

INSTITUTO TECNOLÓGICO Y DE ESTUDIOS SUPERIORES DE OCCIDENTE

Reconocimiento de Validez Oficial de Estudios de Nivel Superior según Acuerdo Secretarial
15018, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 29 de noviembre de 1976

**DEPARTAMENTO DE ESTUDIOS SOCIOCULTURALES
MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN DE LA CIENCIA Y LA CULTURA**



Devenires de la Carne: La Intervención de la Tecnología en la Configuración del Cuerpo Monstruoso dentro del discurso cinematográfico de David Cronenberg

Tesis para obtener el grado de
Maestro en Comunicación de la Ciencia y la Cultura
Presenta:

LC. Vicente Eduardo Addiego Fernández

Directora de tesis:
Dra. María Martha Collignon Goribar

03 de Diciembre de 2014

Agradecimientos

Para Amparo y Domingo, las personas que me pusieron aquí y me hicieron como soy. A ellos que fueron mi faro en la oscuridad, incansables luchadores, dueños de mi amor incondicional

Que estas líneas sean la evidencia de la admiración, el respeto y el cariño que tengo por la María Martha, amiga, sensei y consejera. Sin ella, este monstruo hubiera cedido a las exigencias de la normalidad

A Lo, mi compañera y amiga, la que somete mi apatía y me empuja a seguir adelante. La que reconoce lo mejor de mí. Te amo

Alina, lectora, amiga y cómplice de esta locura. La tesis existe gracias a sus consejos y comentarios que me hicieron reflexionar y cuestionar mis propios supuestos

Un agradecimiento especial a Gerardo por interesarse en mi tema, desde los primeros coloquios, por sus puntuales consejos y su exhaustiva lectura

A Raúl, que en Proyectos Tres apresuró el paso para que pudiéramos terminar. Gracias por tu apoyo y claridad, consejos y dirección

A Diego, mi carnal, que siempre estuvo ahí soportándome en los momentos más difíciles. Siempre tendrás mi amistad y mi cariño

A Eduardo, por las pláticas y los consejos, por el cine y la amistad

A Jorge, Eli, Cúmulo, Nora Laura, Yolanda, Néstor, Gerardo y Francisco por escuchar más de mil veces la descripción y objetivos de mi tema y por ser estupendos compañeros y amigos

Al ITESO y al CONACYT, por el apoyo para realizar estos estudios

Índice

Construcción del Objeto de Estudio	6
Introducción	6
Pregunta de Investigación e Hipótesis de Trabajo	13
Metodología.....	14
El cuerpo monstruoso como objeto de estudio	14
Diseño analítico de la investigación	18
CAPÍTULO PRIMERO	22
La Construcción del Ser Contemporáneo: Hombre, Cuerpo, Pensamiento e Información	22
La Tensión Entre el Cuerpo y el Alma	22
La Metáfora del Hombre Máquina	27
El Cuerpo en las Lógicas del Mercado y el Consumo	31
CAPÍTULO SEGUNDO	36
La Construcción del Cuerpo Monstruoso	36
El Poder que se Ejerce Sobre el Cuerpo.....	36
La Regulación de la Vida.....	43
La Normalidad y la Anomalía.....	45
La Entidad Monstruosa.....	53
CAPÍTULO TERCERO	57
Análisis de las Dimensiones Configurativas del Cuerpo en el Discurso de David Cronenberg	57
El Animal Biotecnológico de Cronenberg: Entre Brundlefly y el Mundo del Video Hecho Carne	57
Videodrome.....	57
The Fly	85
Un cuerpo para gobernar muchos cuerpos: el cuerpo Cronenbergiano.....	116
Cronenberg en el Desafío de los Mundos	123
El lugar del animal biotecnológico en el tablero del mundo contemporáneo.....	123
Tres dimensiones del desafío al orden social: Un cuerpo otro, un orden otro.....	129
Conclusiones	139
El desafío del orden y la entidad limítrofe.....	141
El monstruo como proceso incesante.....	142
La potente presencia de la carne en el mundo contemporáneo	144
El cine como plataforma analítica y reflexiones metodológicas.....	145
Referencias Bibliográficas	148

Resumen

En esta tesis se estudia el cuerpo monstruoso, una entidad compleja, desbordada y trasgresora que atenta contra la ley natural y social. La construcción de este análisis se organiza bajo la concepción de un cuerpo simbólico (situado en un contexto determinado por las lógicas de las sociedades de control capitalistas contemporáneas) configurado a partir de su constante interacción con la tecnología y observado desde su representación espectacular cinematográfica en el discurso del director y guionista David Cronenberg. Bajo la premisa que la emergencia del monstruo forma parte de mecanismos de poder vinculados con la tecnociencia, se analizan las maneras en que el monstruo desafía el equilibrio del cuerpo, la coherencia interna de los sujetos y los referentes de sentido que componen un orden social.

Palabras clave: *Cuerpo monstruoso, David Cronenberg, poder, orden social otro, cuerpo simbólico.*

Construcción del Objeto de Estudio

Introducción

Pensemos el cuerpo como un territorio en el que se congregan las múltiples dimensiones de lo que llamamos humano. Esas dimensiones le dan forma a la figura de cuerpo que se coloca en la sociedad. Mauss (citado por Martínez, 2006), en su concepción de *hombre total*, argumenta que el cuerpo se construye desde tres dimensiones esenciales: la *biológica*; la *psicológica*; y la *socio-cultural*. La primera lo define como un organismo a partir de sus relaciones fisiológicas y anatómicas, la segunda como un ser pensante y la tercera como una entidad simbólica.

La reflexión sobre el cuerpo propuesta por Mauss en la década de los años treinta, explica Martínez (2006) resulta trascendental porque señala que existe una naturaleza social y simbólica de las actitudes y los hábitos corporales. Esto quiere decir que el cuerpo es, más que funciones biológicas y procesos psicológicos, un producto de procesos históricos y culturales que lo definen y le dan sentido.

La metáfora del cuerpo como territorio nos permite añadir más elementos y dimensiones para pensar el cuerpo y ampliar sus posibilidades analíticas. Una de ellas, y quizá la más poderosa dimensión que emerge de la metáfora para ubicarse como un eje coyuntural en la construcción del cuerpo, es la dimensión de *poder*, y las relaciones que a partir de éste se generan. Sobre el cuerpo operan dispositivos, técnicas disciplinarias y estrategias biopolíticas que pretenden tomar control del hombre en tanto ser vivo y materia y establecer los parámetros de

normalidad en los que debe encuadrarse (Sibila, 2005). El cuerpo, indica Forte (2010, p.12), es el “territorio de las confrontaciones estructurantes del orden social” el lugar en donde se generan relaciones de poder que delimitan las acciones posibles de ser realizadas por los sujetos y, al mismo tiempo, el territorio que denota la disconformidad social.

El poder producirá saberes que configurarán los modelos de ser de los sujetos, lo que se traducirá en cuerpos y subjetividades que irán cambiando según las formaciones sociales y las lógicas de poder. Los saberes científicos se mantienen en tensión constante con otras fuerzas que surgen en la sociedad, como explica Torres:

Un cuerpo en particular, constituido como territorio de múltiples fuerzas sociales, a saber: la familia y la escuela, determinadas creencias, valores y demás componentes de la cultura que lo precede, las dietas, las rutinas de ejercicio, el tatuaje y la escarificación, la cirugía y la medicina estética le dan forma mediante la intervención en sus proceso (Torres, 2008, p. 134).

Los saberes científicos producen discursos de normalización que clasifican a la población, estructuran un orden y una nueva formación social y fijan a los individuos dentro de la colectividad. Como argumenta Torres (2008), a cada sujeto se le asigna un conjunto de signos específicos “que han de hacer resonancia con determinado cuerpo para su identificación respecto a la matriz heterosexual” (p. 134). La autora concibe los cuerpos como *territorios de agenciamiento*, es decir, como un ensamblaje de elementos heterogéneos situados en un territorio que son

susceptibles a la desterritorialización en virtud de ciertas variaciones en sus reglas de composición.

Algunas *tecnologías del Yo* (Foucault, 1990) como las dietas, las rutinas de ejercicio, la cirugía estética o los tatuajes; las prótesis, implantes, los órganos artificiales y demás intervenciones tecnológicas realizadas sobre el cuerpo lo moldean apropiándose de sus procesos de “territorialización y desterritorialización orgánicos” (Torres, 2008, p. 134), provocando un potencial desplazamiento de su territorio a otro territorio que será habitado.

El desarrollo de la Tecnociencia, en especial la teleinformática, ha suscitado un cambio en los cuerpos y en las subjetividades del siglo XXI (Sibila, 2005). El marketing y el consumo emergen como fuerzas vigorosas que producen nuevas formas de mirar y entender el cuerpo humano, nuevos saberes y nuevos regímenes de poder en los que la tecnología adquiere un papel fundamental. El consumismo invade todos los hábitos socioculturales. El sujeto que consumía bienes y servicios es ahora visto también como una mercancía que se distribuye y se exhibe para el consumo.

