a negro.

De la sucesión recién mencionada, D'Andres plantea que, en el segundo plano, el de la sala común, se demuestra ya a la enunciación contaminada por la subjetividad de la Cosa, ya que ese punto de vista, por su fijeza y ubicación lejana en el espacio a lo que acabamos de ver, no remite necesariamente al del perro. Resulta entonces que, luego de ese plano secuencia donde se “pasó” de una ocularización a la otra, la perturbación de toda la instancia enunciativa se vuelve inminente. A partir de ahí se produce una perturbación total de la mirada que organiza el film, dificultando así una lectura objetiva y ordenada.

Pero, por otro lado, creemos que el carácter ambiguo que reconoce D'Andres en el primer plano de la secuencia no se debe al pasaje de una ocularización total a una singular; ese plano secuencia nos parece decisivo como uno de los primeros intentos de caracterizar la ontología del alien encerrado en el campamento. Previamente ya comenzamos a esbozar la fisiología versátil y mutable de la Cosa que, entre otras cosas, supone un cambio radical en la figuración de la amenaza dentro del género. Sostenemos, en sintonía con la anteriormente expuesto, que el “cambio” de punto de vista en ese plano específico, no denota el pasaje de una mirada “objetiva” al de una subjetividad, sino, más bien, nos demuestra la caracterización de una subjetividad

objetivamente doble, mutante, cuya mirada, al igual que su forma figurativa se constituye de manera mutable. La ambigüedad no está, entonces, para nosotros, en un pasaje, dentro del mismo plano, de dos modalidades distintas, sino que creemos que esa indeterminación es justamente la característica fundamental de la mirada que organiza el relato cinematográfico que, como vimos, en la primera secuencia se devela monstruosa.

Nos enfrentamos, entonces, con un cuerpo de la enunciación perturbado que se encuentra en una relación directa con las manifestaciones horrorosas de los cuerpos enunciados que explotan en pantalla. Tiene razón D'Andres cuando afirma que ese plano da la posibilidad a un nuevo espacio; sin dudas el rechazo de esa instancia de enunciación total, anclada en el clasicismo del género, posibilita aquello que Jacques Derrida (1967) retoma de Antonin Artaud como la no-representación de la escena¹⁷¹: forma productiva que devolvería al arte aquella función olvidada, donde la escena no nos re-presenta un presente pasado, bajo una forma mimética, manteniendo con nosotros una relación voyeurística, de lejanos espectadores; sino que, por lo contrario, permite el despertar en la escena de fuerzas ocultas de la vida, cumpliendo el cometido de investirse con nosotros -pienso en el grito ininteligible del alienígena cuando cobra la forma del cuerpo de Bennings, momentos antes de ser prendido fuego. Despojado de un autor que ordene y un texto que enmarque se produciría entonces un “espaciamento, es decir, producción de un espacio que ninguna palabra podría resumir o comprender (...)”¹⁷² ya que se constituirá de forma cerrada, un “espacio producido desde dentro de sí y no ya organizado desde otro lugar ausente, una ilocalidad, una coartada o una utopía invisible”¹⁷³. La vida hace su aparición -a la vez de que se crea simultáneamente-, tras su ocultamiento en la representación; ante la crueldad del acontecimiento, la mirada sospecha de lo puramente cinematográfico, la enunciación, como amenaza de todo un sistema de creencia que por mucho tiempo sostuvo, pero que ahora se develan tambaleantes, demandándonos una reorganización de nuestra recepción. Esa distancia en la representación se acota y, similar al estallido con el que inauguran los títulos, y pensando en lo que plantea Linda Williams acerca de los géneros del cuerpo, lo acontecido en la pantalla de cine encuentra su continuidad en el cuerpo del espectador con el quiebre de la modalidad clásica de enunciación.

Podríamos, además, pensar esta secuencia en términos de una subjetiva indirecta libre, como propuso el cineasta y poeta italiano Pier Paolo Pasolini (2005). Toma de la literatura el procedimiento lingüístico del discurso indirecto libre y piensa su correlato en el cine en un tipo de discurso que permitiría llegar a la oculta naturaleza cinematográfica, configurando lo que nombra como cine de poesía¹⁷⁴. El carácter naturalmente “ambiguo” y onírico de las imágenes se reafirmarían nuevamente en la pantalla cinematográfica, dejando atrás una tradición discursiva que invisibiliza el aparato creador de imágenes. En el plano específico al que hacemos referencia, sucede lo que Deleuze ve, en relación a la subjetiva indirecta libre, como “una composición de enunciación que opera a la vez dos actos de subjetivación inseparables, uno que constituye a un personaje en primera persona y otro que asiste a su nacimiento y lo pone en escena.”¹⁷⁵ La aplicación de la subjetiva indirecta libre -la transposición del discurso indirecto libre al cine- como procedimiento técnico-estilístico, permite que las imágenes del cine retornen a su lugar originario, universo de la memoria y el sueño¹⁷⁶. Por definición, este procedimiento supone la fusión de dos miradas hacia un punto de indiscernibilidad: la del personaje y la de la enunciación. Se contaminan mutuamente, produciendo un punto de vista imposible de adjudicar de manera completa a un único sujeto, pero cuyas modalidades de ver son inseparables a la carga subjetiva de este. Deleuze la trabaja como, “la coexistencia entre una imagen-percepción y una conciencia-cámara que la transforma”, dado que uno de los aspectos fundamentales para lograr este tipo de plano es hacer notar la instancia de enunciación.

Este tratamiento enunciativo, provocaría una sensación siniestra tal como la describe Sigmund Freud (1992): ese espacio familiar donde se nos había presentado la cotidianidad de estos hombres cómodamente jugando se nos torna extraña y alejada¹⁷⁷. Ese cambio de altura en el movimiento de paneo, seguido del plano vacío de la sala común, sugiere la existencia de una mirada doble: una inocente dejada atrás, ocupada ahora por algo monstruoso. “Algo que debía haber quedado oculto, secreto, pero que se ha manifestado”¹⁷⁸ organiza la película coexistiendo con aquello que creíamos conocido, dejándonos suspendidos en el terror de la duda. Es en ese espacio *in-between*, en el que Deleuze también piensa la imagen-pulsión cinematográfica que, además de ser

un “entre” la imagen-afección y la imagen-acción, se constituye como un “afecto degenerado o una acción embrionada”¹⁷⁹. Vemos que se produce una malformación del medio en el que se inscribe la película, el cambio de mirada provoca un cambio en la naturaleza constitutiva de ese espacio, ahora marco terrorífico de un experimento de supervivencia alienígena. Casi como en un cuento naturalista -tenemos al doctor, al policía, al cocinero, etc.- los arquetipos de una época se encuentran hacinados a un espacio que se les va a tornar ajeno, monstruoso, y bajo una suerte de experimento lunático, ellos también, poco a poco, van a devenir extraños unos a otros. Deleuze llama a este retorno en el espacio de fuerzas escondidas como “mundos originarios”, y las caracteriza de la siguiente manera:

*“Se lo reconoce por su carácter informe: es un puro fondo, o más bien un sin fondo hecho de materias no formadas, esbozos o pedazos, atravesado por funciones no formales, actos o dinamismos enérgicos que no remiten siquiera a sujetos constituidos. En él los personajes son como animales: el hombre de salón, un pájaro de presa; el amante, un macho cabrío; el pobre, una hiena. No es que tengan esa forma o ese comportamiento, sino que sus actos son previos a toda diferenciación entre el hombre y el animal. Son animales humanos. Y la pulsión no es otra cosa; es la energía que se apodera de pedazos en el mundo originario.”*¹⁸⁰

De nuestras formas de conducta cotidianas, cristalizadas en un movimiento común y rutinario, se desprenden energías que, de tan antiguas, las desconocemos. Los modos de comportamiento de nuestros cuerpos son adueñados por pulsiones arcaicas que descomponen los sistemas que nos organizan, proponiendo un movimiento distinto a la materia que creemos controlar. Kent Jones (1999) remarca el interés presente en todo el cine de Carpenter en tratar: “The many forms that evil can take, the many places in which it can appear, the infinite ways in which it can announce itself, the ease with which it can blend into the rhythms and atmospheres of everyday life”¹⁸¹. Esa Cosa que vino de otro mundo hace muchos años irrumpe en el campamento volviéndolo extraño, tanto para los personajes que hacen de él su casa, como para nosotros

espectadores supuestamente alejados de aquella amenaza. Resulta curioso que cuando en su ensayo Freud intenta acercarse a la definición de lo siniestro a través de un mapeo por los usos que se dan en distintos idiomas, en el inglés los dos ejemplos que toma son “refiriéndose a una casa: haunted; de un hombre: a repulsive fellow”¹⁸², dos presencias claras en la readaptación de Carpenter.

Las formas enunciativas propuestas en esta adaptación reactualizan el tratamiento espacial y temporal del film, acercandolo de ese modo a configurar tropos propios del género terror -por ejemplo, el trabajo de los tiempos muertos y los *travellings* en los pasillos que evocan a una presencia tenebrosa, también trabajado por D’Andres. Aparece, en ese sentido, no sólo la saturación del cuerpo del alien -siempre en un in-crescendo de vísceras, sangre y horror- que interpela directamente al espectador, sino también una predominancia de vacíos narrativos, imágenes desancladas de un propósito lineal y coherente, -en la medida en la que Linda Williams los entiende como un exceso presente en la construcción enunciativa, donde el desborde del enunciado disloca el discurso que lo enmarca¹⁸³-, propios del género de terror, más que de la ciencia ficción clásica, fuertemente racional en los temas que trata como en los modos de representación que propone.

Habiendo ya estudiado en profundidad algunas de las estrategias enunciativas del film, con el análisis de los títulos, la secuencia de apertura y algunas secuencia paradigmáticas del film, podemos observar la inscripción del film en un terreno conocido de la ciencia ficción, codeándose principalmente con elementos propios del terror al perturbar, por un lado, como vimos, el cuerpo de la enunciación, a través de la deformación del punto de vista que organiza la película, pero además, como veremos ahora, al trabajar una nueva forma de figuración corporal donde el cuerpo humano se abre a gritos, invitando al espectador a cerrar los ojos de espanto.

El terror no tiene forma:

Hacia el principio de este capítulo, trabajamos la forma figurativa del alien en *The Thing from Another World* que, bajo una constitución antropomórfica,

sostiene una visión lógico-racional del mundo. Aquello desconocido no se encuentra fuera de nuestros parámetros de comprensión: lo vemos, diferenciamos sus partes, gracias a que ellas, por su lado, se reflejan en nuestras partes. El horror radica en aquella diferencia sustancial con nosotros: por fuera, similar a nosotros, por dentro, ser vegetal mutante con potenciadas capacidades de reproducción. Un contenido desconocido que, ante nuestra mirada necesitada de fundamentos, encuentra su lugar en el relato de la ciencia. Su potencial triunfo nos asusta por un momento, hasta que nuestro entendimiento puede abarcarlo y apaciguar su fuerza extranjera. Esta cosmovisión del mundo, como ya vimos, caduca. No solo en términos de organización formal e informativa de la puesta en escena del film, imposibilitando una visión “total” del asunto, sino, además, en la forma en que aquella presencia foránea se nos presenta.

En el capítulo anterior de este trabajamos, retomamos los estudios de Deleuze en *Posdata a las sociedades de control* para hablar del cambio paradigmático que supuso el pasaje en el siglo XX de una sociedad disciplinaria a una sociedad de control, cuyas incidencias en el cuerpo supusieron nuevas formas de dominación y ordenamiento social. La idea modular que planteó Foucault en sus estudios, donde las diversas instituciones de encierro cobran efecto sobre nuestras subjetividades, en una sociedad afectada por un cambio sistémico de producción, se modifica y complejiza. Ahora, la incidencia de todas estas fuerzas de control en nuestro cuerpo no se reduce al peso de un espacio o una práctica determinada y delimitable sobre nosotros, sino que, por lo contrario, la naturaleza misma de las tecnologías que nos configuran se ven invisibles e irrastreables. Su configuración en clave de modulaciones, no cerradas en una estructura, sino abiertas a modificaciones incesantes, encuentra su lugar en la ciencia ficción en la manera en la que nosotros ahora figuramos la amenaza del relato. El marco cognoscitivo de la época cambia, demandando una renovación de lo que nosotros consideramos temible e imaginable, y así la ciencia ficción con sus nuevos cuerpos liminares renueva su camino, pero con una única condición: ya no alcanzan aquellos tropos y semas cristalizados para dar cuenta de la magnitud modular del problema social contemporáneo del cual el género cataliza. Se demanda una expansión de lo que el género aprieta, paradójicamente volviendo a la base misma de la cual la ciencia ficción se erigió: el reencuentro con el indisociable germen terrorífico.

Para intentar profundizar en esta nueva propuesta figurativa de los años 80, vamos a volver a hablar de Deleuze; pero no el Deleuze que dialoga con Foucault en *Conversaciones*, sino aquel Deleuze que durante la misma época que comprende a nuestro corpus fílmico, junto a Félix Guattari, problematiza el espacio de discusión filosófica con sus estudios sobre el capitalismo y la esquizofrenia con *El Anti-Edipo* (1972) y *Mil Mesetas* (1980). La densidad teórica de estos libros se apoya en la radicalidad de sus propuestas, en el desafío a la tradición estructuralista y psicoanalítica, por un lado, pero principalmente por la organización esquiva y errática de los postulados, por lo que en este trabajo nos reduciremos a tomar los conceptos claves en relación al cuerpo y al espacio propuestos en estos estudios.

Consideramos que la propuesta corporal del *body horror*, dentro del marco posmoderno en el cual se inserta, constituye a las amenazas de estas películas como *Cuerpos sin Órganos* (CsO) en la medida en la que Deleuze y Guattari lo plantean. ¿Qué vendría a ser un CsO, y especialmente, dónde yacería la radicalidad del término? En palabras de los dos filósofos:

“(...) el CSO no es en modo alguno lo contrario de los órganos. Sus enemigos no son los órganos. El enemigo es el organismo. El CSO no se opone a los órganos, sino a esa organización de los órganos llamados organismos. (...) El organismo no es en modo alguno el cuerpo, el CSO, sino un estrato en el CSO, es decir, un fenómeno de acumulación, de coagulación, de sedimentación que le impone formas, funciones, uniones, organizaciones dominantes y jerarquizadas, trascendencias organizadas para extraer de él un trabajo útil.”¹⁸⁴

La propuesta de Deleuze y Guattari se basa en un movimiento de desterritorialización de lo que nosotros consideramos nuestros cuerpos, sus límites y potencias. Bajo esta mirada, las funciones “naturales” de nuestro cuerpo se develan como potencialmente mutables, lo que permitiría una unión funcional independiente entre partes del cuerpo que no gozan de relación alguna, o incluso que cada parte del cuerpo actualice su función propia. De esa forma, sucedería

lo que sostiene Dante Augusto Palma (2006) que “el CSO, aniquilando el concepto de cuerpo como receptáculo de una conciencia y una identidad, apunta directamente a la disolución del yo”¹⁸⁵, desafiando toda una tradición de pensamiento que observaba al cuerpo y a sus órganos de una forma funcional inmutable, organizado bajo una conciencia que, ubicada por encima de la carne, regulaba su manejo. Recordando lo expuesto en el capítulo anterior, la concepción cartesiana regularizada del cuerpo es la que prevaleció en el pensamiento occidental -carne impura coordinada por la pureza de la conciencia- mientras que la concepción corporal que plantea Bajtin propia de la época carnavalesca de la Edad Media mermó. Los postulados de Deleuze y Guattari se acercan a aquel cuerpo grotesco liberado, donde el individuo, el “yo”, se pierde en la masa del cuerpo y el disciplinamiento sobre este se ve suspendido. El movimiento de desterritorialización que plantea el CsO se da en una desmoralización del cuerpo, donde la organización cristalizada de nuestros órganos se quiebra, abriendo a la posibilidad de nuevas interacciones y funciones: “Por qué no caminar con la cabeza, cantar con los senos nasales, ver con la piel, respirar con el vientre, Cosa simple, Entidad, Cuerpo lleno, Viaje inmóvil, Anorexia, Visión cutánea, Yoga, Krishna, Love, Experimentación.”¹⁸⁶

Es de esa forma que creemos que se organiza la figuración del alien de *The Thing*: la diferencia entre módulos y modulaciones que anteriormente trabajamos sirve de base para que, bajo el manto del segundo término nombrado, se configure una bestia cuyas limitaciones se vuelvan imposibles de circundar y sistematizar, no hay en ella una concepción cerrada de organismo. En constante cambio y movimiento, el cuerpo del Alien, entonces, se desplaza en una línea de fuga cuyo horizonte carece de destino. A diferencia del monstruo tradicional de la ciencia ficción, que trabajamos con *The Thing from Another World*, vemos en esta concepción de la figuración corporal de la amenaza, un acercamiento verdadero a las problemáticas dimensiones en las que la ciencia ficción se mueve: ya no se reduce a una figuración antropomórfica y racional. Lo inaprensible de una raza alienígena como amenaza en una narrativa se actualiza finalmente en un cuerpo cuyos límites frenéticos se muestran también inabarcables. Magnitudes de un colectivo infinito en la unidad de un cuerpo. El monstruo, una disyunción errante sin destino; nada en él -resulta incluso problemático encasillarlo en los caracteres de un pronombre personal- detenta

un principio o un final. Dictado solo por intensidades fluctuantes, se nos presenta a nosotros como un devenir-animal, a cara de perro, enmascarado en un pelaje que al principio del film lo constituye, pero que no lo define. La amenaza ya no está en lo identificable, sino en aquello que se le escapa. ¿Cómo va a terminar la bestia de constituirse? ¿Bajo la forma de alguno de los dos sobrevivientes del campamento, MacReady y Childs? ¿De qué forma podría ostentar su cuerpo original? Si bien podemos identificar formas del monstruo en *The Thing*, lo excepcional de su propuesta, y donde radica aquello que llamamos *body horror*, son los momentos de intersticio entre una forma de la Cosa y otra, justamente donde aún no se sistematizó del todo en la cosa que se propone ser. Es allí donde radica lo verdaderamente terrorífico: el primer momento en el que el perro, encerrado con los de su misma especie, comienza a perturbar su cuerpo al abrirse y dejar ver sus vísceras e intestinos, caracteriza el sumum de la amenaza. Su forma es la de la reforma constante, la expansión infinita de sus límites hasta el punto en el que se torna imposible adjudicar cualquier tipo de ontología e identidad cerrada. El *body horror* es ese momento fronterizo entre un estadio de la conciencia y del cuerpo y otro, acercándonos a una nueva forma -sin forma- de entender al cuerpo sin categorizarlo.

Lo fuertemente característico del género de ciencia ficción es que los enemigos del relato, los Otros de la historia, a diferencia del género de terror, no actúan bajo parámetros personales. El asesino del slasher, por ejemplo, basa sus asesinatos en un motivo de venganza, directa o indirectamente sobre la víctima: algo pasado demanda un accionar terrible en el presente. Sea personal con la persona acuchillada, o una suerte de purgación de penas anteriores que la exceden. En la ciencia ficción eso no sucede: el alien de *The Thing* -esto aplica para cualquiera de las adaptaciones- no tiene una razón para hacer lo que hace. Carece de moral. En él se detecta el flujo maquínico sin estorbos: matar y reproducirse, sin discriminación de víctima, sin titubeo ni remordimiento. No tiene nada en contra de nosotros los humanos, no actúa con un fin de conquista. La falta de todo fundamento es lo que complejiza el devenir de estas historias. Nunca va a poder llegarse a un punto medio, un lugar común en la disputa, con el personaje de otro mundo, porque no se mueve bajo algún postulado particular. Es finalmente en su figuración corporal donde esa falta de moral se deja ver: su constitución en constante mutación, permeable y reseteable, responde a una

máquina ingobernada; no hay en ella jerarquías ni orden, organismo, sino puros órganos danzantes unos con otros, cambiando de pareja y creando nuevos movimientos, en un baile que no tiene fin.