Las lógicas del capital y del poder conforman un nuevo tipo de formación social que desafía los saberes dominantes, provocando una crisis en las instituciones y un cambio en los dispositivos de control y en las técnicas de disciplinamiento. El cuerpo territorio se encuentra en disputa. La biotecnología y la teleinformática, argumenta Sibila (2005), instauran nuevos saberes, nuevos discursos y nuevas prácticas que pretenden un dominio y un control total de la vida; *sociedades de control* (Deleuze, 1992) que privilegian los espacios abiertos y la interacción

constante e inmediata sobre las figuras arquitectónicas del panoptismo. Las lógicas de la tecnociencia piensan al sujeto como un *hombre-información*.

Es sobre esta concepción del cuerpo que se inscribe esta tesis. Argumento que existen tecnologías particulares, tanto artificiales como orgánicas, que mantienen una interacción constante con el cuerpo humano, transformándolo y creando un entorno impredecible, otros discursos, otros cuerpos y diferentes subjetividades. El cuerpo otro biotecnológico del hombre-información desea superar todas las limitaciones del carácter material del cuerpo, es decir, “reconfigurar lo vivo a partir de trascender las limitaciones del organismo en busca de una esencia virtualmente eterna” (Sibila, 2005, p. 101).

Los cuerpos emergentes de los saberes tecnocientíficos son organismos modificados y alterados en su estructura física con la intención de perpetuar la carne y mejorar sus habilidades anatómicas, colocándolos como entidades que, por sus nuevas características, desafían la norma y el orden impuesto por los discursos actuales. Las categorías disponibles para nombrarlos resultan entonces insuficientes, se convierten en cuerpos excluidos, monstruosos, que atentan contra el orden y el sentido de la sociedad. Estos son los cuerpos que pretendo analizar.

El objeto de estudio de esta investigación es entonces el cuerpo monstruoso construido a partir de dos concepciones histórico-culturales: la del monstruo mitológico-religioso-fantástico y la del ser anormal configurado en los discursos psiquiátrico-legales. Dos miradas asociadas con el miedo y el peligro que convergen en el discurso para nombrar aquello que vulnera las normas y los

pactos por los cuales la sociedad encuentra orden y sentido. Representa una fuerza irracional, desordenada y caótica que amenaza un determinado orden social. El monstruo es, en esta lógica, una entidad simbólica que vive en el discurso (como metáfora, como metonimia) y en el imaginario social, materializado en los cuerpos que presentan deformidades físicas externas, alteraciones en sus funciones anatómicas y ciertas prácticas que no se adecuan a la norma social.

Argumento que, si bien el monstruo se configura a partir de estas dos visiones complementarias a nivel discursivo, existe la posibilidad de un nuevo cuerpo monstruoso contemporáneo situado en la posmodernidad y configurado desde los discursos estéticos, médicos y tecnológicos que hablan de una modificación y un mejoramiento de las características físicas y funcionales del cuerpo humano para superar sus limitaciones naturales. El cuerpo otro monstruoso contemporáneo ejecuta actos constantes de intercambio tecnológico que alteran el equilibrio de las funciones básicas del cuerpo, pero también trastorna lo que Arrufat (2012) denomina la *cohesión interna*, es decir, el equilibrio de aquello que nos define como sujetos, “lo que nos permite mantenernos vivos y ser lo que somos sin entrar en dinámicas de renuncia servil o vergonzante acomodación a lo establecido” (p.4). El cuerpo monstruoso se presenta entonces como un ser que amenaza y atenta contra el orden corporal y social establecido por los discursos de verdad (jurídicos, médicos, morales) y, en su carácter desequilibrado, cambiante y desafiante, se aproxima a un orden otro dinámico, inmediato y posible.

Las representaciones cinematográficas nos permiten evidenciar y visibilizar la relación entre cuerpo y tecnología, así como las dimensiones del cuerpo monstruoso expuestas en estas líneas. Considero que estas representaciones componen un referente potente para visibilizar los efectos radicales de la ruptura del orden del cuerpo en la sociedad, en especial las películas que pertenecen al periodo posmoderno del terror. Para llevar a cabo este análisis he seleccionado como referente los cuerpos monstruosos que aparecen en el discurso cinematográfico de David Cronenberg, en particular los personajes-cuerpo protagonistas de las películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1986).

Tengo como objetivo construir un cuerpo representativo del discurso de Cronenberg a partir de las particularidades y las coincidencias de los dos relatos, con la intención de analizar su peso simbólico al momento de pensar en la posibilidad de un orden otro habitado por una entidad monstruosa heredera de las lógicas tecnocientíficas.

El discurso del autor violenta y trasgrede el pensamiento de orden que norma el cuerpo humano contemporáneo al trabajar el cuerpo como una entidad biotecnológica posthumana¹ (inclinada a superar sus limitaciones físicas, mentales y temporales) que por sus características anatómico fisiológicas (cuerpos deformados, monstruosos, desbordados y virtuales) y sus prácticas sociales (sodomasoquismo, criminalidad, voyeurismo, violencia) constituye un cuerpo que

¹ La condición posthumana se entiende como la simbiosis entre un organismo biológico y una máquina artificial, en donde la naturaleza humana se ve alterada por la tecnología y la tecnología se transforma en un elemento funcional de los cuerpos orgánicos (Halberstam & Livingston, 2000).

es difícil nombrar con el aparato de categorías disponible. La apuesta por el discurso de ficción responde al poder de sus representaciones que pueden prever o no cambios radicales inimaginables en la sociedad.

En el primer capítulo de esta tesis se dará cuenta de los factores histórico-culturales que han configurado el cuerpo del hombre contemporáneo actual. Se realiza una genealogía del cuerpo desde el planteamiento dicotómico cuerpo-mente cartesiano, pasando por los cambios y los mitos sobre el cuerpo en las civilizaciones en distintas épocas hasta llegar al surgimiento de nuevos modelos estéticos de lo bello y lo deseable dentro de las sociedades de control.

El segundo capítulo abordará el tema de la monstruosidad desde el marco de la normatividad y los dispositivos de poder. Se pretende dar cuenta de los parámetros de normalidad y anormalidad que han moldeado y configurado los cuerpos humanos hasta la aparición del cuerpo monstruoso. Se discutirán las distintas miradas que le dan sentido a la figura monstruosa y los factores de corte tecnológico que configuran una entidad con características posthumanas.

El tercer capítulo construye un cuerpo único del discurso de David Cronenberg a partir del análisis de los cuerpos monstruosos que aparecen en sus películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1986). Posteriormente, se identifica la posición que ocupa ese cuerpo otro dentro de una realidad contemporánea y se discuten las formas en que la entidad desafía la coherencia interna del sujeto, el equilibrio morfológico y el orden social. Concluyo con la discusión sobre la posibilidad de un orden otro y de una nueva subjetividad.

Pregunta de Investigación e Hipótesis de Trabajo

Ante la emergencia de un cuerpo otro con devenires monstruosos es que me pregunto ¿de qué manera la tecnología participa en la configuración de cuerpos monstruosos y en el planteamiento del desorden social de los cuerpos, en el discurso cinematográfico de David Cronenberg?

Pienso que existen factores tecnológicos que trabajan como elementos disruptores y potencializadores del orden anatómico y fisiológico del cuerpo humano para crear una entidad con características monstruosas cuya existencia desafía el orden social establecido. La entidad biotecnológica posthumana configurada a partir de saberes tecnocientíficos, hace evidentes ciertos dispositivos que sugieren la formación de otro tipo de sociedad y la aparición de una lógica de poder guiada por el consumo, el capitalismo y la tecnología. Un orden en donde la virtualización le exige al cuerpo superar sus limitaciones materiales con la intención de romper con el eje temporal de la existencia (Sibilia, 2005).

Pretendo analizar cómo la propuesta discursiva de David Cronenberg violenta los discursos sobre el cuerpos al confrontar un orden particular con cuerpos monstruosos que son producto de prácticas, discursos y estructuras sujetadas a la proliferación tecnológica y al intercambio del cuerpo con elementos biotecnológicos no convencionales. Me interesa saber si la configuración de estos nuevos cuerpos abre la posibilidad de un nuevo discurso, una nueva subjetividad y un orden otro del cuerpo humano.

Metodología

En este apartado se detalla el diseño de la metodología utilizado para realizar la investigación. El documento se estructura de tal forma que permite identificar las características y delimitaciones que construyen el objeto de estudio. También se expone y describe el diseño analítico del estudio, así como el aparato conceptual y teórico que sustenta las categorías de análisis.

El cuerpo monstruoso como objeto de estudio

El objeto de estudio de esta investigación lo constituye una entidad simbólica con devenires monstruosos que se mantiene en un estado constante de configuración y transformación por la tecnología. El ser otro, de cuerpo desbordado, se constituye como una amenaza para un orden social establecido y sugiere la posibilidad de un orden otro posible.

Para observarlo y analizarlo, se utilizaron las películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1986) del director y guionista David Cronenberg. Creo que los relatos y las imágenes de estas películas encuentran como denominador común la intervención espectacular del cuerpo por las técnicas y los dispositivos tecnológicos. Son además, relatos que hacen evidentes los discursos científicos de verdad y los dispositivos empleados por ellos para ejercer poder sobre los sujetos.

Cronenberg proponer la posibilidad de un cuerpo otro, una nueva subjetividad y otro orden, lo que denomina como la *nueva carne*, un concepto que se construye

en el relato de la película Videodrome (Cronenberg, 1983) y es entendido como un proceso evolutivo a partir del cual el ser humano alcanza un estado superior como animal biotecnológico; adquiere un cuerpo mejorado, distinguido por sus connotaciones monstruosas, enfermizas e irracionales (Castro, Narciandi, Jiménez, & Moreno, 2005).

La *nueva carne* es, como menciona Díaz (s. f.) “un horror post-industrial en el que las máquinas deseantes tendrán devenires animales contra-natura, será un exceso post Kafkiano, una animalización de las máquinas en el sentido que se le otorgue a lo tecnológico una significación que podría ser entendida desde la sexualidad y la violencia” (p.1).

El discurso cinematográfico de Cronenberg sobre la *nueva carne* se adscribe a una tradición del cine de terror posmoderno, que sugiere una focalización del horror sobre el cuerpo humano, siendo éste el objeto único de trasgresiones y mutilaciones ocasionadas por monstruos que se alejan de la concepción romántica de las novelas góticas y se acercan más a la imagen del monstruo deforme, loco y criminal. Se identifica en esta etapa una idea de ruptura, de corte radical, que podemos rastrear a los finales de la década de los años cincuenta con la extinción del movimiento modernista y cuyo objetivo es encontrar una nueva estética a los aspectos culturales, sociales y/o políticos que acontecen en el mundo (Jameson, 1991).

Los monstruos de Cronenberg son los hijos del terror posmoderno cinematográfico y la *nueva carne* es la filosofía que le da sentido a su existencia. Su naturaleza cuestiona los límites entre el bien y el mal, entre la normalidad y la anormalidad. El

juego entre realidad e ilusión desaparecen en un universo violento y paranoico protagonizado por el cuerpo humano, es, como explica Pinedo (2004):

Un mundo inestable en el que las categorías tradicionales (dicotómicas) se quiebran, las fronteras no están definidas, las instituciones son cuestionadas, los relatos ilustrados colapsan, la inevitabilidad del progreso se desmorona y el estado maestro del sujeto universal (leerse como hombre, blanco, adinerado, heterosexual) se deteriora” (p. 86).

Las convenciones del cine de terror posmoderno, argumenta (Tudor, 1991), son la herencia de la crisis de legitimación y la falla de las estructuras de autoridad de la sociedad postindustrial de la década de los años sesenta. El sentimiento de cambio y resistencia a los modelos convencionales que invadió las sociedades europeas y norteamericanas no solo penetró las vanguardias cinematográficas, sino que también se instauró en el cine de explotación² que se produjo a mediados de la década de los setenta, provocando el surgimiento de subgéneros ligados al terror y enfocados en la decadencia, deshumanización y reconfiguración de la subjetividad de los protagonista.

La potencia y el éxito de la destrucción espectacular del cuerpo en el cine que se proyectaba fuera de los circuitos comerciales durante la década de los setenta congregó a un conjunto de cineastas que fusionaron las convenciones cinematográficas del cine de ciencia ficción, de terror y de suspenso, para darle forma al subgénero cinematográfico conocido como *Body Horror*. Hurley (1995) identifica que uno de los objetivos principales del subgénero es causar un malestar

² Las películas que corresponden a este periodo del cine (que tiene su inicio en la década de los setenta) se caracterizan por una estética barroca, una ética dudosa y por ser producidos al margen de la industria hollywoodense (Schaefer, 1999). Las temáticas involucran sexo, violencia y desnudos.

general del espectador, por lo que existe una exagerada explotación del lenguaje cinematográfico para mostrar vísceras, órganos, sangre, imágenes sombrías, sonidos estridentes y atmósferas perturbadoras, es otras palabras, mostrar una violencia espectacular grotesca. Los cineastas buscan estructurar relatos que fueran provocadores y agresivos que inspiren repulsión y placer incómodo a su audiencia.

Cronenberg se mueve entre estas categorías y se coloca como uno de los representantes más destacados del *Body Horror*, pero a diferencia de sus similares contemporáneos (interesados, como explica Modleski (1984), en relatos de mal gusto con estéticas pornográficas desprovistas de una estructura narrativa sólida que beneficia los finales abiertos y los personajes poco desarrollados), él propone una revisitación a las condiciones de la naturaleza humana a partir de sus preocupaciones personales. En entrevista con la revista digital *The Star*, Cronenberg mencionó que se considera un cineasta intimista y personal que construye un discurso sobre “personajes que buscan el control de sus propias identidades y de las brechas del yo al experimentar con sus propios cuerpos” (Howell, 2013).

Los monstruos del universo de Cronenberg son entidades que fácilmente podemos colocar dentro de los cuerpos que se representan en el *Body Horror*. Figuras cuasi-humanas cuyo efecto/afecto es producido por su abyección, su ambigüedad y su personificación de múltiples formas incompatibles. Estas encarnaciones posthumanas existen en una brecha entre lo humano y lo no-humano. Representan un cuerpo abierto que transgrede las categorías humano-

animal, hombre-mujer, natural-construido, vivo-muerto. (Huygens, 2008). Las temáticas del *Body Horror*, argumenta el autor, desafían los límites entre la interioridad y la exterioridad del cuerpo humano al presentarlo como una entidad vulnerable a las mutaciones genéticas o a las transformaciones causadas por virus, enfermedades infecciosas o el terror biológico.

Los personajes-cuerpo de David Cronenberg son representaciones que expresan las preocupaciones sobre el cuerpo que plantea el terror cinematográfico postmoderno, por lo que son una evidencia poderosa de los efectos radicales ocasionados por la amalgamación del hombre con la tecnología.

Cineastas como Brian Yuzna, Clive Barker, Stuart Gordon, Hideshi Hino, Eli Roth, James Cameron, Tom Six o Shin'ya Tsukamoto se unen a David Cronenberg para conformar un selecto grupo de realizadores que dibujan sus relatos alrededor de las convenciones del subgénero. *Eraserhead* (Lynch, 1977); *Alien* (Scott, 1979); *Basket Case* (Henenlotter, 1982); *The Thing*; (Carpenter, 1982); *Re-Animator* (Gordon, 1985); *From Beyond* (Gordon, 1986); *Society* (Yuzna, 1989); *Tetsuo: The Iron Man* (Tsukamoto, 1989); *Taxidermia* (Pálfi, 2006); y *The Human Centipede-First Sequence* (Six, 2010) son algunas de las películas aclamadas por los seguidores del *Body Horror*.

Diseño analítico de la investigación

El diseño analítico que sustenta la investigación se construyó a partir de cuatro etapas que analizan el cuerpo monstruoso y los elementos desagregados que contribuyen a su configuración. Las primeras dos etapas describen los cuerpos-

personajes que aparecen en las películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1983); en la tercera etapa se construye un cuerpo resultado del análisis de las entidades desbordadas que aparecen en las dos películas, un cuerpo que nombro Cronenbergiano, por ser representativo del discurso cinematográfico de David Cronenberg. En una última instancia, se procedió a establecer el lugar que ocupa el cuerpo Cronenbergiano en el mundo contemporáneo y las dimensiones que nos invitan a pensarlo como un cuerpo desafiante del orden social.

La primera y segunda etapa de análisis se dividen en tres momentos: En el primero se realizó un estudio secuencial de los relatos con la intención de observar, identificar y describir aquellos elementos narrativos que configuran el cuerpo monstruoso, se clasificaron las etapas de producción y desarrollo del cuerpo hacia un devenir biotecnológico y posthumano. La primera etapa de análisis trabaja sobre los cuerpos-personajes Max Renn, de Videodrome (Cronenberg, 1983) y Seth Brundle, de The Fly (Cronenberg, 1986), a partir de tres dimensiones: proporciones físico-externas; funciones fisiológicas; y prácticas.

Las dos primeras dimensiones desde donde se mira la entidad monstruosa aportaron datos para delinear un cuerpo fronterizo situado en el nodo que articula los parámetros de normalidad y anormalidad. Una descripción pensada desde la regularidad, es decir, desde aquellos parámetros delimitados por la norma establecida por los discursos biomédicos en los que se encuentra o no inserto el cuerpo (Canguilhem, 1989). Es en esta lógica que la anormalidad física externa se hace evidente; la configuración del cuerpo ocurre a partir de la ausencia de ciertos

elementos orgánicos que le son comunes a todos los miembros de una misma especie o por la irregularidad anatómica de sus miembros corporales.

Por otro lado, un cuerpo es considerado como normal cuando no presenta ninguna alteración en sus funciones corporales, es decir, es un organismo que se encuentra en equilibrio interno y su composición anatómica trabaja correctamente. El conocimiento médico aporta los estándares a los que deben sujetarse los cuerpos, si éstos entran en una situación de desequilibrio, como por ejemplo una enfermedad, la medicina debe restablecer la salud (el estado habitual del organismo) a partir de procedimientos técnicos.