En la adaptación de Carpenter, aparece otra diferenciación en relación a la de Nyby, al caracterizar al Alien ya no como una *Criatura* -en términos de Sobchak- de otro planeta, inentendible, lanzada al fuera de campo, un Otro sin voz comprensible para nosotros; sino más bien, se acerca a la idea del *Monstruo* que, por más que no cuente con una moral ni una causalidad para su monstruosidad, adopta el cuerpo humano como uno de sus múltiples soportes y lo trastoca, mostrando allí, en lo conocido una existencia-Otra que pone en dudas el estatuto de lo conocido.

Entonces, el CsO como el grado cero de la materia, aún no codificada por los valores sociales. Inmanencia pura, materia en tanto energía amoral en constante relación y movimiento. Gritos y violencia, pero sin un propósito o fin. Desde esa perspectiva, ¿cómo diferenciar, entonces, al alien del hombre? ¿Al hombre del animal? ¿Al hombre de la mujer -problema que trabajaremos en el próximo capítulo con *Videodrome*? Nuestra mirada sentencia y encasilla, le otorga un parámetro de medición para comprender aquello otro que se nos presenta; el *body horror*, en su cruda violencia carnal, nos retrotrae al aspecto esencialmente material de todo cuerpo: en consecuencia, ante esa única verdad sensible, nuestros ojos se cierran, nuestra mirada rechaza, y el discurso de la ciencia ficción se pliega sobre sí mismo, mostrándonos su cara horrorosa.

Videodrome:

Descriptivo de títulos y primera secuencia:

Sobre un animado fondo estrellado dos notas graves de un sintetizador, con una pequeña variación de tono entre una y otra, se turnan para musicalizar los títulos. Bajo este ritmo hipnótico e insistente, una animación giratoria de la Tierra aparece del fondo oscuro, rodeada de dos ondas rotativas entrecruzadas, para acercarse y, que ahí, se sobreimprima el nombre de la compañía productora

Universal. Casi imperceptiblemente, el sonido de una señal de aire de televisión que reviste la escena. La música y la señal persisten, el logo de la productora se va en un fundido a negro y, sobre ese fondo oscuro, aparecen los títulos en una tipografía plana y naranja. Se suceden entre sí, desapareciendo abruptamente. Luego de aparecer el nombre de David Cronenberg, esa señal que subyacía se hace presente y pasa a ocupar casi la totalidad del paisaje sonoro de la escena con su chillido agudo. Bajo un efecto de barrido, emulando el de una esquiva señal televisiva que lucha por hacerse presente, *Videodrome*, el título del film, hace su aparición. Intermitentemente vemos con claridad las letras naranjas.

La grave música se disipa y aparece el tono agudo y computarizado de una serie de notas cuya variación se corresponde al de los múltiples títulos de Civic TV que descienden y se suceden una a la otra, como una serie infinita. Civic TV, Channel 83, Cable 12, se nos indica. Una vez presentado eso, la imagen se va a negro y una voz locutora y de tono neutro nos señala: "Civic TV, the one you take to bed with you"¹⁸⁷, trayendo consigo, de forma giratoria también, a su vez, una imagen de ese fondo negro: la caricatura de un hombre en la cama, observando un televisor con los mismos títulos de Civic TV que se les mostraron al espectador. Como todo lo anteriormente visto, no sabemos si la imagen corresponde al de una televisión filmada, ya que no hay referencia de tal soporte. Igualmente, hay un efecto electrónico de barrido en toda la imagen, a la vez que unos colores fuertes pero desaturados, propio de la imaginaria televisiva.

Una señal de lluvia electrónica abarca la totalidad de la pantalla cinematográfica, dejando la publicidad atrás, y por corte ahora sí, presentándonos el recuadro de un televisor siendo filmado. Una mujer, Bridey James (Julie Khaner) observa a cámara mientras hace su monólogo. Le habla a Max todavía ausente en la imagen, para levantarlo. Ella lo hace, sin embargo, enrareciendo la función de su mensaje grabado inaugurando el film con la frase: "Max, it 's that time again, time to slowly, painfully ease yourself back into consciousness"¹⁸⁸. Después sí, informa y da sus mensajes referidos al trabajo de nuestro protagonista. Con la misma tipografía naranja de los títulos, los nombres de los actores aparecen, a la par que la cámara comienza a realizar un prolijo y lento *travelling out*, dejando ver, a duras penas, el sucio y oscuro living

de Max. Una vez finalizados los recordatorios de Bridey James, que nos indican que nos ubicamos a tempranas horas de la mañana, se repite la cortina publicitaria de Civic Tv para que así aparezca la mano de nuestro protagonista, con un reloj en su muñeca y, con un pequeño movimiento de su dedo índice dé pie al televisor para que se apague. La cámara, sin cortar, rechaza el movimiento hacia atrás que hasta ese momento realizó, para abalanzarse hacia adelante y, rodeando el sillón en el que Max se ubica, mostrarnos finalmente su rostro todavía dormido.

Un plano detalle de una espumadera largando fuerte aire. En continuidad, un plano medio nos muestra a Max sirviéndose café, permitiéndonos ver la cocina iluminada. Un nulo criterio decorativo lo rodea en un caótico, pero para él cotidiano, desorden. Mientras mezcla su café con leche lo vemos agarrar unas fotografías de la mesada que vamos a ver con un plano detalle contrapicado: una mujer que aparenta japonesa se encuentra desnuda realizando un gesto de goce. Detrás de las impresiones, sobre la mesada, una caja con restos de pizza. Max agarra un pedazo de las sobras y le da una mordida. Lo tira nuevamente a la caja y da vuelta la imagen: la mancha con sus sucios dedos. La nueva fotografía muestra a la misma mujer que vimos en la anterior, en la misma posición pero de espaldas, develando un hombre acostado debajo de ella. Vemos en un plano corto la reacción de Max, una risa indiferente. En el plano medio en el que se introdujo el espacio, lo vemos dejar las fotografías, retomar el borde de la pizza, mojarlo en su café con leche, comerlo, y salir por izquierda de cuadro.

Análisis de títulos y primera secuencia:

Me gustaría comenzar el análisis sosteniendo que creo que tanto la secuencia de títulos como la primera secuencia aglutinan la lógica de la película a la vez que ya plantean los ejes problemáticos en los que la narración se va a ir desarrollando.

Lejos de solo funcionar como una marca de época, la película se inaugura con la animación de la Tierra y el nombre de la distribuidora *Universal* en el

espacio acompañada con la melodía sintetizadora de Howard Shore. Fredric Jameson en *La Estética Geopolítica* estudia las manifestaciones estéticas cinematográficas, principalmente de los años 80, y sostiene que en ellas se puede ver claramente el cambio representacional que implicaron los cambios en las relaciones económicas y políticas de los últimos treinta años, trasladándose en las artes en el problema de la “visión desde arriba”¹⁸⁹ que dificulta, sino imposibilita, la capacidad de pensar(se) y representar(se) en la Posmodernidad. Este cine responde a la lógica de la conspiración -término en el que más adelante ahondaremos. La visión totalizadora que pretende el título de la productora *Universal* sobre el globo, sumado a la tensional música electrónica que sugiere en su gravedad responden ya de entrada al de un sistema que en su magnitud total y global se nos ha tornado inabarcable. Aparece el ruido de la señal de TV, aparato en el auge de su producción cuyos modos de funcionamiento -una red de incalculables usuarios y proveedores- circulan en sintonía con este cambio económico y cultural. Es bajo este sonido que aparece el título de la película. Al quejido electrónico se le suma la distorsión visual de una señal débil, imponiendo así características propias del dispositivo televisivo en la imagen cinematográfica. Esta tensión entre los modos de representación que proponen los distintos dispositivos se va a extender a lo largo de todo el film. “Esto no es un sueño”, debe aclararle Bridey James en la primera línea de diálogo de la película: mientras que, desde el punto de vida de la historia, Max Renn va a encontrarse en una disputa violenta entre los polos de realidad y alucinación, productos de la señal Videodrome, la propuesta enunciativa, como su correlato, va a replicar dicha puja en términos de construcción temporal y espacial con un diálogo entre el cine y la televisión. En este punto ahondaré más adelante, pero esta tensión ya se puede ver cuando, pasado el título del film y una vez finalizada la cortina publicitaria de Civic TV que ocupa la totalidad de la pantalla, la lluvia del ruido de la señal televisiva se produce, no en una televisión filmada por la cámara, sino como un efecto cinematográfico para que después, por medio de un corte, se vea la referencia de un televisor, discernible y medianamente alejado de la cámara.

Ya en el espacio diegético del living de Max, la cámara, en su lento *travelling out*, facilita la homologación de ambos espacios, el televisivo y el “cinematográfico”, en cuyo pliegue se van a erigir los problemas esenciales de la

trama. Finalmente, luego del diálogo unilateral con Bridey James, pasamos a ver la mano de Max, cuyo movimiento pareciera apagar la TV. Este gesto ya anticipa la unión entre la máquina y el personaje, la sintonía de ambos cuerpos disímiles y, a la vez, inseparables.

En los títulos y en este primer plano se despliegan los ejes estructurales de toda la película: la configuración del tiempo y el espacio mediado por la puja entre el dispositivo cinematográfico/dispositivo televisivo; y la imbricación del personaje con dicho dispositivo en una unión indisoluble entre lo orgánico/inorgánico. Estos ejes se encuentran fuertemente ligados, ya que la primera oposición, si bien condiciona en lo formal, toda la película, incluido al personaje de Max y las problemáticas de su cuerpo, a su vez, se encuentra emparejada con la segunda oposición referida: el lazo discursivo entre el aparato cinematográfico y el televisivo hasta el punto de indiscernibilidad, funciona como un espejo del conflicto corporal del Max: así como la carne se funde con la máquina, y la realidad se laguna en alucinaciones, la materialidad orgánica, propia de la emulsión cinematográfica, imagen producto de un proceso fotoquímico, se funde con la inorganicidad de la imagen electrónica en la que el aparato televisivo encuentra su soporte.

Sueños falsos, o el cuerpo de *Blade Runner*:

En el capítulo anterior se indagó en los ejes centrales de *The Thing* a través de una comparación con la adaptación que le antecede -propia del clasicismo del género- para entender la evolución de la concepción del cuerpo y sus posibilidades figurativas en la ciencia ficción, el cambio en las estrategias del cuerpo de la enunciación propuestas por dos cosmovisiones distintas, y a la vez también las malformaciones sufridas por el cuerpo del género a partir de las decisiones de puesta en escena tomadas. En sintonía, en este capítulo dedicado a *Videodrome*, resulta menester problematizar la configuración del cuerpo dentro de la ciencia ficción, pero a través de la contraposición, no *diacrónica*, es decir con una comparación entre dos momentos del género con algún denominador común entre las producciones elegidas -el caso de *The Thing* y *The Thing from another World* en tanto adaptaciones del mismo libro, o, podría ser, *The Fly*

(1958) de Kurt Neumann y *The Fly* (1986) de David Cronenberg- sino más bien un análisis *sincrónico*, tomando una película contemporánea a ella, para entender las posibilidades imaginativas del cuerpo en una misma época, especialmente en la contraposición con un film que de cierta forma va a marcar la pauta para la figuración corporal del futuro de la ciencia ficción¹⁹⁰, además de que ha sido tomada por muchos críticos y analistas como más relevante para la historia del género: *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott.

Ambos films se inscriben en el género de ciencia ficción: en el caso de *Videodrome* lo hace en el trabajo sobre la violenta incidencia de los medios de comunicación de masas en el cuerpo humano; en el caso de *Blade Runner* se inscribe en la representación distópica de la ciudad de Los Ángeles en un contexto en el que los humanos conviven con androides. Pero la comparación que proponemos acá se enriquece al encontrar que las dos películas tomadas del mismo período y género se hibridan e inscriben también con el género policial. Los dos films se organizan a partir de una investigación que se desarrolla en las andanzas de nuestro personaje principal por el paisaje urbano, recolectando información, para, de alguna forma, resolver el conflicto planteado -ya sea descubrir quién anda detrás de la conspiración mediática de la señal de televisión, o encontrar al replicante en fuga y terminarlo. Pero existe un factor radical que pauta de entrada las grandes diferencias que veremos que separan a estas dos películas, que es de máximo interés para este trabajo ya que se vincula directamente con las posibilidades de los films de figurar e imaginar el cuerpo: mientras que la película de Scott se inscribe como una superproducción de estudio, con grandes nombres por detrás, inclusive el del mismo director que unos años antes había revolucionado el visionado del género de ciencia ficción con la taquillera *Alien* (1979), “la procedencia canadiense de *Videodrome* (y del propio Cronenberg) margina a la obra internamente y le asigna una resonancia semiperiférica”¹⁹¹, que, nosotros argumentamos, no solo permite imaginar al cuerpo por fuera de los cánones de representación, sino también modificar al género internamente desde sus decisiones de puesta en escena. Si bien la coetaneidad de ambos textos propicia que haya una gran cantidad de rasgos comunes, que más adelante analizaremos, esta condición de borde que constituye a *Videodrome*, permite la permeabilidad del texto a una serie de matices laterales, como los de la pornografía y la conspiración, que

estructuralmente degradan su discurso, distinguiéndola así radicalmente de *Blade Runner* como de las películas que luego le sucederán en el género.

Como en el capítulo anterior caracterizamos la evolución del género de ciencia ficción desde su nacimiento, pasando por su período clásico, hasta llegar a su llamada decadencia, deberíamos ahora caracterizar el estado en cuestión en el cual se inscribieron *Blade Runner* y *Videodrome* para indagar de manera más profunda en las cualidades de estas dos películas. El retorno en las fantasías populares del género policial de investigación, más específicamente el de la ficción conspirativa -ver *Klute* (Pakula, 1972), *All the President's Men* (Pakula, 1976) y *The Parallax View* (Pakula, 1974), *Three Days of the Condor* (Pollack, 1975), *The Conversation* (Coppola 1974), entre otras- denota un cambio en la situación global en relación al acceso y a la construcción de la información, sistema detonado por la evolución de los medios de comunicación de masas, en el que la ciencia ficción tampoco va a quedarse afuera. Jameson caracteriza en *La Estética Geopolítica* que estos films presentan “nuevas formas de representación para lo que es estrictamente imposible pensar o representar”, siendo la conspiración un “intento de pensar un sistema tan vasto que no puede abarcarse con las categorías de percepción desarrolladas históricamente y con las cuales los seres humanos se orientan normalmente”¹⁹². Ante los numerosos cambios que tuvieron lugar en el siglo XX -“la guerra y sus secuelas, el tambaleo del sueño americano en todos sus aspectos, la nueva conciencia de las minorías, el ascenso y la inflación de las imágenes tanto en el mundo exterior como en la cabeza de las gentes, etc”¹⁹³-, la forma organizativa del relato cinematográfico que supo coordinar casi desde sus orígenes entra en crisis; como señala también Deleuze (2008):

*“Ya no creemos que una situación global pueda dar lugar a una acción capaz de modificarla. Tampoco creemos que una acción pueda forzar una situación a revelarse, ni siquiera parcialmente. Caen las ilusiones más sanas. Lo primero que se ve comprometido, en todas partes, son los encadenamientos situación-acción, acción-reacción, excitación-respuesta (...). El realismo, a pesar de toda su violencia, o más bien con toda su violencia, que sigue siendo sensorio-motriz, no da cuenta de este nuevo estado de cosas (...).”*¹⁹⁴

La noción de totalidad -encuadre sobre un objeto, voluntad de representación de un espacio o un sujeto, transmisión de una historia, saber último en la narración- se muestra problemática e inaprensible. La tendencia fílmica ahora no encuentra un eje estructural que la englobe o sintetice, sino que tiende hacia la dispersión y el azar: lo único que preserva al conjunto, dice Deleuze, son los tópicos, imágenes -y sonidos- presentes en nuestro imaginario colectivo que remiten a un saber común de la sociedad en un momento y lugar determinado, “eslóganes sonoros y visuales” aunque la mayoría de las veces escondidos en nuestra experiencia cotidiana, se nos presentan en la imagen cinematográfica: estos “circulan por el mundo exterior, pero que también penetran en cada uno y constituyen su mundo interior”¹⁹⁵. Podríamos ver en Rick Deckard (Harrison Ford) algo similar a lo que Deleuze escribe sobre el personaje principal de *Taxi Driver* (1976) de Scorsese en relación a aquellos destellos visuales y sonoros que construyen una ciudad-neón de Nueva York: *Blade Runner* extrema estas ideas en la medida en que se lanza la ciudad de Los Ángeles al futuro -no tan lejano- de 2019, y se la sobrecarga con rasgos y características atípicos y procedentes de distintos espacios culturales, produciendo una imposibilidad de anclaje. Pocos años antes, Cassavetes con *The Killing of a Chinese Bookie* (1976) desarticuló la misma ciudad volviéndola extraña al ojo del espectador con la parafernalia icónica propia de la década -el mundo de las apuestas y el juego, los motivos lujuriosos del espectáculo, la insistencia en la coloratura neónica- pero aún manteniendo una red de seguridad de manera tal que, al igual que la Nueva York de Scorsese, Los Ángeles no se nos extraña del todo. Ahora bien, el marco alegórico de la ciencia ficción, despega a la Costa Oeste de su eje, configurándola pura y exclusivamente con los tópicos propios del *Cyberpunk*: la extravagancia decadente de los personajes de ese mundo -vestidos de cuero, látex, plástico que sirven de reflejo gomoso de las luminancias artificiales de la ciudad- se desarrolla en un paisaje tecnológico cuya funcionalidad se confunde con su obsolescencia. El sueño multicultural de una aldea global se presenta en *Blade Runner* como una ilusión caída en su momento álgido de esplendor, donde el flujo indiferenciado de movimientos personales se confunde con el de la imaginería impersonal que recubre la ciudad: el anonimato inminente se contradice en el mundo del hipercontrol.

Esta saturación semántica del espacio se configura en el trazado cartográfico de la ciudad -resaltando la idea de Jameson sobre la imposibilidad de entender dónde estamos parados-, pero se construye también como dato inmediato en la imagen. Pocos planos de *Blade Runner* no se encuentran atestados de información, obstaculizando al objeto del sujeto que lo observa. Incluso en la primera escena de la película, donde se entrevista -y también se podría decir interroga, configurando ya los motivos clásicos del neo-noir- a Leon Kowalski (Brion James), en un espacio más bien despojado, la altura baja en los planos que corresponden a los personajes insiste en la cercanía a cámara de los objetos presentes en la mesa, construyendo en la imagen puntos desenfocados de información que constituye en su mayoría al encuadre; sumado a esto, el alto ratio de contraste de la iluminación monocromática produce en la cara de los sujetos una distinción rotunda en capas. Estos motivos se repiten constantemente, por no decir que se llevan al paroxismo con la presencia repetitiva de humo y vapores por delante de cámara, como también la de la lluvia rutinaria de esta ciudad que no conoce la luz clara del día, como tampoco la quietud del reposo transeúnte. Así es como tanto los exteriores como los interiores de *Blade Runner* -con la salvedad de la casa de Tyrell (Joe Turkel) que salta de la serie topográfica en su constitución ominosamente despojada¹⁹⁶, pero que se compensa con la fluidez variable de los reflejos lumínicos que bañan las paredes- se construyen de forma saturada en una visión claustrofóbica de la puesta en escena.

Según De Rosso, *Blade Runner* le debe estos motivos a su esencia de cine negro más que a su cara de ciencia ficción. Como ya trabajamos, el lenguaje del cine de ciencia ficción, como el cine de género en general, históricamente se manejó bajo los parámetros clásicos de representación que preponderan la invisibilidad del montaje con la continuidad de los raccords, la organización lógica-racional del relato, la fácil lectura de la información icónica en las decisiones de iluminación y escenografía, etc. Mientras que el *film noir*, por lo contrario, se erigía de forma inestable con sus angulaciones y alturas de cámara sin justificación pragmática, su iluminación violentamente contrastada y la construcción de una mirada obstruida que se desencadena en un acceso problemático a la información¹⁹⁷. De todas formas podríamos argumentar que el film llega a puerto en su devenir dramático, encontrando Deckard la solución al

problema de los replicantes sueltos y logrando, por un lado, la salvación de Rachel (Sean Young) y su liberación -a diferencia, como veremos, que en *Videodrome*. Pero, además, lo que aparenta indeterminado o inconcluso -o incluso, confuso- en *Blade Runner* se desprende pura y exclusivamente de la contradictoria voluntad humanista que acompaña tanto a la organización narrativa, como a la construcción de puesta en escena de la película. Si bien se resuelven los nudos de conflicto con el que se incentiva el inicio del relato, el film en su devenir, desprende de sí una serie de problemas referentes a la identidad de los humanos y los replicantes que, de cierta forma, se apoderan de la otra historia que le servía de marco justificativo. Vimos en *The Thing* cómo se le da tiempo y lugar en el film a la construcción del punto de vista del alienígena, situación diferente que en el film que le precede en adaptación, permitiendo así un nuevo modo de ver, desencadenando un nuevo modo de construcción del cuerpo y de puesta en escena. En *Blade Runner* sucede algo similar: los replicantes ostentan de una construcción enunciativa autónoma de su relación con Deckard, que es primariamente quien mueve la historia. Esto se puede ver tanto en el momento en el que Deckard se acerca al enfrentamiento con Pris (Daryl Hannah) en el departamento de JF Sebastian (William Sanderson), donde se intercala el seguimiento del personaje de Harrison Ford al recinto, con inserts de la presencia casi inanimada de la replicante, suspendiendo la tensión del encuentro, y generando una indeterminación en el plano donde ambos sujetos valen por lo mismo en ese espacio plagado de muñecos deformes¹⁹⁸; como también se ve en el enfrentamiento final entre Deckard y Roy (Rutger Hauer), donde la secuencia se divide temporalmente en partes iguales, focalizándose en cada uno de los dos personajes sin diferenciación alguna. Pero, en contraposición con *The Thing*, como también veremos en *Videodrome*, esa alternancia del punto de vista no encuentra su diferencia en la construcción de la puesta en escena. No se puede identificar una distinción en el tratamiento de cámara, iluminación o sonido a través de los diversos cambios de focalización de los personajes.

De cierta forma, podemos identificar en *Blade Runner* una misma visión que organiza la película, indiferentemente de si se trata de un humano o un replicante, de Deckard, Roy o Tyrell. Se podría decir que esto se anticipa ya con la primera secuencia de la película, donde los dos planos que inauguran *Blade*

Runner demuestran ese vasto espacio indiferenciado, homogéneo en la oscurecida altura de la flamante ciudad de Los Ángeles, para que en el plano siguiente se encuentre reflejado bajo un solo ojo -sintetizando, de cierta forma, el problema de la visión total que plantea Jameson- al cual el espectador no puede adjudicar un sujeto portador debido a su detallado tamaño. No hay particularidad en esa mirada englobante: la voluntad de observar la totalidad deja por fuera la singularidad de la mirada que, desde el principio, el film intenta reivindicar. La empatía que se construye de forma temerosa hacia los replicantes, insistente desde el texto introductorio del film donde se remarca su condición de esclavos y reafirma la demagogia de los Blade Runners al llamar al exterminio -de estos seres que son sensiblemente similares y físicamente superiores a los humanos- como “retirement”, no encuentra correspondencia, no solo con el tratamiento enunciativo -la posibilidad de darles una presencia singular en la pantalla a estos personajes, un punto de vista que dé cuenta de la diferencia y que no reitere la mismidad- ni tampoco, inclusive, con la sucesión y el desencadenamiento dramático de la película. Hay un plano, justo hacia la mitad de la película, donde la replicante Salomé (Joanna Cassidy) se encuentra escapando de Deckard, que la quiere “retirar”. Ella se esconde en una escalinata similar a la boca de un subterráneo donde nosotros la vemos, sin saberse vista, desde el punto de vista de Deckard. Mientras él se acerca a su presa, la observamos temer por su vida en medio una marea anónima de gente indiferente a lo que está sucediendo. La intermitente empatía que generamos con la replicante -dificultada además por la lejanía que la gran cantidad de capas materiales genera (tenemos alrededor de ella un flujo de personas que no cesa, una reja que corta diagonalmente el plano y por encima de ella sobras de más cuerpos pasando)- instantáneamente merma con su muerte espectacularizada: una música envuelve el colapso de Salomé en cámara lenta, desde distintos ángulos, atravesando sucesivas capas de vidrieras. Lo que mueve a estos seres artificiales de alta complejidad genética yace en las antípodas de su condición: ellos, al igual que nosotros los humanos, temen a la muerte -contrario a lo que sucede, por ejemplo, en *Videodrome*. Lo que nos mueve a nosotros, por el contrario, es el goce estético de su exterminio que contradice el epígrafe inicial.

En *Blade Runner* se produce de cierta forma un movimiento de degradación de las posibilidades suprahumanas físicas y psíquicas que traen

consigo los replicantes, hacia conflictos y preocupaciones concernientes a lo - hasta entonces- pura y exclusivamente humano. Cuando JF Sebastian descubre que Pris y Roy son replicante de su propia creación, les pide cual monstruos de circo que ellos le hagan una demostración; Roy le contesta “No somos ordenadores, somos seres físicos”. Pris cierra el diálogo con la máxima cartesiana de “Pienso, luego existo”¹⁹⁹. Paradójicamente, en su respuesta racionalista, se los muestra a ellos en un plano conjunto de sus dos caras recortadas tanto del fondo como de su cuerpo, aisladas por una iluminación poco “racional” y convencional en su extremo contraste, de forma ominosamente estática. La tendencia hacia la diferencia de este modo de representación de los replicantes -al parecer de este trabajo, más genuino, ya que habilita nuevas formas de representar-, rápidamente se normaliza en un plano entero, más luminoso, que lo incluye a JF Sebastian, donde Pris rompe con la estaticidad anterior y lo abraza, sintetizando la tendencia global del film de reducir la potencia que traen consigo estos seres genéticamente modificados. La inminente y rápida muerte de Pris a manos de Deckard y la conveniente caducidad de Roy en el enfrentamiento con el mismo, refuerzan la contradicción señalada hacia los postulados revolucionarios con los que el film inaugura: la resolución polémicamente heroica de Deckard -cuesta pensar en términos heroicos cuando la única razón por la que Deckard triunfa es por la inminente muerte de Roy a manos del invencible tiempo de su programación, no antes de que pueda salvarlo de su caída por el precipicio- supone el fin de esa pseudorebelión replicante, y la vuelta a un orden que poco se vio amenazado. Porque al igual que el asesinato de Tyrell no modifica las posibilidades y alcances de la Corporación Tyrell -de ahí el olvido que la película tiene al seguimiento de esa línea narrativa, sin nombrar que ni siquiera es mostrado el asesinato de JF Sebastian-, el movimiento de ordenamiento y jerarquización de la película se encuentra imperturbado. A diferencia que en *The Thing*, donde la adopción momentánea del punto de vista de la Cosa modifica la enunciación, la forma de ver y de organizarse del film, por el resto de la película -como también veremos en *Videodrome*- la mirada humanista y la voluntad racional de *Blade Runner* no sufre ninguna alternancia en el desenvolvimiento dramático que la rebelión replicante supone; de hecho, todo lo contrario, ante la vacilante variación que propone su discurso, se neutraliza.

Estas anotaciones se complejizan en la medida en que *a priori* el texto se inscribe rechazando una mismidad anodina, neutral o clásica de la puesta en escena. Más bien la película se concibe de manera fuertemente estilizada, saturada y atractiva, pero que, al fin y al cabo, su exotismo futurista y su alta estimulación visual no logran esconder su invariable y racional condición. La supuesta diferencia en la que *Blade Runner* se inscribe es adjudicable a su condición de blockbuster. Que no se malinterprete: no se le quita mérito acá a las ideaciones novedosas de puesta en escena del film que de cierta forma inauguraron el género *cyberpunk* en el cine, y que marcó el camino de la ciencia ficción en la década siguiente; sino, más bien, por lo contrario, se intenta delimitar a aquellas proezas técnicas sin pecar de fascinación a la hora de analizar el trabajo enunciativo -específicamente en el tratamiento del encuadre, la cámara y el montaje- que, de cierta forma dijimos, no da lugar verdaderamente a la diferencia.

Esta voluntad imperturbable y cristalizada se nos hace evidente al recordar los numerosos cortes de montaje que circulan de *Blade Runner*, denotando el rechazo por parte de la productora a la incomprensión, a los momentos vacíos de sentido, o que saltan de la serie y producen un desequilibrio, que encuentran su sustento en ese ordenamiento taquillero de la película -en la versión de estreno nacional, de hecho, se agregó una voz en off de Deckard para ayudar a guiar al espectador a través del hilo narrativo. A fin de cuentas, el espectador promedio y nosotros nos encontramos con el mismo problema: el despliegue visual de la película capta instantáneamente toda la atención, exigiendo una narración encauzada para no perdernos en el choque de nuestra mirada fascinada con ese mundo eufórico.

Por la misma razón que se engloban desde una misma óptica los distintos puntos de vista de los personajes -reduciendo así una verdadera posibilidad de liberación de los replicantes, no solo a nivel de la historia, sino materialmente en la imagen- entendemos la figuración de los replicantes no varía en nada de la figuración de los humanos. Si bien el film también tambalea en el momento de decidir si Deckard es también o no un replicante, la forma de configurar a estos personajes se da igual que, por ejemplo, Tyrell o JF Sebastian. En *Blade Runner* el cuerpo se encuentra, siguiendo el pensamiento citado en el mismo film de Descartes, cerrado, subsumido a las leyes mentales que lo ordenan y organizan.

La única diferenciación que podría verse entre los replicantes y los humanos es que estos primeros son más atractivos y estilizados que nuestro protagonista, pero los cambios genéticos que supuso su programación no se manifiestan en diferencias del cuerpo humano, ni siquiera se ostentan cambios protésicos, mínimos injertos en la piel, o exteriores en accesorios, ya que de cierta forma funcionan como el triunfo de la mente sobre el cuerpo. Esta dominación de un polo de la oposición sobre el otro también se da en términos de cultura/naturaleza, en *Blade Runner* no hay lugar para lo biológico por fuera de los límites humanos: los pocos animales que se nos presentan (el búho de Tyrell, la serpiente de Salomé) lo hacen como simulacros artificiales mecanizados a la perfección, insistiendo en la idea de Descartes en su *Discurso del Método* de que los animales y la naturaleza se constituyen como repetitivas máquinas cuyos funcionamientos pueden ser entendidos y, por lo tanto, dominados²⁰⁰. Esto recuerda los postulados cartesianos en los que “se abandonan paulatinamente las concepciones mágicas o animistas de la naturaleza (...) para pasar a una concepción mecanicista”²⁰¹ de ella. Sin dudas los cuerpos de los replicantes van a tender hacia una figuración circunscrita y limitada, ya que muestran el triunfo total de la razón sobre la materia en su programación detallada -donde se sabe, inclusive, cuándo ese organismo caducará-, como también en su voluntad por una identidad y trascendencia, resultado de su autoconciencia: recordemos nuevamente el texto introductorio del film donde se insiste en que ellos eran utilizados como mera fuerza de trabajo hasta el momento en el que toman conciencia de su condición, es decir, la película se inaugura bajo la premisa de un pasaje de la primacía del cuerpo al de la mente.

La porno-conspiración, o el cuerpo diferido de Videodrome:

*“Para llegar al final del éxtasis en el
que nos perdemos en el goce, debemos
siempre establecer su inmediato límite: el horror”
Georges Bataille, El erotismo.*

En contraposición a la configuración del cuerpo en *Blade Runner*, el cine de David Cronenberg pone en jaque el dualismo cartesiano, trabajando, en

relación a lo dicho por Linda Kauffman (2000), como el desmantelamiento de la mimesis, y separación del cuerpo y la mente. La autora, al trabajar la totalidad de la obra del director, argumenta que este cambio se da bajo un marco enunciativo que une lo pornográfico con el terror²⁰², retratando “el impacto de la tecnología posthumana sobre la psique: las experimentaciones genéticas, la terapia radical del comportamiento, la tecnología reproductora, los avances farmacéuticos y las tecnologías electrónicas han transformado irrevocablemente los sentidos humanos”²⁰³, que, como veremos, no se ve únicamente en las modificaciones figurativas de los personajes que se deforman en la pantalla, sino también, bajo la matriz pornográfica, en la degeneración del cuerpo de la enunciación que sirve como soporte del relato.

Si bien *Videodrome* sigue las andanzas de Max Renn, el presidente de una pequeña compañía televisiva de porno soft, acompañándolo en las desidias que desencadena cruzarse con un canal clandestino de *snuff*, no argumentamos que por eso la película se pueda inscribir como un texto pornográfico. Lo fundamental para este trabajo, es la retórica pornográfica en la que el film se inscribe que no tiene del todo que ver con el contenido de las imágenes que se nos presentan. Como escribió Flavia Puppo (1998) en la introducción a su antología de textos sobre este arte bajo: “No es el sexo lo que vuelve pornográfica una imagen, sino su fascinación, su exageración y su desmesura por el detalle. Y este privilegio del detalle plantea una subversión de los valores: lo oculto se hace visible; lo misterioso, una pura mecánica; la vida privada se vuelve pública”²⁰⁴. La mirada clínica de Cronenberg, homologada reiteradas veces por los críticos con la de J.G. Ballard, se ubica de ese lado, poniendo en el centro de discusión del género al cuerpo como materialidad, dejando de lado los cristalizados discursos científicos que antes lo organizaban. De esta forma, reflexiones propias del campo filosófico encuentran su desarrollo dentro de un marco pornográfico de discurso “bajo”, permitiendo una unión expositiva entre términos lejanos e indisolubles. Con un ojo analítico que desmembra al cuerpo al descategorizarlo, Cronenberg mueve las barreras discursivas no sólo entre lo que puede o no puede considerarse humano, sino, y más fundamental para este trabajo, entre lo que puede o no puede considerarse un discurso apto para hablar de estos temas: de la misma forma en la que “comparte la visión neutra del biólogo sobre los humanos en tanto que especie, considera a las especies en

términos evolutivos, pero en vez de asumir que “evolución” es sinónimo de “progreso ilustrado”, explora la evolución desde el punto de vista de otros organismos”²⁰⁵, Cronenberg construye en su filmografía un espacio de reflexión filosófica a partir de una base abyecta de recursos técnicos y discursos marginados, en este caso, propios de la pornografía, el terror y la ciencia ficción.

De allí la mayor diferencia entre *Blade Runner* y *Videodrome* como discursos reflexivos contemporáneos sobre los problemas del cuerpo, la tecnología y la identidad: podríamos retomar el estudio de la literatura pornográfica de Dominique Maingueneau (2008) para trazar la lejanía fundamental entre el tratamiento enunciativo de *Blade Runner* con el de *Videodrome*: mientras que el primero se constituiría bajo lo que él caracteriza como texto *erótico*, el segundo responde a lo detallado como *texto pornográfico*, con todas las aclaraciones necesarias. El peso icónico, refinado, con el que se construye *Blade Runner* cae constantemente en la tentación del esteticismo, haciendo de toda acción y secuencia una contemplación de puras formas que denota un fuerte conocimiento técnico del código de la escritura visual que se acerca al acontecimiento, rodeándolo incansablemente, sin nunca penetrar en él²⁰⁶. Ese mundo que brilla en un esplendor decadente, se nos dispone con toda una imaginería que de tan brillante, enceguece. Por otro lado, la pornografía es fundamentalmente transgresora, viendose esto en la insistencia de poner en escena todo aquello que la sociedad quiere oculto²⁰⁷, y con esto ya no hablamos solamente en terminos sexuales -aunque de todas formas *Videodrome* insistirá, incluso, en la vertiente no-canónica de la pornografía, por no decir de la llamada *prohibida*, por su juego constante con los límites de lo que la *doxa* establece o rechaza como una conducta sexual normal, tratando el sadomasoquismo, la violación, el *snuff* en primer término²⁰⁸ sino también con los discursos degradados de los géneros, la constante caída en el mal gusto, las imágenes obscenas, la caracterización tanto anodina como repugnante de los personajes, etc.

En apariencia, ambos films tienen muchos aspectos en común; pero si nos detenemos incisivamente en estos aspectos, van a terminar por señalarnos más diferencias que similitudes. Tomemos la construcción policial de ambos films, por ejemplo. Tanto *Blade Runner* como *Videodrome* se desarrollan a partir

de una investigación liderada por nuestros personajes principales, Deckard y Max, respectivamente. En el primer caso, el Blade Runner debe encontrar y terminar a los replicantes, siguiendo un camino de pistas para dar con su paradero, intercalando la narración entre los avances de Deckard y el andar de Roy y Pris. En el segundo, el asunto se complejiza: Max Renn, casi de casualidad, en su búsqueda de nuevo contenido para el canal en el que trabaja, se cruza con una señal clandestina de pornografía y violencia extrema. Intenta dar con el paradero de los responsables de estas grabaciones, quedando en el medio de un problemático cruce entre corporaciones que, tanto por un lado como por el otro, lo utilizan como conejillo de indias para sus disputas morales e intereses económicos. El fracaso de la investigación en *Blade Runner* podríamos decir que se da, no tanto por una falla en cumplir con la misión -ya que Deckard casi milagrosamente logra con su cometido-, sino porque la estructura misma de la película es la única garante por la que se logra este triunfo. Deckard roza con la muerte reiteradas veces en el film, y su defunción, gracias a una especie de *deus ex machina*, nunca se concreta, sea por la aparición de Rachel en el momento indicado en el que León casi le perfora el cráneo, o por la oportuna caducidad biológica de Roy al final de la película. El film no pone en escena en ningún momento las barreras y el esfuerzo por llegar a ese momento de verdad que es la concreción de la tarea policial, de hecho, es interesante pensar que, aunque se vea vieja y obsoleta, es gracias a la tecnología que nuestro personaje logra acercarse a ella. El aparato de análisis fotográfico que milagrosamente encuentra en la fotografía, con su exacerbada técnica de zoom, se configura como otro de los tantos informantes que facilitan la tarea de Deckard, volviendo de alguna forma a aquella concepción clasicista de la ciencia ficción donde la tecnología se configura como milagrosamente facilitadora. En *Videodrome* podríamos hablar del fracaso de la investigación en términos de historia y de discurso, pero de forma completamente opuesta a *Blade Runner*: mientras que esta última le debe los alcances de la investigación a todas esas aquellas ayudas narrativas que el personaje recibe por parte de una enunciación fuertemente humanista, *Videodrome* rechaza de lleno cualquier posibilidad de amparo narrativo hacia Max y hacia nosotros, al configurar una estructura fuertemente fragmentada, bajo decisiones de puesta en escena y de construcción de punto de vista que imposibilitan una llegada límpida a la verdad. Estos problemas enunciativos, argumentamos, encuentran su razón de ser, en el hermanamiento

de dos dispositivos dentro del ojo que organiza la película: como vimos en el análisis de la primera secuencia, en *Videodrome* se da una homologación de la mirada del dispositivo televisivo con el dispositivo cinematográfico, construyendo, de cierta forma, un código doble de identificación, que imposibilita un anclaje total y un acceso integral a la información.

Como señala Fredric Jameson, la configuración estructural de *Videodrome* parece encontrar su fundamento en la voluntad de mostrar un nuevo tipo de percepción que recobra su valor estético en la posmodernidad: “el complot conspiratorio de *Videodrome* puede considerarse algo así como un pretexto formal para recorrer todas las bases del paisaje urbano; y esto parece ser algo que sólo puede hacerse de forma lateral, mediante un rodeo genuinamente proustiano, a modo de un subproducto o complemento”²⁰⁹. El film se estructura en el vagabundeo de Max por la ciudad de Toronto, que, en resultado de la construcción baja de la mirada, se vuelve irreconocible:

*“la línea argumental nos conduce del ajetreo anónimo de las estrechas calles comerciales (...) y sus edificios de oficinas renovadas, pero todavía tradicionales, a las ferias de muestras en modernas salas de congresos y al interior de los estudios de radio y televisión, sin olvidar los tejados, las pensiones de mala muerte y los comederos de beneficencia de Bowery, y finalmente a los astilleros abandonados.”*²¹⁰

A diferencia de *Blade Runner*, donde la estructura del film también se configura en las andanzas del protagonista por un gran abanico de espacios de la ciudad, pero que igual se terminan homologando bajo los estilemas *cyberpunk*, y la mirada estetizada del erotismo científico, *Videodrome* nos presenta en su catálogo citadino la heterogeneidad que supone la experiencia del espacio urbano contemporáneo sin la necesidad de proyectarse hacia un futuro alegórico. Configura, a la manera en la que lo pone Jameson, una especie de realismo²¹¹ que refleja la forma fragmentada en la que nos movemos y percibimos en los tiempos presentes del capitalismo avanzado.