La tercera dimensión se encarga de describir las prácticas de los sujetos con la intención de comprobar irregularidades en su conducta que sugieran o no una disociación y trasgresión de las leyes sociales y naturales; acciones que lo coloquen en un estado de monstruosidad.

Un segundo momento identifica y analiza los elementos desagregados y disruptivos constitutivos del ensamblaje simbólico que operan sobre los cuerpos-personajes (violencia, muerte, pornografía, el placer, pantallización, etc.). Un tercer y último momento, detalla la constante interacción entre el cuerpo y la tecnología y los efectos que derivan de ella. Este apartado también identifica las *relaciones de poder* desarrolladas a lo largo del relato, así como las *tecnologías del Yo* y las *tecnologías de poder* (Foucault, 1990) que trabajan sobre los personajes. A la par se desarrollaron dos tramas analíticas que representan gráficamente, sobre una línea de tiempo, los instantes en los que los elementos disruptivos, los distintos dispositivos (de control, de vigilancia, de registro, de

dominación, etc), las tecnologías (del *Yo*, de *Poder*) y las relaciones de poder tienen impacto sobre los cuerpos-personajes, además de mostrar las fases de metamorfosis conforme van aconteciendo en el relato.

La tercera etapa del estudio dibuja el contorno de un cuerpo simbólico y complejo, un cuerpo desbordado y en ruptura, que emerge como resultado del análisis de los cuerpos-personajes del discurso cinematográfico de David Cronenberg. El cuerpo Cronenbergiano se analiza cómo proceso dinámico que se reconfigura en las fronteras entre lo real y lo fantástico es, por lo tanto, un ser liminal.

La Cuarta etapa del análisis corresponde al estudio de las formas en que la entidad Cronenbergiana desafía un orden social establecido, para hacerlo, primero se trazó la correspondencia del monstruo dentro del mundo contemporáneo, es decir, se pensó al cuerpo Cronenbergiano como un cuerpo utópico navegante de mundos reales e imaginarios; como un ser liminal de naturaleza trasgresora que habita la imaginación y el mundo posmoderno; una entidad que encuentra un espacio dentro de una sociedad que se debate entre el pensamiento decimonónico, los principios de un libre mercado, las tendencias de la tecnociencia y el posthumanismo. Mirar al cuerpo monstruoso como entidad desafiante, fronteriza y trasgresora delineó el camino para una segunda instancia de análisis que trabaja el vínculo entre la entidad Cronenbergiana y el orden social desde tres dimensiones: como ser que atenta contra la coherencia interna del cuerpo; como entidad que entra en ruptura del equilibrio interno del cuerpo; y como cuerpo que pone en crisis los referentes de significación.

CAPÍTULO PRIMERO

La Construcción del Ser Contemporáneo: Hombre, Cuerpo, Pensamiento e Información

Este capítulo busca dar cuenta de las distintas miradas que han problematizado y construido el cuerpo contemporáneo a lo largo del tiempo. Pretendo exponer los distintos discursos que han abonado capital para la conformación del cuerpo que prevalece en nuestros días. Entender la configuración del cuerpo que habitamos hoy, nos permite también observar cómo se constituyen y se modifican las lógicas de poder, la formación y el orden social en el que se coloca el cuerpo contemporáneo.

La Tensión Entre el Cuerpo y el Alma

El cuerpo, y comienzo el desarrollo con una reflexión de Le Breton (2002), se levanta como algo “evidente, un dato que parece ser indiscutible, carne dotada de sentido que ocupa un lugar estable dentro de la sociedad, sin embargo, nada es más inaprehensible que él” (p.14). El cuerpo, partiendo de la idea de Le Breton, no puede ser entendido como una entidad estática, por el contrario, es una construcción que se mantiene en tensión constante entre los discursos y los saberes que intentan moldearlo.

Le Breton entiende el cuerpo como un fenómeno simbólico cultural “por medio del cual se construye la evidencia de la relación con el mundo” (2002, p. 7), el cuerpo produce y transmite continuamente significados con otros miembros de la

comunidad y con su entorno, de esta manera encuentra orden en un espacio social y cultural concreto, en otras palabras, los cuerpos son producto de una época y una sociedad particulares. El cuerpo es entonces una estructura simbólica que se ubica, en palabras de Le Breton, “siempre inserto en una trama de sentido” (2002, p. 33) y es, en consecuencia, un producto cultural e histórico que se va desarrollando a través del tiempo, no de forma lineal, sino que cambia de acuerdo a las necesidades de una cultura.

Si el cuerpo es una entidad situada cultural e históricamente ¿cómo se construye el cuerpo contemporáneo? ¿a partir de qué discursos se fundamenta el pensamiento posmoderno sobre el cuerpo? Las distintas reflexiones y definiciones que se han realizado sobre el cuerpo están presididas por la noción de tensión. Pensemos, en un primer abordaje, en las sociedades medievales.

Dentro del juego de opuestos propio del pensamiento medieval despierta gran interés el debate entre la materialidad del cuerpo y la eternidad del alma. Una relación “dialéctica, dinámica, y no antagónica” (Le Goff & Truong, 2005, p. 34) en tensión y conflicto constante. La condena y la glorificación del cuerpo dentro de la concepción judeocristiana son un reflejo de esa problemática. De un lado, estamos frente a una ideología que reprime el cuerpo y las prácticas corporales, haciendo de la tortura una práctica legítima que se aplica contra todos aquellos sospechosos de herejía; por el otro, un cuerpo martirizado y glorificado que representa la encarnación de Dios en Cristo, “de un lado, la Cuaresma se abate sobre la vida cotidiana del hombre medieval, del otro el Carnaval retoza en sus excesos” (Le Goff & Truong, 2005, p. 31).

Le Goff y Truong (2005) hablan del cuerpo medieval como una paradoja que se debate entre la represión del clero y la representación del cuerpo como el *tabernáculo del Espíritu Santo*. Pero el cuerpo, aun cuando es encausado por la ideología cristiana institucionalizada, es también un lugar de resistencia que se manifiesta en la cotidianeidad de los hombres de la Edad Media. Las prácticas paganas provenientes de los medios rurales manifestaban a través de cánticos las obscenidades de la carne, que después eran puestas en práctica durante las celebraciones del carnaval en una suerte de *desorden* controlado protagonizado por el cuerpo.

La Edad Media se caracteriza por una supresión de las prácticas corporales, pero paradójicamente, nos dicen Le Goff y Truong, el cuerpo se convierte en el centro de la sociedad medieval, es en este sentido que las tres órdenes principales (clero, nobles y campesinos) que estructuraban la sociedad medieval se definieran sobremanera por su relación con el cuerpo. En primer lugar se encontraban los sacerdotes, aquellos que rezan (*oratores*), que gozan de cuerpos sanos que no deben ser mutilados; en segundo los cuerpos de los heroicos combatientes (*bellatores*); y por último los cuerpos de los trabajadores del campo (*laboratores*), que realizaban las labores de mayor demanda física.

En esta época se reprimen ampliamente las artes y los deportes; se demoniza la sexualidad de la mujer; se condena la homosexualidad y el travestismo; y se reprueba la risa. Se genera lo que Le Goff & Truong (2005) llaman un “hundimiento del cuerpo en la vida social (...), el cuerpo se considera la prisión y el veneno del alma” (p.35). Aun así, la edad media reconoce que “cada hombre se

compone de un cuerpo material, creado y mortal, y de un alma, inmaterial, creada e inmortal” (Jean-Claude Schmitt, citado por Le Goff & Truong, 2005, p. 34).

Cuerpo y alma son indisociables en el pensamiento de la Edad Media. Santo Tomás de Aquino, teólogo cristiano de la época medieval, pensaba que el cuerpo y el alma conformaban un todo imposible de dividir (Aguado, 2004). Para Santo Tomás, el alma, nos dice Barrera (2011), no es una substancia, sino un co-principio de una substancia que es el hombre completo, el alma no puede ser algo completo como substancia porque, aun cuando el alma sea una forma subsistente e inmortal, no puede subsistir sin el cuerpo, porque tiene una inclinación natural a unirse a él y a través de él adquiere una razón y un sentido para existir. El conflicto entre el cuerpo y el alma es resuelto por Santo Tomás “por la vía de la racionalidad introspectiva que caracteriza la interioridad de la cultura occidental” (Aguado, 2004, p. 156)

El alma y el cuerpo son una unidad natural, deseable, que beneficia el alma ya que, desde la postura tomista, “la materia existe para la forma, y no a la inversa, y el alma está unida al cuerpo para poder obrar de acuerdo con su naturaleza” (Aguado, 2004, p. 153). El problema del dualismo cuerpo-alma no se agota con el fin de la Edad Media, por el contrario, las formas en que cada época lo resuelve constituyen serias cuestiones políticas (Sibila, 2005).