La manera en la que este nuevo realismo se configura, rechaza de lleno un abarcamiento total, al evidenciar la intersección de una pluralidad de discursos que edifican estas películas: no solo hablamos ya de hibridez genérica, donde coexiste la lógica de la ciencia ficción con la del policial, el terror y la pornografía, sino también en los modos de construcción enunciativa también dan cuenta de una época en la que la hegemonía cultural que el cine tenía como arte de masas, se ve desplazada por el discurso mediático televisivo. De hecho, estos nuevos modos de representación sinuosos, tienen la total atención de Jameson, quien decide terminar la introducción de su libro alzando una aclaración en sintonía con lo anteriormente propuesto:

“Desde un punto de vista genérico lo que nos interesa aquí es el modo en que los géneros primitivos (suspense, espías, reportajes sociales, ciencia ficción, etc.) se combinan ahora en un movimiento que vuelve a representar la desdiferenciación de los niveles sociales por medio de su propia alegorización, de modo que las nuevas películas postgenéricas de género se alegorizan entre ellas, a la vez que alegorizan la imposibilidad de representar la totalidad social misma.”²¹²

En términos de la historia, *Videodrome* pone en el centro de disputa el porvenir del aparato televisivo en la puja de dos instituciones polarizadas, una, encarnada en una multinacional, busca a través de la señal una especie de castigo a la sociedad por la degradación moral que el uso del aparato supone; la otra, a modo de compañía familiar caritativa, por otro lado, propone a la televisión como facilitadora de nuevos modos evolutivos. En ambos casos, el poder del control sobre el devenir social se juega en el espacio televisivo, y tanto el cuerpo de Max como el cuerpo de la película se mueven bajo los mismos parámetros.

Ante el desarrollo de las tecnologías de telecomunicación, el género pornográfico se vio favorecido. Históricamente desplazado a la clandestinidad, en los principios literarios tradicionales²¹³ del género, pasado secretamente de mano en mano, la pornografía precisó de la imprenta para poder expandir su público, pero a la vez se constituye de forma indisoluble del desarrollo de las redes clandestinas²¹⁴. El crecimiento de la industria audiovisual le proporcionó

un nuevo lugar en el cuerpo social: configurando el régimen transicional²¹⁵, por un lado, se espacializó el lugar de consumo del texto pornográfico. La creación y proliferación de los *sex-shops* y de los cines porno en las décadas de los 60 y 70, cambió el estatuto histórico del género, en tanto conformó un aspecto privado de la vida de las personas que, si la práctica se mantenía oculta del ámbito social, no se repudiaba. Ahora bien, con la llegada de las cintas de video, y con la masivización de la televisión, la descentralización del espacio de visionado en una expansión hacia la intimidad del hogar supuso un borramiento de los límites entre lo público y privado y favoreció aún más al discurso pornográfico y a la industria que lo sostenía, a la vez de que abarató los costos de producción que posibilitó un mayor número de producciones. La industria audiovisual pornográfica se autonomizó, y cobró una relevancia propia (por ejemplo, al constituir su propio sistema de estrellas, con el reconocimiento de actores como Linda Lovelace, Marilyn Chambers²¹⁶, John Holmes, entre otros), a la vez que se sistematizó como producción discursiva y que se especializó al bifurcarse en subgéneros como el *soft-core*, *hard-core*, *S/M*, etc.

Entonces, a la par de que el discurso pornográfico se vio favorecido por los cambios técnicos y comunicacionales que sucedieron pasado el mediado de siglo, también podríamos argumentar que la lógica de ese discurso responde de forma predilecta a los nuevos parámetros culturales que dichos cambios sociales instauraron. Sus formas enunciativas, en una primera instancia, responden a lo que trabajamos con Jameson en el capítulo anterior como el desplazamiento de la lógica de la profundidad hacia la superficialidad: el cine pornográfico, como indica Roman Gubern (1998) en “La imagen pornográfica y otras perversiones ópticas” privilegia el mostrar sobre el narrar, configurando un “*documental fisiológico*, para cuyo despliegue en pantalla se toleran los prolegómenos argumentales (el cartero que llama a la puerta de la señora, etcétera) y las sosas escenas de enlace, interpretada por malos actores”²¹⁷. La importancia en la documentación del acto sexual desplaza toda necesidad de fundamento sobre la escena mostrada, volviendo maleables los límites de la verosimilitud y aceptabilidad del texto por parte del espectador. El código narrativo que propone el texto pornográfico requiere, como señala Maingueneau, “que el lector pueda representarse, visualizar con precisión las operaciones de los actores”²¹⁸ siendo menester una visibilidad clínica del encuentro sexual, aparece nuevamente la

idea del género del cuerpo que señala Linda Williams. Se construye el texto en torno a una serie cristalizada de encuadres, posiciones, cortes e imágenes que se ve separada de la configuración de los personajes que cobran vida en esas escenas: la retórica pornográfica prepondera la organización formal de los elementos más allá del contenido de ellos, por lo que historias anodinas y estereotipadas, con personajes llanos e insulsos se vuelve la norma del discurso. La mengua del afecto planteada por Jameson encuentra su correlato en este discurso en el que “si hay predominio del afecto, se desmorona el dispositivo pornográfico”²¹⁹ pasándose al esteticismo erótico²²⁰. La inserción de la producción estética a la producción integral de bienes, incluye así también a la figura humana como mercancía, separándose de la crítica moderna de la alienación del sujeto, hacia una constitución fragmentada del mismo, que por la nueva experimentación del tiempo que supone la sincronía, en vez de la diacronía, hace desaparecer el estilo propio y personal y la concepción monádica del sujeto. Esta nueva concepción espacial, antes que temporal, se puede ver en el texto pornográfico por la poca voluntad progresiva y acumulativa de sus narraciones: Maingueneau señala que la forma predilecta del texto pornográfico prepondera una configuración de escenas que “tienden a ser permutables”²²¹ y una estructura basada en la “simple yuxtaposición de (esas) fantasías”²²², cuyas diferenciaciones son más bien anecdóticas que sustanciales²²³. Esta forma de organización temporal responde a la estructura esquizofrénica que Jameson desarrolla al retomar a Lacan y estudiar la heterogeneidad de la obra de arte contemporánea: la constitución del mensaje en el pasaje de un significante material a otro, excluyendo en esta lógica de la superficialidad al significado que fundamenta al signo, dan cuenta de un presente puro y desconectado en el tiempo²²⁴. La posibilidad de la permutación de escenas, refleja la discontinuidad total de la obra, donde el principio orgánico de la narración que unifica las partes diferenciadas hacia una totalidad que las contiene se rompe, dejando como motivos de la organización del relato a las intensidades fluctuantes que refieren a las posibilidades de los actos sexuales: de esta forma, señala Jameson, se desprende algo fundamental para este trabajo ya que mantiene una fuerte relación con las características del *body horror*: la ruptura de la cadena temporal, propia de la experiencia posmoderna esquizofrénica posibilita que “el presente envuerv(a) de pronto al sujeto con una vivacidad indesptible, una materialidad de la percepción verdaderamente abrumadora, que exagera con gran efecto el

poder del signo material (o, mejor aún, del signo literal) en aislamiento”²²⁵. Si a esto, le sumamos que la materialidad sónica de la pornografía, como también del *body horror*, es el cuerpo humano, esta forma de enunciación prepondera el juego con este en su condición primordialmente material; alejándose así de los conceptos racionales de la modernidad y permitiendo su apertura en la representación.

Con algunas salvedades, lo anteriormente descrito sobre el discurso pornográfico, potenciado por la lógica presente del texto conspiratorio, se puede observar en *Videodrome*: en primer lugar, la configuración de los personajes se encuentra supeditada a un funcionamiento más allegado a la superficial maleabilidad de los sujetos que a la profundidad sustancial propia de los relatos tradicionales. Para empezar, nuestro personaje principal se configura, a partir de la pluralidad de acontecimientos en los que se ve inmerso. Max Renn es nuestro detective/héroe -al emprender la busca de la verdad del programa Videodrome-, es moralmente corrupto y malvado -al manejar un negocio de distribución pornográfica y al tener un interés especial por el subgénero *snuff*-, y además se vuelve víctima -al verse inmerso en el medio del campo de batalla, en forma de conejillo de indias, de dos compañías que buscan apoderarse de la hegemonía de la señal Videodrome²²⁶. Si bien podríamos argumentar que dichos cambios fluctuantes en el estatuto del personaje de Max se deben a su sumisión a la lógica alucinatoria que la señal implantó en su cerebro, y que lo hacen mutar no solo físicamente sino también subjetivamente, estos rotundos cambios los podemos observar en el resto de los personajes de la película: el Dr. Oblivion (Jack Creley) se configura en primera instancia como un predicador de la palabra mediática, un intelectual con aires mcluhianos que se encuentra más allá (literalmente en otro espacio al mostrarse únicamente a través de la pantalla televisiva) de las disputas materiales de los personajes, pero que después se devela que se vió involucrado en la creación de la señal Videodrome para experimentar una evolución del sistema perceptivo de las personas, mostrándolo potencialmente malvado, pero luego se lo ve como una víctima al mostrarnos que muere en manos de sus compañeros de desarrollo de la señal. A su vez, su hija Bianca Oblivion (Sonja Smits), se constituye en una primera instancia de forma mayormente pura -en sus vestuarios escépticos, su cabello arreglado, su devoción con su trabajo y con la obra y el espíritu de su difunto padre-, para

después utilizar a Max como peón para sus intereses personales al igual que Barry Convex. Ella en un principio se configura en oposición al personaje de Nicki Brand (Debbie Harry), libre en su sexualidad y apariencia, independiente en su vocación, para después ser la primera víctima de Videodrome del círculo de Max, y finalizar siendo la mesías que lo incita a pasarse al lado más-allá-de-la-carne -recordemos también la permutabilidad de estas mujeres en tanto cuerpos sumidos a la violencia, por ejemplo, en el momento en el que Bridey va a la casa de Max y en un espasmo alucinatorio la cachetea, mostrándose en un insert a Nicki recibiendo la cacheteada, como también en el momento en el que Max experimenta con el aparato de Barry Convex que presuntamente graba las alucinaciones y aparece Nicki en el set de Videodrome, para que cuando Max comienza a latigar al televisor que captaba su imagen, se aparezca Masha (Lynne Gorman).

Esta reversibilidad de los personajes encuentra su razón de ser en la enunciación que el film propone: la extensibilidad infinita²²⁷ de sus estatutos, como también de las múltiples inversiones o giros narrativos presentes en el film, responde a una estructuración fragmentada, pero que a la vez responde a los parámetros de la conspiración, donde una conspiración desencadena inevitablemente en otra conspiración, amenazando en mantener esa progresión hacia el infinito, imposibilitando un cierre total en el film a partir de una construcción del punto de vista que excede cualquier posibilidad de anclaje: la conspiración de Spectacular Optics para lograr la hegemonía mediática y ejercer un control a la población empezando por tomar el canal de Max, encuentra un freno en la contraconspiración de Bianca Oblivion que busca eliminar a su enemigo para seguir predicando la palabra de su padre con su terapia de rayos catódicos. La inmersión del personaje de Max en la investigación de la señal Videodrome, espesando las alucinaciones del personaje al verse afectado por la señal subliminal, establece una progresión problemática de la administración de la información. A la par que nuestro personaje comienza a ver su percepción objetiva de la realidad dañada, la enunciación configura al enunciatario de la misma forma. La tensión entre la alucinación y la realidad, se sistematiza en la problemática que la enunciación plantea entre el dispositivo cinematográfico y el televisivo, basándose en el problema de la innovación técnica que supuso el segundo aparato, que se encuentra tanto en la historia como en las modalidades

de representación: ya desde la primera secuencia observamos la coexistencia de la mirada del cine con el de la imagen televisiva al totalizar esta última la pantalla. Esa recurrencia se repite constantemente en el film: en la primera alucinación explícita en la casa de Max, cuando tiene su primer encuentro sexual con Nicki, la modalidad de representación varía entre dos polos que argumentamos responden a los dos modos de representación aquí estudiados. El sexo entre ellos dos se muestra de forma típicamente pornográfica, con planos detalles de sus cuerpos unidos, de sus partes aisladas como la oreja de Nicki siendo penetrada por un alfiler que le coloca Max, sus bocas, sus caras; pero esos planos no vienen sino después de que la presentación de los personajes en el acto sexual se haga con un *travelling in* general, que nos devela a Max y a Nicki acostados en el living de él, sobre un acolchado color bordó -nexo cromático al espacio de Videodrome. En la misma escena se opone el uso de un plano general en movimiento, mostrando la “totalidad” de la escena, al abarcar a sus dos cuerpos enteros, parte del decorado del living, y además al televisor de fondo pasando la cinta del programa *snuff*, para después esa totalidad verse fragmentada en planos detalles fijos propios de la retórica pornográfica. Ese mismo tipo de *travelling*, variando a veces con movimientos *in* o *out*, es utilizado en la primera secuencia para homologar al espacio televisivo -donde se ubica Bridey James-, con el espacio físico -puramente cinematográfico- del cuarto de Max; pero también ese mismo *travelling* es el que, a través del programa *soft-core* japonés que quieren venderle a Max, une los espacios del Classic Hotel y la oficina del Canal 83. Mientras que los planos propios de la retórica pornográfica aíslan a la materia de su entorno, poniendo el foco en el cuerpo desnudo presente en la pantalla, el *travelling in* busca incorporar a la heterogeneidad de espacios, sujetos y “tipos” de imágenes, dentro de un mismo flujo y duración. Esa integración formal, que con voluntad se encuentra presente en la totalidad del film, es la que desdibuja los límites binarios con los que el film juega, como la realidad/alucinación, el espacio real/virtual, incluso lo orgánico/inorgánico, no solo de los soportes de la representación sino también la propia disputa en el cuerpo de Max. Ese mismo tipo de *travelling* es el que clausura la escena anteriormente trabajada: no solo de esta forma se nos presenta a los cuerpos de los dos desconocidos, sino que también, el *travelling* se espeja en forma de *out*, para mostrarlos ya no en el living de Max, sino en el set de Videodrome, habiendo igualado esos dos espacios para los personajes, y

adjudicado la conciencia de la alucinación no a ellos, sino a nosotros, como dato inmediato e igualitario a la realidad de la que veníamos. Se construye así, además, un punto de vista enteramente pornográfico, donde la necesidad de un anclaje subjetivo en la escena se hace presente en la euforia de los cuerpos contaminados ya por la señal alucinatoria, pero que a la vez es rechazado al ser observado, mostrado, por una subjetividad por fuera de lo narrado. Por un lado, se produce una distancia entre el cuerpo que experimenta, y el ojo que se posa sobre esa experimentación al no haber un anclaje discursivo en el personaje, pero que a la vez, por otro lado, acerca al espectador a la naturaleza alucinatoria de esa experiencia al hacerlo consciente de ella en la historia: aparece nuevamente esa continuidad entre el cuerpo del personaje y el cuerpo del espectador, marcado por Linda Williams.

El medio es el mensaje en *Videodrome*; al rechazar la diferenciación entre la realidad y la alucinación al espectador, transitamos un circuito paralelo al de las vivencias de Max.²²⁸ Las imágenes horribles que Max observa, desencadena en su cuerpo el brote de una violencia contenida en forma de mutaciones y reorganizaciones estructurales de su carne. Los procesos de deformación -pensemos en el momento en el que el arma se injerta en la muñeca de Max- sirven también como un mecanismo para horrorizar al espectador. De esa forma sucedería lo que Carol Clover trabaja con *Psicosis* donde: “La víctima es al asesino, lo que el público es a Hitchcock y lo que los públicos de las películas de terror son a los directores de dichas películas”, un juego corporal de muñecas rusas.

Este problema estructural en *Videodrome*, donde los enunciados encuentran fácilmente su réplica enunciativa, parece encontrar un último sustento en lo que desarrolla Jean Louis Baudry (1970) en su texto *Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base* sobre la doble identificación que el aparato cinematográfico permite la existencia de una película: por un lado, de forma secundaria, uno se identifica con el personaje de la ficción, según la lectura de Aumont del texto de Baudry, siendo este el “foco de los deseos afectivos del espectador”²²⁹, pero cuya “simpatía es, pues, el efecto y no la causa de la identificación”²³⁰; ya que la identificación primaria en el cine tiene que ver con que el espectador:

“se identifica, pues, menos con lo representado, el espectáculo mismo, que con aquello que pone en juego o en escena al espectáculo; con quien no es visible pero hace ver, hace ver con el mismo movimiento en virtud del cual él, el espectador, ve -obligándolo a ver lo que ve, es decir, asume la función ampliada por el lugar mudable de la cámara.”²³¹

La naturaleza espejada entre el enunciado y la enunciación en *Videodrome*, ambas partes en mutación, parecería amenazar la propuesta de Baudry: la esquiwa estructuración de una mirada en la que coexisten dos códigos de representación disímiles, el del cine y de la televisión, en términos de identificación primaria, construyendo así un enunciado que sufre dichas contradicciones en carne propia, a modo de identificación secundaria con el cuerpo de Max, amedrenta con la mirada total que el aparato de base propone. La discontinuidad negada -al ser tomadas como continuas- del cine por el montaje se devela como tal, al oponerse a las escenas a la fluidez continua de los *travellings* que buscan homologarse al espacio y código televisivo. La negación necesaria que el cine hace de su propio cuerpo en pos de generar su producción ideológica, al establecer una dialéctica con el aparato televisivo en *Videodrome* en la fluidez de los *travellings*, como también en la homologación constante de las pantallas, donde la televisión opaca la totalidad de la pantalla cinematográfica, llega a su límite. A su vez, las transiciones entre escenas y secuencias en diferentes espacios, se homologan a partir de planos de imágenes de televisores, dando cuenta no solo de un nuevo espacio que el dispositivo proporciona, sino también de una nueva posibilidad material que supera a la realidad orgánica cinematográfica. Al igual que Max hacia el final del film debe renunciar a su cuerpo físico para poder hacer frente en las batallas del poder, la película muestra sus límites e incapacidades estructurales al poner su fin ahí también. Tanto Max al renunciar a su viejo cuerpo orgánico, como Cronenberg al hibridar al código cinematográfico con el televisivo, parecerían seguir los postulados de Nick Land (2019) donde ya no solo:

“se trata de dejar atrás la materia encaminándose hacia el espíritu o hacia las Ideas donde el yo encuentra su morada (esto respondería a

la visión de un sujeto trascendental que el aparato de base cinematográfico propone), sino de dismantelar al yo en el interior de una matriz maquina desorganizada, no desencarnada. Una experiencia extracorporal."²³²

De esa forma el cuerpo de la enunciación de *Videodrome* presenta una tensión entre el soporte orgánico del cine, con su modalidad continua en su negación estructural de su discontinuidad, en los planos fragmentados, y la imagen electrónica de la TV, ontológicamente fluida, que encuentre su sintonía en la constitución problemática narrativa del pasaje del polo de la realidad y el de la alucinación. Así, vemos cómo a partir de la narración de *Videodrome* se desprende una forma homóloga: el momento de cambio relacional con la técnica en el que la película se edifica se ve expresado también en términos narrativos - la lógica de la conspiración, la lucha contra fuerzas mayores y desconocidas, la nueva relevancia de la pornografía como discurso, la indiscernibilidad entre el plano de la artificialidad alucinatoria y la realidad-, como también en términos materiales/semánticos en la mutación de Max. Tanto el cuerpo de la enunciación -construcción de punto de vista y estructura total del film- como del enunciado - la nueva carne de Max, el cuerpo cibernético de Nicki,- se ven como productos de esta disyunción.

Carne liberada, o el nuevo cuerpo de Max Renn:

Bajo los húmedos techos de un barco abandonado en los límites de Toronto, un hombre, asesino y víctima, humano y máquina, busca refugio. En el delirio de su fuga, escapando del poco tiempo que le queda, recluido en un cuarto oscuro y despojado, un televisor personificado por su amante lo llama. Le pide que se acerque a ella: tiene el secreto de la revolución. La única forma de hacerlo, dice, la única forma de tener una verdadera chance es abandonando su cuerpo; ya le quedó obsoleto para luchar esa guerra. Solo puede llegar a ese nuevo mundo, para así liderar la batalla contra las corporaciones, bajo una *nueva carne*. Confundido, aun teniendo un muñón-pistola colgando de su brazo, no la entiende. No implica muchas complicaciones lo que te propongo, le dice Nicki.

Compartimos la confusión de Max, entendemos parcialmente, necesitamos una ayuda: la televisión nos lo debe mostrar primero.

Habiendo ya trabajado el primer aspecto corporal en *Videodrome*, el que respecta a la enunciación, a través de la trasgresión estructural que conllevan en él la retórica pornográfica, la conspiración y el aparato televisivo, vamos ahora centrarnos en la figuración corporal que la película propone en su enunciado, centrándonos en el cuerpo de Max Renn y Nicki Brand. Si bien ya algunas diferencias entre el film de Cronenberg y *Blade Runner* se establecieron en relación al tratamiento enunciativo y temático de cada una de las películas, en términos de figuración corporal, la forma en la que se piensan los cuerpos futuristas de los replicantes en la película de Scott y la encarnación distópica de *Videodrome*, encontramos otro camino posible para pensar su oposición.

El eje que establece la diferenciación entre estas dos maneras de representación del cuerpo, se encuentra en la forma en la que cada película decide relacionar sus cuerpos con la tecnología. Por un lado, los avances tecnológicos que vemos en *Blade Runner*, encuentran su lugar de desarrollo en la parafernalia escenográfica y objetual que construye la película. Si bien ya hablamos de cómo la estética *cyberpunk* presenta la tecnología como, en términos de Vivian Sobchack, familiar y obsoleta, su funcionamiento se basa en hacer perdurar el control y el orden humanista del mundo. La presencia tecnológica en *Videodrome*, por otro lado, opera para finalmente dismantelar ese funcionamiento ordenado que aparece en el film de Scott: si bien hay una puja entre dos polos de uso, el que respecta justamente al hipercontrol de las masas a través de los postulados que Spectacular Optical intenta efectuar, usando a Max en una primera instancia como prueba, y el que sostiene el Dr. Oblivion cuando toma quiere tomar al aparato televisivo como camino para una nueva etapa en la evolución humana, la película no deja en duda de qué lado elige pararse.

Cuando el Dr. Oblivion proclama que la pantalla de TV se ha convertido en la retina de los ojos de la mente, habla de las implicancias físicas que la constitución de aquellas imágenes técnicas presenta ahora para nosotros. Como McLuhan proclama, nosotros nos hemos convertido en la pantalla de este aparato: a diferencia del cine que termina erradicando sus luces y sombras sobre

la pantalla blanca del cine, las imágenes irradiadas por la TV encuentran su puerto directamente en nuestros ojos. Los cambios en la tecnología se reflejan en un cambio directo sufrido en nuestro propio cuerpo: lo que antes con el cine se constituía como un esfuerzo activo, de posar nuestra mirada sobre el objeto, se convierte ahora en una condición pasiva de recepción de imágenes. La nueva realidad mediática desencadena un cambio en la realidad física.

Cuando Linda Kauffman, anteriormente citada, hace referencia a la suspensión del dualismo cartesiano en la filmografía de Cronenberg, piensa principalmente a las formas de tratamiento corporal que él efectúa, al representar esta nueva condición mediática -en este caso, pero si no médica, farmacológica, etc. en el resto de su filmografía-, propone en su figuración la disolución de los límites deliberadamente fijos, por un lado, entre la carne y la máquina, lo orgánico y lo inorgánico, lo animado y lo inanimado, pero también como vimos en términos globales entre lo real y lo imaginario, la empiria y la fantasía. Este nuevo aparato diluye la circunscripción de un espacio y tiempo homogéneo y delimitado, como también la de un sujeto centrado, ya que más que reflejar nuestra subjetividad, estas imágenes ahora la constituyen²³³. Kaufman cita a Steven Shapiro (2006), que en su estudio sobre la constitución corporal cinematográfica le dedica un capítulo a Cronenberg y más específicamente a los problemas mediáticos que surgen en *Videodrome*, y ante estos cambios que trae el aparato televisivo escribe:

“Las imágenes de los medios ya no pueden referirse a un mundo real que sería (en principio) anterior e independiente de ellas; pues penetran, volatilizan y, por lo tanto, (re)constituyen lo real... Cuanto más niveladas y distanciadas de lo real están las imágenes, más se inscriben en nuestros nervios y discurren a través de nuestras sinapsis... Hemos entrado en un nuevo régimen de la imagen, en el que la visión es visceral e intensiva en vez de representativa y extensiva.”²³⁴

En la última escena de *Videodrome*, Nicki incita a Max a abandonar su cuerpo orgánico, para que se adentre en lo acuñado como la *Nueva Carne*, para así poder pelear en igualdad de condiciones con aquellos que intentaron

instrumentalizarlo -sujetos no singulares, por cierto, sino encarnados en la virtual pluralidad de las multinacionales. La muerte del cuerpo orgánico es el segundo paso para la nueva evolución: el primero fue la desestratificación, la reorganización esquiva del cuerpo. Pero para hacerlo, para abandonar finalmente los límites de la carne, primero la televisión debe mostrárselo. En un plano espejado y repetido, se muestra en una primera instancia la imagen televisiva de baja calidad que muestra un acercamiento al rostro de Max, para que este finalmente se dispare con su muñón-arma, para que luego, ahora sí “la película” replique esa acción en calidad su definición de celuloide. Este aparato marca las pautas de la realidad, como así también representa un nuevo espacio donde disputar las nuevas batallas políticas del mundo evolucionado. La ciencia ficción posibilita un abandono del “yo” para pasar a un flujo revolucionario donde “la trascendencia ha estallado en mil fragmentos que son como las esquilas de un espejo donde todavía vemos reflejarse furtivamente nuestra imagen, poco antes de desaparecer.”²³⁵

Está *videopolítica*²³⁶ que plantea Cronenberg se diferencia sustancialmente de *Blade Runner* al proponer un devenir transhumano a los conflictos de nuestros personajes. Mientras que los replicantes de *Blade Runner* se caracterizan de forma humanista, donde su diferenciación con los humanos -no marcada enunciativa ni figurativamente- se basa en tener ampliadas las funciones motrices, pero supeditadas a un alma -necesario tanto para Descartes como para Scott para considerar “humanos”- que a partir de leyes mentales, circunscritas y limitadas a modalidades racionales, en *Videodrome* tanto Nicki como Max llegan a sobrepasar no solo las barreras de sus cuerpos en forma de mutaciones e hibridaciones maquínicas, sino y más importante, superan los límites espaciales de la identidad y de la subjetividad, encarnando un *devenir maquínico* que supera sus condiciones naturales. A diferencia de los personajes de *Blade Runner*, ni Max ni Nicki le temen a la muerte, la ven como un mero abandono, una etapa a superar para lograr conciliar una nueva materialidad. Como dice Fernandez Gonzalo:

“La nueva carne podría ser no sólo la existencia transcorporal, transhumana, del hombre en la máquina, sino también una percepción del cuerpo que supere las limitaciones anatómicas y

*redescubra su potencial sexual más allá de los márgenes impuestos por el trazado biológico.*²³⁷

Esta nueva realidad mediática del cuerpo lo remodela por completo, pero este en una primera instancia no se borra, dice Shaviro -al igual que Dr. Oblivion-, sino que entra en una nueva etapa evolutiva. La clave para que se de esta mutación es la sobreestimulación de los sentidos²³⁸. Mientras que *Videodrome* lo trabaja con la pornografía y la violencia de esta a través de las pantallas televisivas, *Blade Runner* lo hace en su show iconográfico en la puesta en escena. Acá radica la diferencia sustancial entre ambos films: la contención racional humanista de *Blade Runner* por parte de la enunciación impide la variación de los cuerpos, y su expansión hacia nuevas formas imaginativas; mientras que *Videodrome*, al presentar de entrada la hibridación codificada en su instancia enunciativa, se produce, a la par de la mutación entre el plano de la realidad y fantasía, una mutación en el sujeto producto de los estímulos mediáticos que tiene enfrente. Nuevamente la distinción deleuziana entre módulos y modulaciones.

La señal Videodrome produce cambios en el cuerpo, modifica nuestra configuración sensible y motriz. Reorganiza nuestras funcionalidades, las pone en duda. Max Renn, expande su condición de varón, heterosexual, cuando en una de sus alucinaciones se abre un agujero vertical en forma de vagina en el abdomen. En un acto pornográfico, introduce allí el arma con la que luego su cuerpo también hibridará. Al igual que en *The Thing* la película insiste posando la mirada sobre el cuerpo en el momento de su deformación: tenemos la mano de Max integrándose con el arma, donde la tecnología penetra su carne; con esa misma mano-pistola, Max le disparará a Barry Convex que, agonizante, vamos a ver cómo desde su interior emerge un tumor que se expande sobre su cadáver, deformándolo. El momento del horror corporal aparece nuevamente integrado a la disolución de la forma del cuerpo, a ese momento de borde cuando se suspende la distinción carne/máquina y la cámara observa detenidamente la transformación.

La señal televisiva, que produce el delirio que organiza el film, es la que permite la mutación reorganizada de Max y del film: como escribe Hassan

Melehy (2014) "(Max) is not losing his body, but becoming a *body without organs*; he is losing *molar* composition as a man, a dominant male, the integrated subject of spectacle."²³⁹ En un principio, ese CsO se encuentra dominado por la voluntad de Spectacular Optical para efectuar su ataque a la sociedad al quedarse con la transmisión de Canal 83 y al querer eliminar a Bianca Oblivion, es decir se desorganiza el cuerpo pero se lo estratifica como una máquina de guerra. Las nuevas formas del cuerpo de Max están sometidas al control y a la manipulación de una gran corporación multinacional -pensemos, en la forma en la que Barry le coloca una cinta de video a Max en su abdomen-vagina, para darle una tarea, demostrando su carácter pasivo ante la situación en la que se encuentra: de hecho, Bianca Oblivion reorganiza el cuerpo de Max, mostrando una cinta que le muestra su carne devenida televisor, y así lo manipula para ir detrás de Spectacular Optical. Esta vendría a configurar la primera arista de las nuevas condiciones que acarrea el desarrollo de las nuevas tecnologías de la percepción: como señalaba Deleuze, el pasaje de la sociedad disciplinaria a la sociedad de control en el gaseoso espacio de una ciudad modernizada y conectada. Pero, cuando dijimos que *Videodrome* elige sin temor el lado en el cual colocarse, con respecto a los efectos y relaciones que mantenemos con la tecnología, nos referíamos a que sus transformaciones mutantes siguen su avance en el resto del film, por lo que aquel CsO que sirvió como un conejillo de indias para Convex y compañía al asesinar a los socios del Canal 83, termina, en este movimiento constante de actualización de sus funciones, usando las armas de la corporación para volverse contra ella, desestratificándose. Y si bien esto responde también a los intereses de Bianca Oblivion, la transgresión se expande en la última escena, al configurar su última acción más allá de los límites racionales y organizados de su propio cuerpo: Max termina disparándose a sí mismo para dismantelar al sistema orgánico que rige su cuerpo, y la película se clausura, consciente de los límites de su representación.

Posdata al *body horror*:

“Ninguna parte puede o no orientar al aquí y ahora.
¿Pero quién sabe si tal o cual modo deambulante
de existencia no es la profecía del hombre por venir?
Hermenéutica y acción, Paul Ricoeur”

Si, como fuimos desarrollando a lo largo de este trabajo, se podría pensar al *body horror*, en un marco de ciencia ficción, como una actualización de las concepciones del cuerpo en la sociedad tecnocrática y de control, como también como un proyecto utópico de un cuerpo liberado dentro de esa misma coyuntura ¿por qué su representación en el cine, y principalmente en este género, se desarrolló de manera tan acotada? David Cronenberg da sus inicios a mediados de los años 70, pero esta nueva forma de concepción del cuerpo no se desenvuelve mucho más dentro de la ciencia ficción. Incluso dentro de la filmografía de Cronenberg el cuerpo se cierra. En *Shivers*, *Scanners* y *Rabid*, como vimos, bajo premisas de ciencia ficción, el cuerpo sufre modificaciones violentas, posibilitando, a fines de la década del 70, la existencia de lo que llamamos *body horror*. Esa nueva matriz de representación del cuerpo, a partir del trabajo de Cronenberg, es tomada y utilizada también en el marco de producciones *mainstream* de ciencia ficción como *Alien* y el primer remake de *Invasion of the Body Snatchers*, momento en el cual el género se dispara y deja su lugar marginado como producciones “B” y se ubica en el centro de la industria. Hay un cambio en la sensibilidad de la época que tolera y celebra modos de concepción corporales nuevos, antes imposibles de concebir. Pero esta nueva figuración que irrumpió en el panorama del género y encontró su esplendor en Carpenter y Cronenberg, bajo la forma de cuerpos fuera de control, rápidamente se va a ver neutralizada en el imaginario social, expulsada de la mirada fehaciente de la ciencia ficción, e incorporada al circuito abyecto del terror. Películas como *The Evil Dead* (Raimi, 1981), *An American Werewolf in London*, *The Howling* (Dante, 1981), *Evil Dead 2* (Raimi, 1987), *Hellraiser* (Barker, 1987), la saga de *Nightmare on Elm Street* (Craven, 1984-1994), *Society* (Yuzna, 1990), entre otras, marcan un nuevo sendero del *body horror* que se aleja de las

iniciativas de ciencia ficción que lo vieron nacer, hacia los terrenos más delimitados del terror.

Esta desviación del *body horror* del camino de la ciencia ficción sucede incluso dentro de la filmografía de Cronenberg: post *Videodrome*, con la salvedad de *The Fly*, el director canadiense abandona el tratamiento violento y grotesco de los cuerpos, del cual reiteramos que él fue precursor. Como ya vimos, retomando a Fernandez Gonzalo, sus films posteriores, que constituyen según el autor su etapa *perversa*, ahondan sobre los temas de la identidad, la construcción y percepción subjetiva de sus personajes, -*The Dead Zone*, *Dead Ringers*, *M. Butterfly*, *Spider*, entre otras- ya sin problematizar concretamente al cuerpo en su materialidad maleable y abierta, y corriéndose casi enteramente del género.

Tan solo unos pocos títulos más trabajan en un marco de ciencia ficción la problemática del cuerpo como *body horror*: en Norteamérica tenemos la saga *Re-Animator* (Gordon, 1985; Yuzna, 1990; Yuzna 2003), *The Stuff* (Cohen, 1985), y la remake de *The Blob* (Russell, 1988); y también las japonesas *Akira* (Otomo, 1988) y *Tetsuo: the Iron Man* (Tsukamoto, 1989) pero que por su procedencia se alejan del marco de este estudio.

La principal razón de este abandono puede yacer en la incorporación en el imaginario social del tratamiento subversivo del cuerpo que el *body horror* realizó. La ciencia ficción posibilitó, por un lado, una actualización de la figuración del cuerpo a partir de los cambios técnicos sufridos en el siglo, pero a su vez, por otro lado, a partir de su insistencia escópica y heurística permitió un cuerpo-Otro, un CsO, resistente a la lógica del control en el cual se modulan los cuerpos en la contemporaneidad. Permitió su existencia, pero rápidamente fue desplazado genéricamente a la categoría del terror: una vez allí, recategorizado, inserto nuevamente dentro del organismo genérico, se reprime su cualidad desestratificada, y reaparece su funcionalidad. Estas son películas para temer, funciones específicas de cuerpos que antes no ostentaban de razón alguna. La sustracción del cuerpo que realizó el *body horror* de la lógica de representación realista y racional, con Carpenter y Cronenberg, da marcha atrás. Los cuerpos

abiertos del cine de terror cuentan ahora con un propósito, con una función narrativa, con una retórica.

Recordemos que Linda Williams veía en el exceso de los géneros del cuerpo -terror, pornografía y melodrama- momentos en los que la euforia de los cuerpos sufrientes en la pantalla generaba una desviación de la narrativa, desborde de *pathos* que descarrila la historia. Eso se vislumbra en la relación que mantenía el género con su espectador en el visionado de la película, el terror suscitaba en el espectador efectos directos con sus imágenes violentas; mientras que la ciencia ficción, proponía una distancia justa y medida, contemplativa, casi emulando la metodología científica de análisis. De allí la diferencia de la utilización de la violencia en ambos géneros que realiza Langford, considerando que la ciencia ficción presenta en sus narrativas una violencia racional, mientras que el terror ritualiza lo oculto²⁴⁰. Como vimos, en la década del 70, la ciencia ficción, fiel a su contexto, se vuelve un género interesado por el cuerpo. Los problemas sociales y públicos que trabajó históricamente el género, se trasladan hacia el ámbito privado y moral del cuerpo, terreno clásico del terror. Así podría justificarse ese intersticio entre el terror y la ciencia ficción que trabajamos como *body horror*. Eso no sucede solo en la figuración de los personajes y de la amenaza, sino también en la dislocación de sus formas de organizar narrativas: solo que ahora es una trama movida por la ciencia ficción, género históricamente racional y público, la que se volvió demasiado cercana, hasta el punto de lo irracional.

Cuando la ciencia ficción, que siempre resonó en su tratamiento del presente, demanda la puesta del cuerpo al momento de sentarse a ver sus films, el contacto con ese modo del terror reinserta al cuerpo desordenado dentro de una justificación que lo tranquiliza. El nuevo realismo errático del cuerpo que plantea el *body horror*, que denota la composición mutable de nuestra fisionomía en el contexto del siglo XX, al verse integrado al circuito del terror constituye aquello que vemos en forma de cuerpos fuera de control como una excepción: lo que le suceden a los cuerpos abiertos en la pantalla del cine, por pública y social que parezca su trama, propio de los motivos de ciencia ficción con los que se rodea, debe desviarse hacia el ámbito de lo extraordinario. Así, ese

requerimiento del *body horror* de poner el cuerpo, se torna realizable, al no verse como una problemática global, que a todos nos atañe.