La existencia o no de una entidad misteriosa que anima los cuerpos “obedece a los intereses de una determinada formación histórica, aunque en lucha constate con otras fuerzas que también batallan intentando imponerse” (Sibila, 2005, p. 132). La autora menciona que las sociedades industriales, por ejemplo, mirarán el

alma como una creación social utilizada por las redes de poder como un instrumento para la interiorización de la disciplina y la domesticación de los cuerpos dóciles; un nuevo territorio a ser intervenido por la fuerza del castigo. El alma es entendida por Foucault (Orellana, 2008) como una estructura resultante de los mecanismos de coacción y vigilancia, “es el resultado y el motor de una disposición estratégica de control de los cuerpos” (Orellana, 2008, p. 147).

La Edad Media es la matriz de nuestro presente, argumenta Martínez (2006) al explicar que fue una época que supuso el triunfo del cristianismo sobre las prácticas corporales. Fue un periodo en el que sucedieron cambios cruciales en el proceso de corporalidad que afectaron las dinámicas del cuerpo occidental (Aguado, 2004 & Le Goff & Truong, 2005). El declive del feudalismo y el incipiente desarrollo de las sociedades capitalistas fueron acompañadas por una transformación significativa de la imagen corporal, lo que Aguado (2004) llama un *resurgimiento del cuerpo* cristalizado con el pensamiento cartesiano que fundamenta la concepción del cuerpo de la modernidad.

El siglo XV trajo consigo el final de la Edad Media y el inicio en Europa de lo que vendría a ser conocida como la edad de la técnica (Sibila, 2005). Una época que se caracteriza por una tensión entre lo que Descartes definiría como el cuerpo-máquina, un objeto de la naturaleza con estructura mecánica que podía ser examinado y analizado con el método científico; y la mente, un alma pensante de orígenes divinos, el fundamento del yo que seguiría siendo todo cuanto es aun si el cuerpo no existiese.

La Metáfora del Hombre Máquina

La metáfora de la máquina toma sentido tiempo antes que los ingenios llegaran a ocupar el lugar de los hombres en la vida cotidiana, reflexiona (Mumford, 2000):

Los líderes de los hombres habían ejercitado y sometido a control multitudes de seres humanos: habían descubierto cómo reducir los hombres a máquinas. Los esclavos y los campesinos que arrastraban la piedras para las pirámides, tirando al ritmo del restallido del látigo, los esclavos que remaban en las galeras romanas, encadenado cada hombre a su asiento e incapaz de realizar más movimiento que el mecánico limitado, el orden y la marcha y el sistema de ataque de la falange macedónica: todos ellos fueron fenómenos de máquina (p. 56).

La edad de la técnica, explica Esquirol (2011), se refiere a la transformación y modificación técnica de aspectos relevantes de la vida, como nuestra manera de pensar, de organizar la política y de legitimar el poder. La transformación técnica y mecánica del mundo a partir del siglo XV sienta las bases de lo que siglos después se constituye como el pensamiento tecnocientífico. La radicalización de la técnica, reflexiona Esquirol, nos ha llevado a hablar de una *superación* del hombre, es decir, la intervención de la tecnología sobre los aspectos más concretos de la vida humana, como por ejemplo el cuerpo, nos hace pensar en un mundo posthumano.

A partir del siglo XV, dice Mumford (2000), la máquina se hizo parte de la vida diaria del hombre. El incremento en el número de las máquinas (relojes, molinos, cañones, etc), una suerte de autómatas que semejaban a los seres vivos,

sugirieron a los hombres cualidades mecánicas, extendiendo la analogía a hechos fisiológicos y anatómicos más complejos. Estas preocupaciones invadirían el pensamiento filosófico del siglo XVII.

Para responder a la pregunta sobre el cuerpo contemporáneo parece necesario recuperar las ideas de René Descartes, quien observa que el funcionamiento del cuerpo humano no es ajeno a la variedad de movimientos realizados por las máquinas con la ayuda de solo una cuantas piezas, muy similares a los huesos, las arterias, las venas y otras partes que se pueden encontrar en los organismos vivos (Mumford, 2000). El cuerpo es una máquina diseñada y creada por la mano de Dios.

Descartes dedicó el mismo empeño a la reflexión filosófica como a la investigación científica, de ahí que no resulte extraño que su definición del cuerpo humano guarde un gran número de similitudes con las máquinas autómatas de la época. La filosofía cartesiana se vuelve importante para esta investigación al sentar las bases de lo que vendría a ser la concepción moderna del cuerpo humano.

Una de las ideas más poderosas del pensamiento cartesiano es la dicotomía entre cuerpo y mente. Para Descartes (2014) el cuerpo humano es una sustancia corpórea extensa (*res extensa*) y el alma (*res cogitans*) es una sustancia pensante inextensa, que también podemos llamar mente, que no define su naturaleza por ocupar un espacio físico. El cuerpo es un residuo desprovisto de pensamiento que tiene una naturaleza puramente corporal, mientras que el alma (mente) es aquello que piensa, que nos caracteriza como humanos, “un espíritu separado y

separable, especialmente implantado en cada cuerpo por Dios” (Cottingham, citado en Aguado, 2004, p. 201).

A diferencia de Santo Tomás que propuso una conceptualización en la que cuerpo y mente definían juntos al sí-mismo, refiere Aguado (2004), “Descartes margina al cuerpo de la definición de identidad, pero lo hace de una manera muy refinada: sostiene la unidad del alma con el cuerpo y defiende la existencia de una materialidad física fuera de toda duda” (p. 201).

El método de la duda sistemática, *pienso luego existo*, da cuenta de una sustancia inmaterial ubicada en el cerebro, que resulta de gran importancia para el ser humano. Suponía que la mente, al tratarse de una sustancia diferente a la materia, podía sobrevivir sin ningún tipo de soporte físico, incluyendo el cerebro humano (Sibila, 2005). De modo que el cuerpo es una entidad prescindible en la medida que el pensamiento no dependa de él.

Con la reflexión sobre la duda metódica, Descartes realiza una reconfiguración corporal que privilegia la razón y que forma parte de un movimiento cultural más extenso que comenzó con los descubrimientos anatómicos del siglo XV y el surgimiento de los primeros teatros destinados a las disecciones corporales instituidos en las universidades europeas a mediados del siglo XVI. Con la representación anatómica del cuerpo se genera un cambio en el orden que designaba al cuerpo como la materialización del alma. El cuerpo, reflexiona Le Breton (2002), se disocia del hombre y se transforma en un objeto de estudio de la realidad, susceptible a ser cuestionado científicamente con preguntas referentes al hombre, a la sociedad, la naturaleza y el orden.

Este momento representa una ruptura en el orden de conocimiento y la conformación de una episteme occidental sobre el cuerpo. No es una arbitrariedad que Le Breton utilice el trabajo de Andrés Vesalio³ para vislumbrar el desprendimiento simbólico del cuerpo, en una ilustración exacta y humanizada del hombre que representaba, el hombre como microcosmos.

Con la separación del hombre de él mismo nace el hombre de la modernidad. Los tratados médicos y los grabados como los de Vesalio ofrecieron un conocimiento más preciso que permitía mejorar las prácticas médicas. El cuerpo, dice Le Breton “separado del hombre al que encarnaba y del que solo es un signo desprovisto de valor, se vuelve lícito” (2002, p.56).

Es evidente la influencia de los estudios anatómicos del cuerpo sobre el pensamiento cartesiano cuando Descartes describe las relaciones orgánicas funcionales del cuerpo desde una perspectiva mecanicista:

Por de más notable en todo esto, es la generación de los espíritus animales, que son como un sutilísimo viento, o más bien como una purísima y vivísima llama, la cual asciende de continuo muy abundante desde el corazón al cerebro y se corre luego por los nervios a los músculos y pone en movimiento todos los miembros (...) no es necesario imaginar otra causa sino que las arterias que las conducen son las que salen del corazón en línea más recta, y, según las reglas mecánicas, que son las mismas que las de la naturaleza, cuando varias cosas tienden juntas a moverse hacia un mismo lado, sin que haya espacio bastante para recibirlas todas, como ocurre a las partes de la

³ Anatomista y médico Belga (31 diciembre 1514 – 15 octubre 1564), autor del libro *De humani corporis fabrica*. Es considerado padre de la anatomía moderna, sus estudios del cuerpo humano forjaron los cimientos del pensamiento mecanicista de la modernidad.

sangre que salen de la concavidad izquierda del corazón y tienden todas hacia el cerebro, las más fuertes deben dar de lado a las más endebles y menos agitadas y, por lo tanto, ser las únicas que lleguen. (Descartes, 2014, p. 26).

La nueva concepción del hombre de la modernidad se construye sobre la base de una metáfora mecanicista. El mecanismo universal, explica Sibila (2005), había comenzado a operar de forma automática: los procesos químicos y biológicos se explicaban desde la lógica de la mecánica; la medicina se legitimaba como un saber que tenía el objetivo de reparar un mecanismo y perfeccionarlo; y las prácticas humanas se adecuaron para sincronizarse al ritmo del capitalismo industrial. Se fue generando un triunfo del pensamiento racional, lo que Mumford, (2000) llama la consolidación de un *sistema mecánico* que involucraría las dimensiones físicas, biológicas, culturales, políticas y económicas del ser humano. Los nuevos prototipos de cuerpo coinciden con las lógicas industriales del capitalismo, creando una transformación social centrada en el individualismo, el consumo, la caducidad, la novedad y el progreso.