Por otro lado, la intermitencia del *body horror* tal vez sea porque el CsO que constituye el cuerpo como figuración, pero principalmente como discurso cinematográfico, requirió preservar siempre una parte de su organismo dominador: sus narraciones, por más que sean erráticas e innovadoras, por momentos confusas, mantienen aún una claridad narrativa; sus cuerpos, aunque se disparen en violentas mutaciones, encuentran un momento de reposo, organizado y sistematizado como lo conocemos -no así en *Tetsuo: the Iron Man*, por ejemplo, donde la dolorosa desestratificación del personaje es total. Como señalan Deleuze y Guattari:

“Hace falta conservar una buena parte del organismo para que cada mañana pueda volver a formarse; también hay que conservar pequeñas provisiones de significancia y de interpretación, incluso para oponerlas a su propio sistema cuando las circunstancias lo exigen, cuando las cosas, las personas, e incluso las situaciones, os fuerzan a ello; y también hay que conservar pequeñas dosis de subjetividad, justo las suficientes para poder responder a la realidad dominante. Mímad los estratos. No se puede alcanzar el CsO, y su plan de consistencia, desestratificado salvajemente.”²⁴¹

En ese sentido, ¿no era inminente la re-sistematización del *body horror* en tanto CsO si siempre requirió la prevalencia de una parte de su organismo autoritario? ¿No era obvia la eventual incorporación de esas imágenes violentas sobre el cuerpo, desterritorializadas en sus narraciones problemáticas, al marco delimitado del género de terror? ¿No era necesario, quizás, más que la continuación del *body horror* como un CsO, la constitución de un Órgano sin Cuerpo (OsC)²⁴², en la medida en la que Žižek (2006) lo entiende como un ente deslocalizado, libre de cualquier marco que pueda regularlo? Žižek plantea que el mundo contemporáneo, tecnocrático y heterogéneo ya no se configura como un gran organismo, por lo que la desorganización del CsO no ópera como una verdadera forma de resistencia, sino más bien como la norma regente:

“Con el desarrollo pleno del capitalismo, especialmente del “capitalismo tardío” actual, es la propia vida normal predominante la que, en cierta forma, se “carnavaliza” con su incesante “auto-revolucionamiento”, sus cambios de rumbo, sus crisis, sus reinenciones, de forma tal que es la crítica misma del capitalismo, desde una posición ética “estable”, lo que aparece cada vez más como una excepción”²⁴³

Lo más probable es que el mismo Cronenberg se haya dado cuenta de esto: ¿no podríamos tomar al final de *Max Renn*, en el abandono de su cuerpo material, convertido ya en un CsO que fue una vez dominado por *Spectacular Optics* y luego re-dominado por la familia *Oblivion*, como una propuesta al pasaje hacia el anonimato cibernético del *OsC*? Casi luego de 10 años del estreno de *Shivers*, con *The Fly*, ¿no habrá previsto el agotamiento de su propuesta?

Por otro lado, ¿no podríamos pensar la disolución del *body horror* como discurso a partir de la reincorporación de ese proyecto utópico a una nueva forma ideológica?²⁴⁴ Vimos que la función de integración social era cumplida, en el cine clásico, por la instauración de un orden y de un sistema de representación en el western; mientras que la ciencia ficción configuraba únicamente sus historias como la subversión de esa norma, propia del pensamiento utópico. Hollywood se imagina el bienestar, pero también el desastre: la ciencia ficción como discurso no deja de cumplir la función ideológica, por más historias catastróficas nos presente, al organizar su discurso de forma homogénea y racional. Esa identidad compartida que el género clásico -ya sea western o ciencia ficción- y el sistema de producción instauraron, donde el cuerpo y sus formas cumplieron un rol predilecto, ¿no vio una verdadera desviación y extrañamiento en el *body horror*? Sueño utópico en el que el cuerpo y el discurso que lo enmarca proponen formas nuevas de acercarse a sus materialidades, nuevas distribuciones sensibles. La ciencia ficción se configura así verdaderamente como la forma subversiva y proyectiva de la utopía: pero, como señala Ricoeur, esas maneras-Otras que la imaginación propone, excéntricas e ilocalizables, tienden hacia la esquizofrenia²⁴⁵. Su sostén proyectivo, esa “fuga hacia el sueño” y ese “desprecio por los grados intermedios”²⁴⁶ (véase la relación con el exceso que Williams marca) de la utopía del *body horror* se vuelve insostenible en el tiempo.

La imaginación se construye también en sus patologías, la ideología integra, pero también encubre y disimula; la utopía llega con un proyecto, sueña, propone, pero termina perdiéndose también en esa fuga²⁴⁷.

Evidentemente los títulos que trabajan la idea del cuerpo del *body horror*, luego del auge de *Videodrome*, inclinan la balanza hacia el terror, dejando de lado a la ciencia ficción como núcleo duro de sus historias. Pero aún así los números son acotados y, el *body horror* en una coyuntura exclusivamente del género de terror también vió una sobrevida limitada: más allá de algunos textos sueltos, ya en la década del 90 merma su presencia en las pantallas, ganando popularidad las películas de asesinos seriales -*Manhunter* (Mann, 1986), *Henry-Portrait of a Serial Killer* (Naughton, 1986), *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991), entre otros títulos que acercan al terror con el thriller- y desplazando el tratamiento abyecto del cuerpo a las películas de zombies donde, como vimos, George Romero fue precursor, y el *body horror* sólo opera como grado cero de la representación -*Day of the Dead* (Romero, 1985), *Prince of Darkness* (Carpenter, 1987), *Braindead* (Jackson, 1992), la remake de Savini (1990) de *Night of the Living Dead*, entre muchas otras que se extienden al día de hoy.

Mientras que en la ciencia ficción la figura del *cyborg* emerge -*The Terminator* (Cameron, 1984), *Robocop* (Verhoeven, 1987), *Terminator 2: Judgment Day* (Cameron, 1991), *Universal Soldier* (Emmerich, 1992)- demostrando un progresivo acercamiento del género hacia el horizonte de acción y aventuras que resuena desde los 90 hasta el día de hoy. De todos modos, como ya señalamos anteriormente, sería inconcluso pensar que el único modo en el que el interés por un cuerpo expandido y liberado se materializó fue el *body horror*. De hecho, la figura del *cyborg* abre también otro horizonte de posibilidad para el cuerpo. Radrigán Brante (2015) la toma como el lugar de desmoronamiento de toda organización y jerarquía entre humano-naturaleza-cultura-tecnología. Criatura quimera que denota un nuevo estadio evolutivo que acerca al cuerpo a la mutación. Es decir que la nueva naturaleza tecnológica que nos rodea, configura en nosotros una especie de ontología inclasificable y variable que desafía la herencia ideológica y constitutiva heredada por la Modernidad. Sufrimos constantemente una tecnomorfosis²⁴⁸, cuya concepción protésica transhumanista recae en nosotros como una amenaza, al

contraponerse con nuestra cosmovisión fija y cerrada, funcional e inmutable, del cuerpo. El *cyborg*, entonces, como un cuerpo en constante tratamiento, abierto y moldeable, similar a lo que vimos en el *body horror*. Hassan Melehy vislumbra en la base de esta nueva tendencia figurativa en el género de ciencia ficción, una suerte de amenaza constitutiva que va a coordinar sus modalidades de aparición y representación en pantalla:

*"The cyborg often appears as something monstrous -as it should be, since the intermeshing of human and machine defies a number of traditional oppositions (spirit/matter, life/death, among other)- and is seen when inscribed in Hollywood narrative codes, as incarnating something evil or potentially evil. The cyborg is usually violent; it is so by its nature, as it is the product of machinery making ruthless incisions into flesh."*²⁴⁹

Para Melehy, la puja de estos límites institucionalizados que acarrea la figura del *cyborg*, sumado a la violencia intrínseca con la que se manifiestan estos personajes, socava el sistema ideológico en el que funcionan. La violencia en estos films debería verse, a partir de los problemas que sostiene sus modos figurativos, una figuración de la violencia cotidiana entre los humanos y la tecnología, particularmente la tecnología televisiva, que acaba en la imposición de imágenes -y modos- del mundo, la redirección programada del deseo y una jerarquización de la carne sin precedentes²⁵⁰. Castañeda Gonzalez (2011), al igual que Hassan Melehy, toma al *cyborg* de la misma forma que propusimos tomar el cuerpo en el *body horror*: como una especie de *agenciamiento* deleuzeano donde la desintegración de los límites entre la carne y el metal, lo orgánico y lo inorgánico, lo constitutivo y la prótesis, expande la noción del cuerpo y de máquina, una potencia abierta a lo nuevo, amplificando sus capacidades en un cuerpo sin órganos que aglutina distintas formas de funcionamiento, sociales, históricas y técnicas, a la vez²⁵¹. Según Deleuze y Guattari: "Un agenciamiento es precisamente ese aumento de dimensiones en una multiplicidad que cambia necesariamente de naturaleza a medida que aumenta sus conexiones"²⁵². Y para Castañeda Gonzalez esta perspectiva diluye la severidad purista de la tradicional concepción del cuerpo. Un proceso

en el cual el cuerpo traza su propio espacio constitutivo, carente de razón, vectorizándose en un horizonte sinfín de posibilidades maquínicas.

¿A qué se quiere llegar con esta comparación? A que, mientras el *body horror* como discurso de la ciencia ficción finaliza, su modo de organización del cuerpo se ve desplazado hacia el terror, aparecen, de todos modos, otros discursos dentro del género que mueven al cuerpo hacia un horizonte similar. Por lo que la singularidad figurativa del subgénero que trabajamos no carga con la totalidad de ese proyecto utópico que señalamos, y que esa discusión no deja de estar presente en el marco de la ciencia ficción, por más intermitente que el *body horror* haya sido.

El *body horror* propuso un cuerpo desorganizado en el tratamiento violento y deformado de sus personajes, en su hibridez genérica, al configurarse en el intersticio de la ciencia ficción con el terror, y también caótico en su enunciación contaminada. Al producirse ese pasaje al terror, se nos vuelve evidente esa promesa de los monstruos que Donna Haraway presentaba, en una liberación de los paradigmas de productividad en los que pensamos la naturaleza, la cultura, la historia y nuestros propios cuerpos, que resulta amenazante para los cánones de representación²⁵³. La brevedad de este subgénero no denota su falta de relevancia en el discurso cinematográfico y en los respectivos al cuerpo contemporáneo. Por lo contrario, esa intermitencia denota que figuró una verdadera amenaza: el *body horror* nos mostró de cerca, tal vez demasiado cerca, cómo lucen los problemas que -literalmente- nos atraviesan. Y, por último, nos demostró de qué forma uno debe comprometerse con ellos: hace falta poner el cuerpo, ver sangre y vísceras, soportar gritos y alaridos de dolor, para que finalmente el cuerpo se libere.

Conclusiones

Este trabajo se propuso investigar el proyecto utópico de la figuración corporal, como también indagar en los cambios producidos en el cuerpo como organizador de la enunciación, en *The Thing* y *Videodrome*, ambas pertenecientes al *body horror*, subgénero del terror y de la ciencia ficción que encontró su nacimiento y esplendor en las décadas 70 y 80 en América del Norte. Para entender la ruptura que planteó el *body horror* dentro del lenguaje cinematográfico al respecto de los dos cuerpos que se trabajaron, se contrapuso el género menor, la ciencia ficción, con un género hegemónico en el auge de producción Hollywoodense, el western. Y luego, en la segunda parte, se compararon films de ciencia ficción, uno extemporáneo a *The Thing*, *The Thing from Another World*, basado en la misma novela, y otro contemporáneo a *Videodrome*, *Blade Runner*, para analizar las diferencias en los tratamientos del cuerpo en tanto figuración de los personajes y enunciación. Entonces, por lo anteriormente expuesto en este trabajo, podemos concluir que:

-El western y la ciencia ficción se constituyen en sus intereses semánticos como dos polos complementarios: en el nacimiento del sistema de representación de Hollywood, uno da cuenta en sus historias de la instauración de una ley, de una moral, constituyéndose como uno de los grandes géneros cinematográficos, ganando así una gran popularidad; mientras que la ciencia ficción, género de clase "B", de menor alcance popular, en sus historias, pone en suspensión el orden social instaurado. En sus historias, uno cumple la función integradora de la ideología, mientras que el otro la función subversiva de la utopía: ambos organizan sus narrativas a partir de la violencia, pero donde en el western la violencia construye comunidad, en la ciencia ficción la destruye. De todas maneras, la forma del relato de ambos géneros opera en términos normativos. Esa construcción polarizada es la que, pasada la época de Oro de Hollywood, posibilita la inversión de la popularidad del western a la ciencia ficción.

-El western y la ciencia ficción -como también cualquier género dentro del marco de producción de Hollywood- organiza el cuerpo en tanto figuración de sus personajes a través de un *habitus* cristalizado, disposiciones consensuadas

de los cuerpos cuyas desviaciones se dan dentro del marco de lo aceptable del sistema, invisibilizando siempre la materialidad que lo compone. A través de un cuerpo de la enunciación transparente, que invisibiliza también sus modalidades de producción del texto audiovisual, se constituyen narrativas identificables y fácilmente categorizables dentro de un cuerpo genérico. Es decir que las categorías del cuerpo que estudiamos se dan de forma homogénea, racional y fuertemente normativizada, en la medida en que la *Idea* prima sobre la materia, la mente se impone y organiza el cuerpo. En este contexto, la amenaza de la ciencia ficción siempre se figuraba a imagen y semejanza del hombre, de forma antropomórfica, es decir racional y mensurable.

-Este sistema homogéneo de los cuerpos entra en crisis en los años 60. El movimiento que supusieron los cambios de producción, cuyas repercusiones en el ámbito cultural podríamos categorizar como posmodernas, sumado al desarrollo tecnocientífico con su imbricación en el entramado social y corporal, y la crisis del sistema de Hollywood como hegemonía en la producción cinematográfica, provocaron cambios en la representación y el tratamiento de los cuerpos en tanto figuración de personajes e instancia enunciativa. Supuso, por otro lado, el fin del western como género *mainstream*, y en la ciencia ficción se manifestó bajo la forma de *Post-futurismo* donde encontró fuerte popularidad.

-En un contexto caracterizado por la incredulidad hacia los metarrelatos, donde se genera un pasaje de una *sociedad disciplinaria*, organizada a partir de instituciones concretas, a una *sociedad de control*, la ciencia ficción, género menor caracterizado por su histórica voluntad de experimentación, encuentra una renovación de la figuración del cuerpo -principalmente de sus amenazas- en un cambio de *forma*, y ya no del *contenido*, oponiéndose a los tratamientos antropomórficos de su momento clásico. Antes, el monstruo de la ciencia ficción se configuraba a partir de un contenido terrorífico que se insertaba en un mismo Módulo-Otro, invariable en su condición antropomórfica. Ahora se construye a la amenaza, a partir de la una Forma-Otra, que abandona y desarma la concepción cartesiana del cuerpo. El *body horror*, emerge en este contexto, inscripto en un primer momento bajo la voluntad por entendimiento y comprensión de la ciencia ficción, y se constituye como ese acto de mostrar lo imposible y decir lo innombrable de la experiencia contemporánea. La *Nueva Carne* -término

acuñado en relación a la filmografía de David Cronenberg- violenta al cuerpo humano, en sus mutaciones y deformaciones, para figurar realmente al cuerpo nuevo del siglo tecnocrático.

-Es a partir de esta transgresión violenta de los polos cartesianos históricamente opuestos -un cuerpo subyugado a un alma-, que los registros codificados de los géneros cinematográficos suelen referirse a estos films más que como de ciencia ficción, como terroríficos: su constitución como *cuerpo sin órganos*, sistema desterritorializado, puesto en crisis en su funcionamiento, quiebra con la tradición de dominio del cuerpo por el alma y la razón. Ahora, liberado de esa jerarquía, en sus inclasificables modulaciones, el cuerpo se abre a un sinfín de relaciones. Es por eso que la figuración del *body horror* no se constituye únicamente como un reflejo de los cambios infraestructurales de la sociedad; sino que, por lo contrario, podría considerarse como un gesto utópico, superestructural, de configurar un cuerpo-Otro, liberado de las ataduras del control contemporáneo.

-*The Thing* actualiza la amenaza del relato, anteriormente adaptado por Christian Nyby y Howard Hawks en *The Thing from Another World*, al plantear al alien como un ser mutable, un CsO que puede modular su cuerpo en infinitas formas. A su vez, el cuerpo de la enunciación, homogéneo, transparente y ordenado de la primera adaptación, se ve contaminado en la versión de Carpenter por la subjetividad del alien, por lo que la organización clara de la materia significativa del film se problematiza, imposibilitando un acceso pleno a la verdad.

-David Cronenberg construye en su filmografía un espacio de reflexión sobre el cuerpo a partir de una base abyecta de recursos técnicos y discursos marginados; en el caso de *Videodrome* propios de la pornografía y la conspiración. La disolución del binarismo cartesiano del cuerpo de Max Renn, se homologa con una enunciación que oscila entre el código del dispositivo cinematográfico y el televisivo; que construye la estructura esquiiva de la película que se sostiene sobre la indiscernibilidad entre el plano de la realidad y el de la alucinación.

-La ciencia ficción de los años 70 y 80, más que alejarse de su núcleo genérico de producción -aquel lugar de pureza del género- y homologarse al del terror en sus tratamientos del cuerpo y de la puesta en escena, creemos que justamente hace lo contrario: a través de un reordenamiento más bien desordenado del cuerpo, como también el problematizar el trabajo formal en esos términos, estos films se acercan a la inconmensurabilidad de las amenazas que sirvieron de base a la ciencia ficción (la idea de la invasión alienígena, o la conquista del espacio, por ejemplo), liberándose de las ataduras racionales que organizaron al clasicismo del género; posibilitando un acercamiento verdadero a aquello Otro que, ahora, bajo una mirada trastocada, y un cuerpo desdoblado deja entrever su verdadera, temible e inentendible naturaleza.

-La dinámica, grotesca y sangrienta que propone el *body horror*, llevándolo al límite nuestro modo de entendimiento del cuerpo, a la vez que propone una modalidad de recepción que compromete a nuestro propio cuerpo de espectadores, por lo que es considerado -en el afán de apaciguarlo- como un subgénero del terror. La utopía planteada por esta nueva concepción del cuerpo se ve integrada al discurso ideológico. De ese modo es reincorporado, reterritorializado, al circuito de producción y comercialización.

Bibliografía

- ABRAHAM, TOMÁS (2006): *La máquina Deleuze*. Buenos Aires: Sudamericana.
- AGUILAR GARCÍA, T (2008): *Ontología Cyborg: el cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Barcelona: Gedisa.
- ALTMAN, R (2000): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.
- ANZOÁTEGUI, M (2018): "El dualismo mente-cuerpo y la conceptualización humano-animal en el pensamiento cartesiano" en *Ferrari, L y Campagnoli, M. Libro de Cátedra Introducción a la Filosofía PUEF*. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata.
- AUMONT, J (1983): "La doble identificación" en *Mercado de deseos* (comp. Flavia Puppo). Buenos Aires: La Marca Editora, 1998.
- BAJTIN, M (1994): *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial.
- BALLARD, J (1979): *Crash*. Barcelona: Minotauro.
- BAUDRILLARD, J (1992): "Videosfera y sujeto fractal" en *El medio es la TV*, (comp. Ariana Vacchieri). Buenos Aires: La Marca Editora.
- BAUDRY, J-L (1974): "Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base" en *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.
- BAXTER, J (1970): *Science fiction in the cinema*. Nueva York: Paperback Library.
- BAZIN, A (1990): El western o el cine americano por excelencia en *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones RIALP.
- BENJAMIN, W. (2005): *Libro de los pasajes*. Madrid: Ediciones Akal.
- BENJAMIN, W. (2007): "Para una crítica de la violencia" en *Conceptos de filosofía de la historia*. Buenos Aires: Terramar Ediciones.
- BENJAMIN, W. (2007): *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- BETTETINI, G. (1986) *La conversación Audiovisual*. Madrid: Cátedra.
- BOURDIEU, P. (2007): *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- BURCH, N. (1999): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra.

- CASTAÑEDA GONZÁLEZ, M. (2011) *Estética, cuerpos y modernidades*. Medellín: Universidad de Colombia.
- CLOVER, C. (1987): "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film" en *The Dread of Difference* (edit. Barry Keith Grant). Austin: University of Texas Press, 2015.
- CORTÉS, J. (2003): *Orden y caos, un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama.
- CRONENBERG, D. (2020): *Cronenberg por Cronenberg*. Buenos Aires: El cuenco de plata.
- D'ANDRÉS, A. (2015): *Análisis de la figura del descifrador de enigmas y episteme alternativa propuesta en The Thing (1982) de John Carpenter*. Buenos Aires: Universidad del Cine.
- DE ROSSO, E. (2009): "Los Ángeles 2019: nueva inestabilidad" en *Revista LIS: Letra, imagen y sonido, Ciudad Mediatizada. Año II #4. Jul-Dic*. Buenos Aires: UBACyT.
- DE ROSSO, E. (2012): *De la luna al sol: para una historia de los viajes espaciales*. Buenos Aires: Descartes.
- DEBORD, G. (2009): *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Ediciones Pre-Textos.
- DELEUZE, G. (2008): *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Buenos Aires: Paidós.
- DELEUZE, G. (2005): "Posdata sobre las sociedades de control" en Christian Ferrer (Comp.), *El lenguaje libertario: antología del pensamiento anarquista contemporáneo*. La Plata: Ediciones Terramar.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (2002): *Mil Mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Ediciones Pre-Textos.
- DERRIDA, J. (1967): "El teatro de la crueldad y la clausura de la representación" en *Dos ensayos*. Barcelona: Cuadernos ANAGRAMA, Anagrama Editorial, 1972.
- DESCARTES, R. (1641): *Meditaciones Metafísicas*. Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.
- DESCARTES, R. (2010): *Discurso del método*. Madrid: Colección Austral-Espasa Calpe.
- FERNANDEZ GONZALO, J. (2019): *Políticas de la Nueva Carne*. Barcelona: Holobionte Ediciones.

- FOUCAULT, M. (2014): *Historia de la sexualidad I: la voluntad de saber*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores.
- FOUCAULT, M. (1977): *Vigiar e punir: nacimiento da prisão*. Petrópolis: Editora Vozes.
- FREUD, S. (1992): *Obras completas XVII*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- GAUDREAULT, A.; JOST, F. (1995): *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós.
- GOROSTIZA, J.; PÉREZ, A. (2003): *David Cronenberg*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- GUBERN, R. (1998): "Cinéma-vérité" en *Mercado de deseos* (comp. Flavia Puppo)
- HANDLING, P.; VERONNEAU, P. (1990): *L'horreur intérieure: les films de David Cronenberg*. Paris: Cerf-Cinémathèque québécoise.
- HARAWAY, D. (1992): "Las promesas de los monstruos; hacia una lógica de significaciones" en *Escalera al cielo: utopía y ciencia ficción* (comp. Daniel Link). La Marca Editora: Buenos Aires, 1994.
- HENRÍQUEZ LORCA, P. (2011): "Lo inferior corporal en Bajtin", en *Mijail Bajtin y la cultura* (comp. Manuel Jofré). Santiago de Chile: Colección Estudios Críticos.
- JAMESON, F. (2012): *Posmodernismo: la lógica del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: La Marca editora.
- JAMESON, F. (2009): *Arqueologías del futuro*. Madrid: Ediciones Akal.
- JAMESON, F. (1992): *La Estética Geopolítica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- JAMESON, F. (2012): "Reificación y utopía en la cultura de masas" en *Signaturas de lo visible*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- JONES, K. (1999): "American Movie Classic: John Carpenter" en *Film Comment, Enero/Febrero*.
- KAUFFMAN, L. (2000): *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneo*. Valencia: Ediciones Cátedra.
- KRISTEVA, J. (2006): *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- LAND, N. (2019): *Fanged Noumena*. Barcelona: Holobionte Ediciones.

- LANGFORD, B. (2005): *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- LE BRETON, D. (2002): *Antropología del cuerpo y Modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- LUNN, E. (1986): *Marxismo y Modernismo*. DF: Fondo de cultura económica.
- LYOTARD, J. (1987): *La Condición Postmoderna*. Buenos Aires: Editorial R.E.I.
- MAINGUENEAU, D. (2008) *La literatura pornográfica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- MARX, K. (2008): *Contribución a la crítica de la economía política*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- MARX, K.; ENGELS, F. (1973): *Correspondencia*. Buenos Aires: Editorial Cartago SRL.
- MELEHY, H. (2014): "Bodies without organs: cyborg cinema of the 1980s" en *The Science fiction film reader* (edit. Gregg Rickman). Nueva York: Limelight Editions.
- PASOLINI, P.P. (2005): *Empirismo herético*. Córdoba: Editorial Brujas.
- PEDRAZA, P. (2002): "Teratología y nueva carne" en *La nueva carne* (edit. Antonio José Navarro). Madrid: Valdemar.
- PUPPO, F. (1998): *Mercado de deseos: una introducción en los géneros del sexo*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- RADRIGÁN BRANTE, V. (2015): *Tecnomorfosis: desbordes e hibridaciones entre el cuerpo y la tecnología Cyborgización y virtualización como claves de la transformación corporal contemporánea*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.
- RAMALLE GÓMARA, E. (2007): "Frankenstein, un espejo de la identidad humana." en *Revista Berceo*. La Rioja: Instituto de Estudios Riojanos.
- RANCIÈRE, J. (2005): *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Bellaterra.
- RANCIÈRE, J. (2010): *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- RANCIÈRE, J. (2018): *La fábula cinematográfica*. Buenos Aires: El cuenco de plata.

- RICKMAN, G. (2004): ““I think, therefore I am” - cartesian motifs in the filmed science fiction of Philip K. Dick” en *The Science Fiction Film Reader*. Nueva York: Limelight Editions.
- RICOEUR, P. (2008): *Hermenéutica y Acción*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- RUSSO, E. (2010): *El cine clásico*. Buenos Aires: Manantial.
- SONTAG, S. (2005): *Contra la interpretación*. Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A.
- SIBILIA, P. (2005): *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- SHAVIRO, S. (2006): *The cinematic body*. Minneapolis: The University of Minnesota Press.
- SOBCHACK, V. (1998): *Screening Space: the american science fiction film*. New Brunswick: Rutgers University Press.
- STERLING, B. (1986): *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Editorial Siruela, ePub.
- TELOTTE, J.P. (2004): *Genres in American cinema*. Cambridge: Cambridge University Press.
- WILLIAMS, L. (1991): “Film Bodies: Gender, Genre, and Excess” en *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4. Berkeley: University of California Press.
- ŽIŽEK, S. (2006): *Órganos sin cuerpo: Sobre Deleuze y consecuencias*. Valencia: Ediciones Pre-Textos.

Filmografía

- *Le Voyage dans la Lune* (Méliès, 1902)
- *El nacimiento de una nación* (1915) de D.W. Griffith
- *Metropolis* (Lang, 1927)
- *Frankenstein* (Whale 1931)
- *The Invisible Man* (Whale, 1933)
- *The Bride of Frankenstein* (Whale, 1935)
- *Stagecoach* (Ford, 1939)
- *The Grapes of Wrath* (Ford, 1940)
- *Cat People* (1942, Tourneur)
- *I Walked with a Zombie* (1943, Tourneur)
- *The Body Snatcher* (Wise, 1945)
- *My darling Clementine* (Ford, 1946)
- *Destination Moon* (Pichel, 1950)
- *Winchester 73* (Mann, 1950)
- *The Day the Earth Stood Still* (Wise, 1951)
- *The Thing From Another World* (Nyby, 1951)
- *High Noon* (Zinnermann, 1952)
- *It Came from Outer Space* (Arnold, 1953)
- *The War of the Worlds* (Haskins, 1953)
- *The Beast from 20.000 Fathoms* (Lourié, 1953)
- *Them!* (Douglas, 1954)
- *Conquest of Space* (Haskin, 1955)
- *It Came From Beneath the Sea* (Gordon, 1955)
- *Tarantula* (Arnold, 1955)
- *The Quatermass Xperiment* (Guest, 1955)
- *Forbidden Planet* (Wilcox, 1956)
- *Invasion of the Body Snatchers* (Siegel, 1956)
- *The Fly* (Naumann, 1956)
- *The Searchers* (Ford, 1956)
- *Night of the Demon* (Tourneur, 1957)
- *The Incredible Shrinking Man* (Arnold, 1957)
- *The Tin Star* (Mann, 1957)
- *The Blob* (Yeaworth y Doughten, 1958)

- *No name on the bullet* (Arnold, 1959)
- *Rio Bravo* (Hawks, 1959)
- *Psicosis* (Hitchcock, 1961)
- *The X Man with the X-Ray Eyes* (Corman, 1963)
- *For a Few Dollars More* (Leone, 1965)
- *Il buono, il brutto, il cattivo* (Leone, 1966)
- *Bonnie and Clyde* (Penn, 1967)
- *Night of the Living Dead* (Romero, 1968)
- *2001: A Space Odyssey* (Kubrick, 1968)
- *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (Hill, 1969)
- *Stereo* (Cronenberg, 1969)
- *Crimes of the future* (Cronenberg, 1970)
- *The Godfather* (Coppola, 1972)
- *Klute* (Pakula, 1972)
- *The Exorcist* (Friedkin, 1973)
- *Dark Star* (Carpenter, 1974)
- *The Conversation* (Coppola, 1974)
- *The Parallax View* (Pakula, 1974)
- *Shivers* (Cronenberg, 1975)
- *Three Days of the Condor* (Pollack, 1975)
- *All the President's Men* (Pakula, 1976)
- *Taxi Driver* (Scorsese, 1976)
- *The Killing of a Chinese Bookie* (Cassavetes, 1976)
- *Star Wars* (Lucas, 1977)
- *Rabid* (Cronenberg, 1977)
- *Dawn of the Dead* (Romero, 1978)
- *Halloween* (Carpenter, 1978)
- *Alien* (Scott, 1979)
- *Fast Company* (Cronenberg, 1979)
- *The Brood* (Cronenberg, 1979)
- *The Fog* (Carpenter, 1980)
- *Escape from New York* (Carpenter, 1981)
- *An American Werewolf in London* (Landis, 1981)
- *Scanners* (Cronenberg, 1981)
- *The Howling* (Dante, 1981)

- *The Thing* (Carpenter, 1981)
- *Blade Runner* (Scott, 1982)
- *E.T., the Extra-Terrestrial* (Spielberg, 1982)
- *Liquid Sky* (Tsukerman, 1982)
- *Videodrome* (Cronenberg, 1983)
- *Repo Man* (Cox, 1984)
- *Starman* (Carpenter, 1984)
- *The Terminator* (Cameron, 1984)
- *Back to the Future* (Zemeckis, 1985)
- *Day of the Dead* (Romero, 1985)
- *Re-Animator* (Gordon, 1985)
- *The Stuff* (Cohen, 1985)
- *Henry-Portrait of a Serial Killer* (Naughton, 1986)
- *Manhunter* (Mann, 1986)
- *The Fly* (Cronenberg, 1986)
- *Prince of Darkness* (Carpenter, 1987)
- *Robocop* (Verhoeven, 1987)
- *Akira* (Otomo, 1988)
- *Dead Ringers* (Cronenberg, 1988)
- *They Live* (Carpenter, 1988)
- *The Blob* (Russell, 1988)
- *Bride of Re-Animator* (Yuzna, 1989)
- *Tetsuo: the Iron Man* (Tsukamoto, 1989)
- *Night of the Living Dead* (Savini, 1990)
- *Society* (Yuzna, 1990)
- *Terminator 2: Judgment Day* (Cameron, 1991)
- *The Silence of the Lambs* (Demme, 1991)
- *Braindead* (Jackson, 1992)
- *Universal Soldier* (Emmerich, 1992)
- *The Matrix* (Lana y Lilly Wachowski, 1999)
- *Beyond Re-Animator* (Yuzna, 2003)
- *Maps to the Stars* (Cronenberg, 2014)

Notas

1. BURCH, N. (1999): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra. Nota: Como señala Burch, estos modos de representación no son exclusivos del cine norteamericano; no vieron siquiera su nacimiento en el cine, y menos en el siglo XX. Pero nos vamos a centrar en la sistematización del período clásico del cine de Hollywood para poder desde allí abordar las transformaciones figurativas que proponemos trabajar. ◀ ◀
2. LE BRETON, D. (2002): *Antropología del cuerpo y modernidad*. Buenos Aires: Nueva Visión. Pág. 13 ◀ ◀
3. Ibid. Pág. 14 ◀ ◀
4. MARX, K. (2008): *Contribución a la crítica de la economía política*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores. Pág. 5 ◀ ◀
5. MARX, K.; ENGELS, F. (1973): *Correspondencia*. Buenos Aires: Editorial Cartago, Pág. 379 ◀ ◀
6. BENJAMIN, W. (2005): *Libro de los pasajes*. Madrid: Ediciones Akal. ◀ ◀
7. RICOEUR, P. (2008): “La imaginación en el discurso y en la acción” en *Hermenéutica y Acción*. Buenos Aires: Prometeo Libros. Pág. 119 ◀ ◀
8. RANCIÈRE, J. (2005): *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Bellaterra. Pág. 13 ◀ ◀
9. TELOTTE, J.P. (2004): *Science fiction films*. Cambridge: Cambridge University Press. Pág. 19 ◀ ◀
10. BAZIN, A. (1990): “El western o el cine americano por excelencia” en *¿Qué es el cine?* Madrid: Ediciones RIALP. ◀ ◀
11. ALTMAN, R. (2000): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Pág. 43 ◀ ◀
12. LANGFORD, B. (2005): *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Edinburgh University Press. Pág. 157 ◀ ◀
13. Ibid. Pág. 244-245 ◀ ◀
14. Ibid. Pág. 245 ◀ ◀
15. DELEUZE, G. (2008): *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Buenos Aires: Paidós. Pág. 52 ◀ ◀
16. Ibid. Pág. 52-53 ◀ ◀
17. Ibid. Pág. 53-54 ◀ ◀
18. Ibid. Pág. 55 ◀ ◀

19. BURCH, N. (1999): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Ediciones Cátedra. ◀ ◀
20. Ibid. Pág. 401 ◀ ◀
21. BENJAMIN, W. (2007): "Para una crítica de la violencia" en *Conceptos de filosofía de la historia*. Buenos Aires: Terramar Ediciones. Pág. 116-117 ◀ ◀
22. Ibid. Pág. 204-205 ◀ ◀
23. RUSSO, E. (2010): *El cine clásico*. Buenos Aires: Manantial. Pág. 22 ◀ ◀
24. Ibid. Pág. 203 ◀ ◀
25. ALTMAN, R. (2000): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. Pág. 44 ◀ ◀
26. BAXTER, J. (1970): *Science fiction in the cinema*. Nueva York: Paperback Library. Pág. 7 Las traducciones de esta edición fueron realizadas por mí para este trabajo. ◀ ◀
27. SOBCHACK, V. (1998): *Screening Space: the american science fiction film*. New Brunswick: Rutgers University Press. Pág. 63 ◀ ◀
28. TELOTTE, J.P. (2004): *Science fiction films*. Pág. 14 ◀ ◀
29. ALTMAN, R. (2000): *Los géneros cinematográficos*. Pág. 43 ◀ ◀
30. Ibid. Pág. 24 "Más que ningún otro género, la ciencia ficción se apoya fuertemente en lo que deberíamos llamar *efectos especiales*, y de este apoyo deberíamos considerar cómo la forma sintáctica y paradigmática de los elementos están relacionados con su misma creación, es decir, cómo la preocupación por lo tecnológico nos mete en un complejo sistema de reflexiones sobre sus propias constituciones tecnológicas, y en consecuencia sobre su propio nivel de realidad." ◀ ◀
31. Ibid. Pág. 25 ◀ ◀
32. Ibid. Pág. 80 ◀ ◀
33. Ibid. Pág. 25 "La tensión entre esos efectos aparentemente mágicos y el deseo de hacer entrar a esos mismos elementos dentro de una ilusión de realidad." ◀ ◀
34. Si bien no hay una presencia indígena en films anteriores, numerosas películas que incorporan a la problemática nativa americana ~~se~~ se dirigieron inmediatamente luego del cortometraje de Méliès. Ver *The Red Man and the Child* (Griffith, 1908), *The Indian Runner's Romance* (Griffith, 1909), *The Red Man's View* (Griffith, 1909), *The Life of Buffalo Bill* (Panzer, 1912), etc. ◀ ◀
35. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 20 ◀ ◀
36. Ibid. Pág. 21 ◀ ◀

37. SONTAG, S. (2005): "La imaginación del desastre" en *Contra la interpretación*. Buenos Aires: Aguilar, Altea, Taurus, Alfaguara S.A. Pág. 278◀◀
38. Ibid. Pág. 278◀◀
39. RICOEUR, P.: "La imaginación en el discurso y en la acción" en *Hermenéutica y Acción*. Pág. 115◀◀
40. Idem.◀◀
41. Idem.◀◀
42. Ibid. Pág. 117◀◀
43. Ibid. Pág. 118◀◀
44. SOBCHACK, V: *Screening Space*. Pág. 45◀◀
45. Idem.◀◀
46. Ibid. Pág 47◀◀
47. Ibid. Págs. 292-293◀◀
48. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 50◀◀
49. ALTMAN, R.: *Los géneros cinematográficos*. Pág. 47◀◀
50. DELEUZE, G.: *La imagen movimiento: estudios sobre cine I*. Pág. 204◀◀
51. Referencia al célebre eslogan que acompañaba al nombre del actor.◀◀
52. CORTÉS, J. (2003): *Orden y caos, un estudio cultural sobre lo monstruoso en el arte*. Barcelona: Anagrama. Pág. 19◀◀
53. LUNN, E. (1986): *Marxismo y Modernismo*. DF: Fondo de cultura económica. Pág. 94◀◀
54. Ibid. Pág. 95◀◀
55. DELEUZE, G.: *La imagen movimiento: estudios sobre cine I*. Pág. 208◀◀
56. BOURDIEU, P. (2007): *El sentido práctico*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores. Pág. 86◀◀
57. DESCARTES, R. (1641): *Meditaciones Metafísicas*. Edición electrónica de www.philosophia.cl / Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Pág. 12◀◀
58. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 36◀◀
59. Ibid. Pág. 30. "Ambos géneros tratan con el caos, con la disrupción del orden, pero el film de terror trata con el caos moral, la disrupción de un orden natural (asumiendo que se trata del orden de Dios), y la amenaza sobre la armonía del hogar; el film de ciencia ficción, por otro lado, considera el caos social, la disrupción del orden social (creado por el hombre), y la amenaza sobre la armonía de la sociedad civilizada."◀◀

60. Ibid. Pág. 31. "Ya que el film de terror enfatiza en el conflicto moral e individual, el Monstruo -de dramática necesidad- debe ser un significativo antagonista. Para hacer el problema moral verdaderamente fértil, tanto al hombre como al Monstruo les deben ser dados igual tiempo y peso en pantalla."◀◀

61. WILLIAMS, L. (1991): "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess" en *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4. Berkeley: University of California Press. Pág. 4◀◀

62. Ibid. Pág. 5◀◀

63. CLOVER, C. (1987): "Her Body, Himself: Gender in the Slasher Film" en *The Dread of Difference* (edit. Barry Keith Grant). Austin: University of Texas Press, 2015. Pág. 96. "Cuando la mujer-víctima de una película como Halloween, finalmente agarra el fálico cuchillo, o hacha o motosierra para dar vuelta el tablero con el monstruo-asesino, la identificación del espectador cambia de un *terror abyecto femenino* a un poder activo con componentes bisexuales. Un monstruo cuyo género es confuso se ve frustrado, simbólicamente castrado, por una andrógina *chica final*".◀◀

64. Ibid. Pág. 7◀◀

65. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 50◀◀

66. Ibid. Pág. 51◀◀

67. Idem.◀◀

68. Idem. "Los celos y la pasión obligan al científico del *4-D Man* a realizar experimentos clandestinos y conductas antisociales; como Monstruo, se vuelve dependiente de las *fuerzas vitales* de otras personas para sustentarlo y con su beso convierte a una mujer joven en una bruja disecada e increíblemente envejecida. *The Most Dangerous Man Alive* era en sentido figurado *tan duro como un clavo* antes de su exposición accidental a la radiación; después de la explosión, lo figurativo se vuelve literal y su cuerpo, que se convierte en una combinación molecular de tejido y acero, puede absorber balas. La acción heroica pero insidiosamente individual del Coronel que desobedece órdenes en *The Amazing Colossal Man* puede -pese a su supuesta finalidad social de salvar a otro ser humano- ser vista como evidencia de arrogancia, orgullo, separación de la sociedad; su *heroísmo* se traduce literalmente como *grandeza* y crece hasta un tamaño que en realidad lo separa del mundo social y del resto de la humanidad."◀◀