El Cuerpo en las Lógicas del Mercado y el Consumo

En las sociedades capitalistas, argumenta Le Breton (2002), el vínculo social entre el cuerpo y el sujeto se difumina ante el interés personal. Dentro de la comunidad el individuo toma conciencia de su singularidad y se convierte en un espacio autónomo de decisiones y valores que le brinda un margen de acción casi ilimitado. El cuerpo del sujeto social, como una parte metonímica del cuerpo

nación, se piensa como un terreno emancipado de la colectividad, apropiado por sí mismo.

El hombre moderno no se sublima ante las tradiciones y las necesidades de la colectividad, sino que se alza como una entidad efecto y sentido del mercado y de sí mismo. En este mundo de ruptura, dice Le Breton (2002), el cuerpo se convierte en la frontera entre un hombre y otro. Al sujeto le queda un cuerpo residuo del cosmos, de los otros y de sí mismo, es decir, un cuerpo escindido que el discurso biomédico desprestigia al priorizar el conocimiento científico.

En la modernidad, el individualismo domina dentro de un modelo económico-político capitalista que ubica al cuerpo como una posesión del sujeto, el lugar de sus límites y de su libertad. Se instaura una fractura de la persona con el cuerpo social, el sujeto adquiere conciencia de un cuerpo que es suyo, pero que realmente no lo es. La modernidad recurre a muchos dispositivos para construir el cuerpo, se producen rupturas entre el cuerpo, máquina biológica que no se desprende de su cualidad animal, y el sujeto, capaz de razonar. Los efectos de esta dualidad tienen como consecuencia una dispersión en las referencias y una carencia de sentido, Le Breton explica:

El cuerpo de la modernidad se convierte en un melting pot (un cuerpo heterogéneo que se vuelve cada vez más homogéneo) muy cercano a los collages surrealistas. Cada autor construye la representación que él se hace del cuerpo, individualmente, de manera autónoma, aun cuando la busque en el aire de los tiempos, en el saber de divulgación de los

medios masivos de comunicación, o en el azar de sus lecturas o encuentros personales (2002, p. 15)

El cuerpo es un poderoso agente simbólico alrededor del cual se desarrolla un proceso de sistematización y categorización que tiene el objetivo de ordenar socialmente la complejidad con base en las características corporales. La monstruosidad forma parte directa de este proceso de nominación, no es ajena a la normatividad, por el contrario, es designada de esa forma por los discursos y los mecanismos de poder que operan en la sociedad.

La normatividad se sustenta en un proceso de nominación de la diferencia que pretende ubicar el cuerpo dentro de un mundo capitalista y moderno “cuya evolución se interpreta en la actualidad bajo la égida de sistemas expertos y la asimilación individual de patrones de autocontrol y autopoiesis” (Pedraza, 2006).

El cuerpo contemporáneo es resultado de una composición histórico-epistemológica articulada por dispositivos de control y regulación que evidencian su potente valor simbólico: es el efecto de una relación directa con los saberes expertos de las disciplinas académicas y científicas orientadas a darle una forma particular al ser humano.

Sin duda, hay aquí una relación directa con el arraigo de los principios anatómo-políticos y bio-políticos propios de los regímenes estatales gestados con las sociedades modernas. Sólo en el marco de las obligaciones que el estado moderno adquiere con respecto a la preservación y mejoramiento de la vida humana, cabe estudiar y analizar el apogeo de la cultura corporal moderna (Pedraza, 2006, p.98)

Sobre el cuerpo moderno, menciona Pedraza (2006), se hacen evidentes los principios éticos que prevén la abundancia y la restricción en términos sociales y que han establecido los principios estéticos de la belleza, la elegancia o el buen gusto. El cuerpo se convierte en el blanco de grandes inversiones dirigidas a construir nuevas representaciones del yo legitimadas por los saberes y las prácticas de expertos en la publicidad y en la estética. Se presenta un nuevo interés por el cuerpo “estrechamente ligado a transformaciones sociales profundas, a cambios en el modo de producción y en las formas de relación, como también a la emergencia de nuevas formas de dominación” (Martínez, 2004, p. 131).

La invención del cuerpo moderno responde a ciertos principios de la lógica capitalista que transforma al cuerpo en una mercancía que se produce, reproduce y distribuye dentro de las sociedades de consumo (Martínez, 2004); carne y hueso que se consume y es consumida.

La cultura consumista retoma una concepción preservacionista del cuerpo que estimula el auge de una cultura somática. Se impulsa al sujeto a implementar estrategias para combatir el deterioro corporal (Featherstone, 1982). Imágenes de cuerpos hermosos, perfectos y estilizados asociados con el hedonismo y el placer proliferan en los medios masivos de comunicación enfatizando la importancia de la apariencia.

El cuerpo se crea en las sociedades consumistas como una construcción estética representacional que aspira a la perfección, mantiene una reconfiguración constante y dinámica de sí mismo inspirada por la potencia del discurso que

trabaja el cuerpo como un vehículo del placer y expresión. El cuerpo se convierte en un objeto que adquiere una cualidad mercantilizable, pero no en el sentido marxista de la producción, sino como una mercancía que se construye a diario a través de la conservación, el mantenimiento, cuidado y mejoramiento de la apariencia física, una tarea que ya no encuentra recompensa en la salvación espiritual o en la salud (Featherstone, 1982), sino en la validación y legitimación de los otros, “es a través de diferentes esferas públicas que se van a construir las imágenes corporales deseables o ideales y se van a recomendar formas para trabajar esos cuerpos” (Kogan, 2003).

La disciplina y el hedonismo, menciona (Featherstone, 1982) ya no son incompatibles, por el contrario, la subyugación del cuerpo a través de las técnicas de mantenimiento y mejoramiento se presentan como una condición para alcanzar la máxima capacidad expresiva del cuerpo y una apariencia aceptable. El cuerpo tiene entonces una doble dimensión: la del cuerpo interno, que se refiere a las consideraciones que se hacen sobre el envejecimiento, la enfermedad y deterioro; y la del cuerpo externo, que hace referencia a la apariencia física y al movimiento y control del cuerpo en un espacio social. La doble categoría es difusa, ya que el objetivo principal del mantenimiento del cuerpo interior se convierte en el mejoramiento de la apariencia del cuerpo exterior, “si antaño el alma envolvía el cuerpo, hoy es la piel la que lo envuelve, pero como un signo de prestigio y de referencia [...] el cuerpo es una forma de inversión y un signo al mismo tiempo” (Martínez, 2004, p.139).

CAPÍTULO SEGUNDO

La Construcción del Cuerpo Monstruoso

Este capítulo aborda los distintos discursos y saberes que abonan a la construcción de la normalidad y del cuerpo que se categoriza como monstruoso. Me parece pertinente aclarar que en esta investigación el cuerpo se entiende como una entidad que se sustenta sobre una base biológica y anatómica, pero que se construye cultural y socialmente, de ahí que el cuerpo estudiado sea un producto simbólico que se va configurando históricamente de acuerdo a las necesidades de una determinada cultura. En este apartado le daremos sentido a los cuerpos monstruosos que surgen como efecto de la relación cuerpo-tecnología, visto desde el marco que lo nombra y lo configura.

El Poder que se Ejerce Sobre el Cuerpo

Concibo el cuerpo como un territorio formado y marcado por los distintos discursos que se generan en la sociedad. Foucault (2002a) habla de distintos dispositivos de poder (red heterogénea de discursos que generan prácticas que sostienen un sentido y propician el desarrollo de medidas de administración) que se articulan sobre él, sobre sus funciones, placeres, sensaciones y procesos anatómicos, como una red heterogénea de discursos que generan un entrelazado de prácticas simbólicas, de leyes y medidas de control y administración de la vida de los hombres como cuerpos vivientes.

Los dispositivos, en la definición de Agamben (1998), tienen la capacidad de capturar, orientar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones de los seres vivientes, estableciendo los límites de lo aceptado y lo no aceptado. Los dispositivos de dominación se materializan sobre los cuerpos, es decir, se produce una ocupación del cuerpo por el poder (Foucault, 1992) mediante mecanismos de disciplinamiento que controlan el cuerpo humano con la intención de moldearlo para que sea socialmente operativo y funcional.

Foucault (1992) argumenta que el poder tiene una cualidad omnipresente, ya que se produce en cada instante y en “la multiplicidad de las relaciones de fuerza inmanentes y propias del dominio en que se ejercen, y que son constitutivas de su organización” (p.112). No es que el poder englobe todo, aclara Foucault (2002a), sino que viene de todas partes, “se está produciendo a cada instante, en todos los puntos, o más bien en toda relación de un punto con otro” (p.113). El poder entonces no debe buscarse en una sola persona o en un único foco de soberanía del cual se desprendan formas variadas de ejecución, sino en las relaciones de fuerzas que continuamente producen, por su desigualdad, estados de poder. El poder de Foucault (2002a) no es una única estructura ni una cualidad que poseen algunos afortunados, el poder es “el nombre que se presta a una situación estratégica compleja en una sociedad dada” (p.113).

Siguiendo la lógica de Foucault, si el poder se encuentra en todos lados y el poder se ejerce a través de discursos y dispositivos, podemos decir que los cuerpos y los sujetos son producidos por el poder, en la medida en que éste los nombra y etiqueta, homologándolos a él. En este sentido, nada queda fuera del poder y éste

se establece como un factor determinante del orden social. Cuando nos referimos a cuerpos monstruosos estamos hablando de cuerpos que han sido denominados por los mecanismos de un aparato de poder, de un conjunto de saberes que han delimitado los parámetros de aquello clasificado como normal y que pretenden controlar, a partir de la nominación, todo aquello que se sale de la regularidad.

El poder de nominación que ejercen los dispositivos controla y administra la vida, generando lo que Foucault (1992) llama una *economía del cuerpo*, es decir, una administración del cuerpo constituido socialmente a partir de la regulación y control de la producción familiar, de la natalidad, de la utilización de anticonceptivos, etc. El poder entonces no solamente censura, sino que administra las prácticas sociales de los sujetos, hablamos de un poder que produce identidades, saberes y ciertos órdenes de saber.

Para Foucault las sociedades son cada vez más disciplinarias, mantienen una estricta clasificación de lo que es normal y lo que no lo es. Estas sociedades aseguran la obediencia a sus reglas y dispositivos de inclusión-exclusión por medio de instituciones disciplinarias (entendamos por esto prisiones, escuelas, fábricas, manicomios, hospitales, asilos, etc.) que presentan lógicas propias de la razón de la disciplina, explican Hardt & Negri (2005). El poder disciplinario gobierna “estructurando los parámetros y límites del pensamiento y la práctica, sancionando y prescribiendo los comportamientos normales y/o desviados” (p.25).

Esta idea se potencializa a medida que pierde fuerza la lógica mecánica de las sociedades disciplinarias, reflexiona Sibila (2005), y emergen “nuevas modalidades digitales (abiertas y fluidas, continuas y flexibles) que se dispersan

aceleradamente por toda la sociedad” (p.27). Se presenta una transición de la sociedad disciplinaria a lo que Deleuze (1992) llama sociedad de control, en donde se consigue establecer plenamente la relación más intensa de todas las fuerzas sociales y se cumple el objetivo que el capitalismo había perseguido a lo largo de su desarrollo.

Las tecnologías perturban la dinámica del poder y alteran la forma en que se ejerce la vigilancia sobre los sujetos. En una sociedad en donde nada queda fuera del control del poder, la tecnología adquiere una gran valía, es por eso que la vigilancia se vincula con los artefactos electrónicos y digitales que con las instituciones, el control arquitectónico del espacio y el movimiento de los cuerpos (Lazzarato, 2006). El poder del panóptico no desaparece, solamente se desplaza del interior de los muros a los espacios abiertos.

La lógica del funcionamiento de la sociedad de control vinculada a los dispositivos de poder es total, afirma Sibila (2005), opera con gran velocidad y tiene efectos a corto plazo. En la sociedad contemporánea imperan ciertas técnicas de poder cada vez menos evidentes, pero más eficaces, que operan y ejercen control en espacios abiertos. Los muros que delimitaban la figura panóptica que sustentaba la sociedad industrial se encuentran en crisis, argumenta la autora. Con la metafórica caída de las paredes de las instituciones se disuelven también los límites que confinaban los alcances de las técnicas disciplinarias. Pero esto no significa que los dispositivos de antaño sean sustituidos por otros, sino que muchos de estos mecanismos se intensifican y se modifican para ganar un grado mayor de sofisticación ante los nuevos órdenes tecnológicos. Sibila presenta una

reflexión contundente, “la nueva configuración social se presenta como totalitaria en un nuevo sentido: nada, nunca, parece quedar fuera de control” (2005, p.27).

Aun cuando estamos frente a un nuevo orden y a nuevos saberes producidos por la tecnología, el marketing y el consumismo, siguen prevaleciendo sistemas que regulan y ordenan el cuerpo humano. Existen tres que me parecen fundamentales cuando nos referimos a la construcción y control del cuerpo monstruoso: El primero es el discurso biomédico que surge de la ciencia médica compleja, éste se erige como el sistema privilegiado de regulación de los cuerpos ya que es el encargado de la preservación de la vida y del control de las funciones corporales; en segundo lugar el sistema jurídico-legal, sistema normativo que tiene por objeto regular el comportamiento humano en sociedad; y por último, los medios masivos de comunicación, que me parecen juegan un papel fundamental en la creación y representación del cuerpo monstruoso.

En la intervención del cuerpo también intervienen la familia, la escuela, la religión y el sistema estatal. Creo que es importante dar cuenta de ellos, aun cuando no trabajan directamente en la construcción de la entidad monstruosa que me interesa, sí creo que son discursos esenciales para la identificación y distribución de significados que permiten la naturalización de la norma, por lo que deben ser reconocidos como tales.

Discursos como los descritos en los párrafos anteriores producen efectos de verdad que van cambiando con el tiempo y con los contextos socio-históricos, como lo constatan las diferentes concepciones del cuerpo a lo largo de las épocas. Los discursos de verdad son situados, como argumenta Foucault, se articulan a

partir de un conjunto de significados, percepciones, valores, saberes, conocimientos y creencias compartidas entre los sujetos en un momento histórico particular. Éste tipo de discursos van modificando las reglas de formación de los enunciados y “la manera en la que se rigen los unos a los otros para constituir un conjunto de proposiciones aceptables científicamente y susceptibles en consecuencia de ser verificadas o invalidadas mediante procedimientos científicos” (Foucault, 1992, p.178).

El discurso biomédico se va construyendo como un discurso de verdad a partir de la revolución científica de los siglos XV y XVI. Los descubrimientos de Copérnico, Galileo y Kepler aportaron nuevas perspectivas sobre la física que influyeron directamente sobre el pensamiento moderno del cuerpo. Los estudios anatómicos tomaron el cadáver como su modelo y objeto privilegiado para poder explicar su funcionamiento (Sibila, 2005). Fue así como el saber científico redefiniría el cuerpo, develando su intimidad en un proyecto que seguiría durante el siglo XVII con los hallazgos fisiológicos de William Harvey sobre el sistema circulatorio y el corazón.

Durante los primeros años de la modernidad el discurso biomédico presenta un cambio cualitativo al ejercer una vigilancia y control constante sobre el cuerpo. Sibila (2005) complementa esta idea, “la medicina empezaba a ostentar su vocación biopolítica al administrar vidas y cuerpos, motorizada por los engranajes de la revolución industrial y sus prometeicos saberes” (p.81). Las políticas de higiene y salud propiciaron en esa época lo que la autora llama un *medicalización de la población*.

Es en el siglo XIX, con el insipiente crecimiento de la Tecnociencia y con el desarrollo de la psiquiatría, que el discurso biomédico se establece en la sociedad como un poder autorizado para nombrar y clasificar aquellos cuerpos que escapaban de la norma.

El poder de denominación se constituye como una de las formas más eficaces para ejercer el control sobre los cuerpos. El poder se ejerce como una evaluación y una definición exhaustiva del cuerpo con la intención de homologar todo ser a una misma etiqueta, “la denominación es a la vez un modo de fijar una frontera y también de inculcar repetidamente una norma” (Butler, 2002, p. 26). La denominación introduce a los sujetos en el terreno del lenguaje, en el terreno del discurso, que trabaja a lo largo de varios intervalos de tiempo para reforzar y naturalizar una norma. Como argumenta Butler (2002), las atribuciones que se otorgan a partir de la denominación de los sujetos contribuyen a formar un campo de discurso que “orquesta, delimita y sustenta aquello que se califica como lo humano” (p.26). En este sentido, Butler considera que la construcción es un proceso de reiteración mediante el cual emergen los sujetos y los actos, “no hay un ningún poder que actúe, solo hay una actuación reiterada que se hace poder en virtud de su persistencia e inestabilidad” (p.28.).

El acto o práctica reiterativa que realiza o produce lo que nombra se conoce como performatividad, que Butler (2002) explica como la reiteración de una norma o un conjunto de normas que recurre a la acumulación y reiteración de citas o referencias para producir efectos materiales naturalizados en los sujetos.

La norma constituye el mecanismo de una sociedad interesada en conquistar y controlar la otredad. El cuerpo se somete al dictamen de aquellas instituciones sociales que ejercen el poder a partir de una serie de dispositivos de normalización que determinan su lugar dentro de una estructura social. Foucault asume que la norma social se impone a la normatividad individual a partir del proceso de normalización, propio de las sociedades disciplinarias (Pérez & Cruz, 2009) Esto no quiere decir que en Foucault el poder y la sociedad eliminen en el sujeto toda posibilidad de resistencia en contra de aquello que se le impone. Si bien Foucault enfatiza los procesos de normalización de los que somos producto, no niega un espacio de libertad y resistencia que involucra, además de un trabajo consciente y racional, procesos vitales y biológicos. Es en el ámbito de la vida que trabaja el discurso de la normalización, como una búsqueda por controlar su estatus de ser vivo, una apuesta que también propone la anulación de la diversidad, la expulsión de la diferencia.