69. Ibid. 233◀◀

70. Ibid. 234◀◀

71. Ibid. 235◀◀
72. Ibid. 235◀◀
73. DELEUZE, G.; GUATTARI, F. (2002): *Mil Mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Ediciones Pre-Textos. Pág. 164, volveremos a esta definición en el Capítulo 2.1 para hablar del concepto de Cuerpo Sin Órganos.◀◀
74. DELEUZE, G.: *La imagen movimiento: estudios sobre cine I*. Pág. 227◀◀
75. RANCIÈRE, J. (2018): *La fábula cinematográfica*. Buenos Aires: El cuenco de plata. Pág. 101◀◀
76. Ibid. Pág. 99◀◀
77. Ibid. Pág. 252◀◀
78. ALTMAN, R. (2000): *Los Géneros Cinematográficos*. Pág. 43◀◀
79. <https://ventured.com/highest-grossing-movies-of-the-1960s/>◀◀
80. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 100. "Tienen una existencia por fuera de la sala de cine pero que - pese a su realidad- son visualmente negados a nosotros porque humanamente no contamos con las capacidades físicas para percibirlos."◀◀
81. Ibid. Pág. 101◀◀
82. RICKMAN, G. (2004): *The Science Fiction Film Reader*. Nueva York: Limelight Editions. Pág. 99-100. "El hecho es que los entornos extraterrestres (el espacio exterior) y los seres extraterrestres (suponiendo que existan) sólo pueden tratarse en sus propios términos. Es probable que nada de nuestra propia herencia evolutiva sea relevante para esta extrañeza (...)"◀◀
83. DE ROSSO, E. (2012): *De la luna al sol: para una historia de los viajes espaciales*. Buenos Aires: Descartes. Pág. 169-180◀◀
84. <https://www.imdb.com/list/ls026560159/>◀◀
85. <https://www.imdb.com/list/ls026063974/>◀◀
86. ALTMAN, R.: *Los géneros cinematográficos*. Pág. 46-47◀◀
87. Se toma las caracterizaciones del Modernismo que realiza Eugene Lunn (1986) en *Marxismo y Modernismo*. Pág. 47◀◀
88. JAMESON, F. (2012): *Posmodernismo: la lógica del capitalismo avanzado*. Buenos Aires: La Marca editora. Pág. 76◀◀
89. LYOTARD, J. (1987): *La Condición Postmoderna*. Buenos Aires: Editorial R.E.I. Argentina S.A. Pág. 15◀◀
90. Ibid. Pág. 10◀◀

91. BALLARD, J. (1979): *Crash*. Barcelona: Minotauro. Pág. 10◀◀
92. Ibid. Pág. 11◀◀
93. DEBORD, G. (2009): *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Ediciones Pre-Textos. Pág. 37◀◀
94. RANCIÈRE, J. (2010): *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial. Pág. 14◀◀
95. Ibid. Pág. 11◀◀
96. Ibid. Pág. 14◀◀
97. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Pág. 223. "Cualquier comprensión de la estética de la película de ciencia ficción contemporánea depende de nuestra comprensión de las formas en que la experiencia del tiempo y el espacio ha cambiado para nosotros y para el cine en esta última década, la más popularmente electrónica, de la cultura estadounidense."◀◀
98. Ibid. Pág. 12◀◀
99. Ibid. Pág. 226. "Se ha transformado cinematográficamente el progreso es regreso."◀◀
100. Ibid. Pág. 225. "La concepción y representación del mundo."◀◀
101. Ibid. Pág. 226◀◀
102. Idem.◀◀
103. Idem.◀◀
104. Idem.◀◀
105. Ibid. Pág. 252 "En el film de ciencia ficción contemporáneo, a diferencia de sus predecesores, no hay un predominante énfasis en reafirmar la temible y maravillosa novedad de la nueva tecnología, sino, por lo contrario, su asombrosa y maravillosa familiaridad"◀◀
106. Ibid. Pág. 282◀◀
107. Idem.◀◀
108. Si bien se puede encontrar manifestaciones anteriores a lo referido, lo que se busca acá es marcar el comienzo de una tendencia que va a sistematizarse dentro de lo que podríamos llamar el departamento de efectos especiales.◀◀
109. Ibid. 293◀◀
110. JAMESON, F.: *Posmodernismo: La lógica cultural del capitalismo avanzado*. Pág. 54◀◀
111. Ibid. 302◀◀

112. FOUCAULT, M. (2014): *Historia de la sexualidad I: la voluntad de saber*. Buenos Aires: Siglo Veintiuno Editores. Pág. 131 ◀ ◀
113. SIBILIA, P. (2005): *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica. Pág. 29 ◀ ◀
114. FOUCAULT, M. (1977): *Vigiar e punir: nascimento da prisão*. Petrópolis: Editora Vozes. ◀ ◀
115. Ibid. Pág. 128 ◀ ◀
116. Ibid. Pág. 131 ◀ ◀
117. Ibid. Pág. 132 ◀ ◀
118. Ibid. Pág. 133 ◀ ◀
119. Ibid. Pág. 31 ◀ ◀
120. DELEUZE, G. (2005): "Posdata sobre las sociedades de control" en Christian Ferrer (Comp.), *El lenguaje libertario: antología del pensamiento anarquista contemporáneo*. La Plata: Ed. Terramar. Pág. 115 ◀ ◀
121. Ibid. Pág. 119 ◀ ◀
122. Ibid. Pág. 116 ◀ ◀
123. Idem. ◀ ◀
124. Ibid. Pág. 116 ◀ ◀
125. SOBCHACK, V.: *Screening Space*. Ibid. 237 ◀ ◀
126. SIBILIA, P. (2005): *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. Pág. 52 ◀ ◀
127. Ibid. 53 ◀ ◀
128. Ibid. 27 ◀ ◀
129. LE BRETON, D. (2002): *Antropología del cuerpo y modernidad*. Pág. 121 ◀ ◀
130. Se toma el concepto de lo *abyecto* desarrollado por Julia Kristeva (2006) en *Poderes de la perversión*. ◀ ◀
131. HENRÍQUEZ LORCA, P. (2011): "Lo inferior corporal en Bajtin", en *Mijail Bajtin y la cultura*, (comp. Manuel Jofré). Santiago de Chile: Colección Estudios Críticos. ◀ ◀
132. BAJTIN, M. (1994): *La cultura popular en la Edad Media y el Renacimiento: el contexto de Francois Rabelais*. Madrid: Alianza Editorial. Pág. 207 ◀ ◀
133. RAMALLE GÓMARA, E. (2007): "Frankenstein, un espejo de la identidad humana." en *Revista Berceo*. La Rioja: Instituto de Estudios Riojanos. ◀ ◀
134. Ibid. Pág. 91 ◀ ◀
135. Ibid. Pág. 83 ◀ ◀

136. STERLING, B. (1986): *Mirrorshades: una antología cyberpunk*. Editorial Siruela, ePub.◀◀
137. Idem.◀◀
138. Idem.◀◀
139. Idem.◀◀
140. PEDRAZA, P (2002): "Teratología y nueva carne" en *La nueva carne*. Madrid: Valdemar.◀◀
141. JAMESON, F. (2009): *Arqueologías del futuro*. Madrid: Ediciones Akal, S.A. Pág. 9◀◀
142. SOBCHAK, V.: *Screening Space: the American Science Fiction film*. Pág. 92-93. "Una de las debilidades de la ciencia ficción es que usualmente falla en liberarse de la visión antropomórfica del cosmos."◀◀
143. JAMESON, F.: *Posmodernismo: la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Pág. 80◀◀
144. Ibid. 80◀◀
145. En *Cronenberg por Cronenberg* (2020), Rodley y Cronenberg destacan la crítica de Marshal Delaney de *Shivers* que la trató como "la película más perversa, asquerosa y repulsiva que vio en su vida" (pg. 87), lo que desató una ola de desconcierto alrededor del joven Cronenberg, generando un escándalo con la CFDC (Canadian Film Development Corporation), y la Secretaría de Estado que, ante los horrores presentados en las grandes pantallas, se preguntaban "Qué hacemos con este tipo Cronenberg?".◀◀
146. CRONENBERG, D. (2020): *Cronenberg por Cronenberg*. Buenos Aires: El cuenco de plata. Pág. 9◀◀
147. Ibid. Pág. 15◀◀
148. HANDLING, P.; VERONNEAU, P. (1990): *L'horreur intérieure: les films de David Cronenberg*. Paris: Cerf-Cinémathèque québécoise. Pág. 19◀◀
149. GOROSTIZA, J.; PÉREZ, A. (2003): *David Cronenberg*. Madrid: Ediciones Cátedra. Pág. 23-24◀◀
150. FERNANDEZ GONZALO, J. (2019): *Políticas de la Nueva Carne*. Barcelona: Holobionte Ediciones. Pág. 17◀◀
151. Ibid. Pág. 22◀◀
152. JAMESON, F. (1992): *La Estética Geopolítica*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica. Pág. 28◀◀
153. Ibid. Pág. 30◀◀

154. CRONENBERG, D.: *Cronenberg por Cronenberg*. Pág. 74◀◀
155. JAMESON, F.: *Posmodernismo: La lógica cultural del capitalismo avanzado*. Pág 78◀◀
156. CRONENBERG, D.: *Cronenberg por Cronenberg*. Pág. 77◀◀
157. KRISTEVA, J. (2006): *Poderes de la perversión*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores. Pág. 21◀◀
158. Ibid. Pág. 153◀◀
159. KRISTEVA, J.: *Poderes de la perversión*. Pág. 10-11◀◀
160. SONTAG, S. (2005): "La imaginación del desastre".◀◀
161. SOBCHAK, V.: *Screening Space: the American Science Fiction film*. Pág. 64
162. No nos olvidemos, además, de que la justificación narrativa del film es el viaje de un periodista que anhela una buena historia para el diario en el que trabaja. Toda la película, en parte, se fundamenta en la construcción de una noticia heroica de los soldados norteamericanos que logran vencer a una fuerza de otro planeta.◀◀
163. BETTETINI, G. (1986): *La conversación Audiovisual*. Madrid: Ediciones Cátedra.◀◀
164. Ibid. Pág. 30◀◀
165. Ibid. Pág. 110◀◀
166. Para más detalle sobre este asunto leer el trabajo de Alan D'Andres: *Análisis de la figura del descifrador de enigmas y episteme alternativa propuesta en The Thing (1982) de John Carpenter*. Buenos Aires: Universidad del Cine, 2015.◀◀
167. Ibid. Pág. 28-29◀◀
168. También, en relación a los postulados de Bettetini, tomamos a los títulos de un texto audiovisual como una marca textual que puede leerse en el texto a favor de cierta estrategia particular que la enunciación organiza.◀◀
169. GAUDREAU, A.; JOST, F. (1995): *El relato cinematográfico*. Barcelona: Paidós. Pág. 151◀◀
170. Ibid. Pág. 28◀◀
171. DERRIDA, J. (1967): "El teatro de la crueldad y la clausura de la representación" en *Dos ensayos*. Barcelona: Cuadernos ANAGRAMA, Anagrama Editorial, 1972. Pág. 48◀◀
172. Idem.◀◀

173. Ibid. Pág. 49◀◀
174. PASOLINI, P.P. (2005): *Empirismo herético*. Córdoba: Editorial Brujas. Pág. 255◀◀
175. Ibid. Pág. 111◀◀
176. Ibid. Pág. 236◀◀
177. FREUD, S. (1992): "Lo ominoso" en *Obras completas XVII*. Buenos Aires: Amorrortu editores. Pág. 219◀◀
178. Ibid. Pág. 220◀◀
179. DELEUZE, G.: Pág. 179◀◀
180. Ibid. Pág. 180◀◀
181. JONES, K. (1999): "American Movie Classic: John Carpenter" en *Film Comment, Enero/Febrero*. "Las muchas formas que el mal puede encarnar, los muchos lugares en los que puede aparecer, las infinitas maneras en las que se puede anunciar, la facilidad con la que puede mezclarse con los ritmos y atmósferas de la vida cotidiana."◀◀
182. Ibid. Pág. 221◀◀
183. WILLIAMS, L. (1991): "Film Bodies: Gender, Genre, and Excess".◀◀
184. DELEUZE, G.; GUATTARI, F.: *Mil Mesetas*. Pág. 163-164◀◀
185. PALMA, D. (2006): "Política e identidad de las minorías" en *La máquina Deleuze*. Buenos Aires: Sudamericana. Pág. 79◀◀
186. Ibid. Pág. 157◀◀
187. "Civic TV, la que te llevás a la cama con vos."◀◀
188. "Max, es ese momento otra vez, el momento de volver lenta y dolorosamente a la conciencia."◀◀
189. JAMESON, F.: *La estética geopolítica*. Pág. 24◀◀
190. Ver DE ROSSO, E. (2009): "Los Ángeles 2019: nueva inestabilidad" en *Revista LIS: Letra, imagen y sonido, Ciudad Mediatizada. Año II #4. Jul-Dic*. Buenos Aires: UBACyT.◀◀
191. JAMESON, F.: *La estética geopolítica*. Pág. 45◀◀
192. Ibid. Pág. 22◀◀
193. DELEUZE, G.: *La imagen-movimiento: estudios sobre cine I*. Pág. 287◀◀
194. Ibid. Pág. 287-288◀◀
195. Ibid. Pág. 290◀◀
196. Ibid. Pág. 121◀◀
197. Ibid. Pág. 122◀◀

198. Ibid. Pág.116◀◀
199. Para un estudio más detallado sobre el asunto ver RICKMAN, G. (2004): ““I think, therefore I am” - cartesian motifs in the filmed science fiction of Philip K. Dick” en *The Science Fiction Film Reader*.◀◀
200. DESCARTES, R. (2010): *Discurso del método*. Madrid: Colección Austral-Espasa Calpe.◀◀
201. ANZOÁTEGUI, M. (2018): “El dualismo mente-cuerpo y la conceptualización humano-animal en el pensamiento cartesiano” en *Ferrari, L y Campagnoli, M. Libro de Cátedra Introducción a la Filosofía PUEF*. Ensenada: Universidad Nacional de La Plata. Pág. 31◀◀
202. KAUFFMAN, L. (2000): *Malas y perversos: fantasías en la cultura y el arte contemporáneo*. Valencia: Ediciones Cátedra. Pág.157◀◀
203. Ibid. Pág. 158◀◀
204. PUPPO, F. (1998): *Mercado de deseos: una introducción en los géneros del sexo*. Buenos Aires: La Marca Editora. Pág. 10◀◀
205. KAUFFMAN, L.: *Malas y perversos*. Pág.162-163◀◀
206. MAINGUENEAU, D. (2008) *La literatura pornográfica*. Buenos Aires: Nueva Visión. Pág. 28- 30◀◀
207. Ibid. Pág. 35◀◀
208. Ibid. Pág. 37◀◀
209. Ibid. Pág. 53-54◀◀
210. Ibid. Pág. 54.◀◀
211. Idem.◀◀
212. Ibid. Pág. 26.◀◀
213. Ibid. Pág. 80◀◀
214. Ibid. Pág. 82◀◀
215. Ibid. Pág. 85◀◀
216. Quien, además, protagonizará *Rabid* (1979) de David Cronenberg.◀◀
217. GUBERN, R. (1998): “Cinéma-vérité” en *Mercado de deseos* (comp. Flavia Puppo). Pág. 99◀◀
218. Ibid. Pág. 61◀◀
219. Ibid. Pág. 62◀◀
220. Se podría pensar aquí la diferencia entre las dos parejas de los films que trabajamos, la de Rachel y Deckard fundamentalmente eróticos en las imágenes de sus miradas conmovidas y sus cuerpos alejados; mientras que Max y Nicki

superficialmente pornográficos, con su vínculo que no detenta evolución alguna en el film, es decir, que desde el primer *flirt* en el programa de televisión se establece entre ellos dos una dinámica cotidiana que se desenvuelve de forma lubricada, casi como si viniera de otra parte. ◀◀

221. Ibid. Pág. 48◀◀

222. Ibid. Pág. 49◀◀

223. Si bien Maingueneau también diferencia otro tipo de estructuración pornográfica donde existe una suerte de progresión en términos de configuración del personaje principal, donde se pasa de la inexperiencia sexual en el principio del film a una experiencia completa y madura hacia el final, trabajamos en estos términos la primera forma de estructuración del género ya que la consideramos la preponderante en los discursos hegemónicos de este.◀◀

224. JAMESON, F.: *Posmodernismo: la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Pág. 65-67◀◀

225. Ibid. Pág. 67◀◀

226. JAMESON, F.: *La estética geopolítica*. Pág. 56◀◀

227. Ibid. Pág. 56◀◀

228. KAUFFMAN, L.: *Malas y perversos*. Pág. 156◀◀

229. AUMONT, J. (1983): "La doble identificación" en *Mercado de deseos* (comp. Flavia Puppo) Pág. 16◀◀

230. Ibid. Pág. 17◀◀

231. BAUDRY, J-L. (1974): "Cine: los efectos ideológicos producidos por el aparato de base" en *Lenguajes. Revista de lingüística y semiología*. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión. Pág. 65◀◀

232. LAND, N. (2019): *Fanged Noumena*. Barcelona: Holobionte Ediciones. Pág. 117◀◀

233. Ibid. Pág. 173◀◀

234. SHAVIRO, S. (2006): *The cinematic body*. Minneapolis: The University of Minnesota Press. Pág. 121-122◀◀

235. BAUDRILLARD, J. (1992): "Videosfera y sujeto fractal" en *El medio es la TV*, (comp. Ariana Vacchieri). Buenos Aires: La Marca Editora. Pág. 53◀◀

236. FERNANDEZ GONZALO, J.: *Políticas de la nueva carne*. Pág. 66◀◀

237. Ibid. Pág. 65-66◀◀

238. SHAVIRO, S.: *The cinematic body*. Pág. 138◀◀

239. MELEHY, H. (2014): "Bodies without organs: cyborg cinema of the 1980s" en *The Science fiction film reader* (Gregg Rickman comp.). Pág. 327 ◀ ◀
240. LANGFORD, B.: *Film Genre: Hollywood and Beyond*. Pág. 164 ◀ ◀
241. DELEUZE, G.; GUATTARI, F.: *Mil Mesetas*. Pág. 165 ◀ ◀
242. ŽIŽEK, S. (2006): *Órganos sin cuerpo: Sobre Deleuze y consecuencias*. Valencia: Ediciones Pre-Textos. ◀ ◀
243. Ibid. Pág. 241 ◀ ◀
244. RICOEUR, P: "La imaginación en el discurso y en la acción" en *Hermenéutica y acción*. ◀ ◀
245. Ibid. Pág. 118 ◀ ◀
246. Ibidem. ◀ ◀
247. Ibid. Pág. 20 ◀ ◀
248. RADRIGÁN BRANTE, V. (2015): *Tecnomorfosis: desbordes e hibridaciones entre el cuerpo y la tecnología Cyborgización y virtualización como claves de la transformación corporal contemporánea*. Santiago de Chile: Universidad de Chile. Pág. 135 ◀ ◀
249. MELEHY, H. (2014): "Bodies without organs: cyborg cinema of the 1980s". Pág. 315. "El cyborg aparece muchas veces como algo monstruoso - como debe ser, ya que el entrecruzamiento de humano y máquina desafía una serie de oposiciones tradicionales (espíritu/materia, vida/muerte, entre otras)- y es visto inscrito en los códigos narrativos de Hollywood, como encarnar algo malo o potencialmente malo. El cyborg suele ser violento; lo es por su naturaleza, ya que es el producto de una maquinaria que hace incisiones despiadadas en la carne" ◀ ◀
250. Ibid. Pág. 316 ◀ ◀
251. CASTAÑEDA GONZÁLEZ, M. (2011) *Estética, cuerpos y modernidades*. Medellín: Universidad de Colombia. ◀ ◀
252. DELEUZE, G.; GUATTARI, F.: *Mil Mesetas: capitalismo y esquizofrenia*. Pág. 14 ◀ ◀
253. HARAWAY, D. (1992): "Las promesas de los monstruos; hacia una lógica de significaciones" en *Escalera al cielo: utopía y ciencia ficción* (comp. Daniel Link). Buenos Aires: La Marca Editora, 1994. Pág. 96 ◀ ◀