La Regulación de la Vida

La vida adquiere un sentido determinante para Foucault, al definirse como “el quid de lo que está en juego en las sociedades modernas, es lo que en última instancia el poder trata de afianzar, controlar, gestionar y normalizar” (Pérez & Cruz, 2009, p.11). La regulación y el control de la vida es lo que se encuentra detrás de los dispositivos de regulación, control y normalización del cuerpo.

Foucault propone que la regulación de la vida tiene dos dimensiones articuladas: la primera es la biopolítica, que se define como ese poder dirigido a reglamentar

los factores vitales de la población y “controlar y compensar sus contingencias delimitando sus posibilidades biológicas al encuadrarlas en un formato preestablecido y definido como normal” (Sibila, 2005, p. 204). Las biopolíticas de planeación, regulación y prevención representan la manera del gobierno de “racionalizar los problemas propuestos por los fenómenos propios de un conjunto de seres vivos constituidos en la población (salud, higiene, natalidad, obesidad, desnutrición, etc.)” (Foucault, citado en Sibila, 2005, p.199).

La segunda dimensión es el biopoder, que es la ejecución del poder sobre los procesos biológicos de los cuerpos individuales. Es sobre esta última que Canguilhem (1989) construye el concepto *polaridad de vida*, que define como la norma vital que regula las distintas acciones del organismo. Mientras las variaciones morfológicas o funcionales no dificulten la polaridad, la anomalía se puede aceptar, si ocurriera lo opuesto, la anomalía se consideraría como un valor vital negativo que afecta el desarrollo de las funciones dinámicas del cuerpo.

La era de la modernidad vio el nacimiento de la psiquiatría y de los discursos de normalización que operaban desde la institución familiar y médica bajo la mirada de la mala conciencia. Los dispositivos que operan bajo el discurso biomédico y psiquiátrico se encargaron de nombrar e inmovilizar los cuerpos de los locos, de los masturbadores y los pervertidos, los incorregibles y los monstruos (Lash, 1984 & Foucault, 2000).

Como mencioné en párrafos anteriores, los discursos biomédico y legal constituyen los dos sistemas privilegiados sobre otros (religioso, familiar, educativo) cuando nos referimos a la regulación de la normalidad y el control de

las entidades anormales. La institución médica y la institución judicial, argumenta Foucault (2000), convergen en lo que se constituye como la pericia médico legal, cuyo poder radica en su capacidad de nominación y categorización de los cuerpos anormales, así como la delimitación anatómica y fisiológica de los cuerpos normales.

La pericia médico legal, nos dice Foucault (2000), obedece a otro objeto que trae consigo técnicas que sugieren un tercer término que se esconde detrás de las nociones jurídicas de delincuencia, y el concepto médico de enfermedad. Ese tercer objeto es lo que Foucault llama poder de normalización; un tipo de poder que se instala apoyado por la institución médica y la institución judicial pero que, en sí mismo, tiene su propia autonomía y sus propias reglas. El poder de normalización logró instaurar su soberanía en las distintas instituciones de nuestra sociedad, colonizando incluso el saber médico y el poder judicial.

La Normalidad y la Anomalía

El poder de normalización opera según determinadas normas de conducta a partir de las cuales se introduce la oposición a la irregularidad, al desorden y a la extravagancia. El funcionamiento sintomatológico de una conducta es lo que va a permitir que una forma de conducta figure como síntoma de una enfermedad posible, es decir, la distancia de esa conducta con respecto a las reglas de orden y conformidad, definidas contra un referente administrativo, contra un referente de obligaciones familiares o contra un fondo de normatividad política y social es lo

que la definirá como un síntoma potencial de una enfermedad, que en el plano de la psiquiatría puede denominarse como locura.

La psiquiatría es el campo que tiene como misión ir en la búsqueda de todos los desórdenes posibles de la conducta y es desde ese lugar que se introduce la norma. La psiquiatría se encargó, a partir del siglo XIX, de la “descripción de enfermedades mentales bajo el supuesto de que había trastornos discretos, como expresión de entidades naturales, que eran accesibles en su individualidad gracias a un medio capaz de homogeneizar las diferencias y que eran expresables a través de un lenguaje” (Ramos-Gorostiza & Adán-Manes, 2013, p. 302).

La psiquiatría tiene un anclaje con la medicina del cuerpo a través de la neurología, la norma adquiere un doble sentido, que le permite también atraerla como un principio de funcionamiento adaptado y ajustado, lo normal que se opone a lo patológico, lo mórbido y lo desorganizado. Tenemos entonces, desde el planteamiento de Foucault, dos realidades de la norma: la norma como regla de conducta, que se opone a la irregularidad y al desorden, y como regularidad funcional, que se opone a lo patológico y a lo mórbido. La trascendencia de incorporar a la psiquiatría en este estudio se entiende en la reflexión de Foucault (2000):

El trastorno de la naturaleza ya no va a perturbar y poner en cuestión el juego de la ley simplemente en la figura excepcional del monstruo. En todos lados, en todo el tiempo y hasta en las conductas más finas, más comunes, más cotidianas, en el objeto más familiar de la psiquiatría, ésta tendrá que vérselas con algo que, por una parte, gozará de un status de irregularidad con respecto a una norma y, al

mismo tiempo, deberá tener status de disfuncionamiento patológico con respecto a lo normal (p. 155).

El funcionamiento del cuerpo humano se constituye como un problema entre lo patológico y la normalidad. Es necesario recurrir a la medicina para colocar al estado patológico como un elemento determinante de la construcción de la anomalía. Para conseguirlo, es fundamental hacer una concepción de la enfermedad como un principio de la patología y un estado de oposición a la salud.

Para Canguilhem (1989) la experiencia de estar enfermo prevé dos situaciones: es una batalla que libra el organismo con una sustancia extraña o una batalla interna del cuerpo entre dos fuerzas que se encuentran en oposición. Las enfermedades nos permiten visibilizar las diferencias entre un estado de normalidad y un estado patológico, entendido como una cualidad que difiere de otra, ya sea por la presencia o ausencia de un elemento esencial para el funcionamiento del cuerpo o una alteración total del organismo.

La intervención médica busca la restauración de la norma natural que la enfermedad ha llevado al desequilibrio, a la discontinuidad, manteniendo la convicción de que la ciencia puede restablecer el orden y la continuidad; pretende establecer procedimientos que permitan adquirir conocimientos para llevar a cabo acciones más efectivas que consigan, eventualmente, la desaparición de la enfermedad.

El médico es el responsable de elaborar un diagnóstico de la enfermedad y conseguir una cura, es decir, restaurar la función de un organismo a la norma de la que se ha desviado. La norma está entonces determinada por el conocimiento

del médico y su experiencia en relación con las funciones del organismo y, al mismo tiempo, a su representación en un momento social-histórico específico.

Se entiende la normalidad como aquello que se mantiene equilibrado en el centro del vértice, que no se inclina en ninguna dirección. El uso común del término normal hace referencia al comportamiento que se inscribe a ciertas características estandarizadas y medibles (Canguilhem, 1989). Dentro del campo de la medicina, el concepto normalidad se utiliza para designar tanto el estado habitual de los órganos como al restablecimiento de un cuerpo enfermo a un estado saludable a partir de procedimientos terapéuticos.

Las técnicas de normalización que operan en el poder médico se ejercen desde el poder argumentativo del discurso biológico, que influencia las prácticas y aparatos de control social (Achard, 1980). Las prácticas corresponden a sectores fundamentales de la organización social, como las ciencias del comportamiento. El poder del discurso biológico, argumenta Achard (1980), radica en que “más allá de una filosofía del destino humano individual y colectivo, produce instrumentos concretos para el dominio del cambio corporal; actúa no sólo en el curso de las enfermedades sino en el destino celular de la especie” (p.22). Este principio nos permite articular el discurso biológico con el campo político para visibilizar los mecanismos a través de los cuales la medicina ejerce un poderoso control sobre la normalidad de los cuerpos y de las mentes.

La reflexión sobre la normalidad desde la perspectiva médica nos permite colocar los elementos fundamentales que componen y dan forma a la normalidad, no

como un juicio médico, estadístico, sino como la vida misma, que sitúa la norma biológica como un concepto de valor.

Mientras la normalidad se relaciona con el estado esperado y habitual, la anomalía hace referencia a la irregularidad y a la desigualdad (Canguilhem, 1989). Pero tomar la anomalía en un sentido literal, argumenta Canguilhem, puede conducirnos a un problema conceptual ya que, siguiendo la perspectiva zoologista de Geoffroy Saint-Hilaire, nos enfrentamos con que cualquier formación orgánica responde a reglas naturales, por lo tanto la irregularidad no puede aplicarse a los productos de la naturaleza. Si existiera alguna excepción sería a las leyes de los naturalistas, no a las leyes de la naturaleza. Ser anómalo significa ser separado de la gran mayoría de los seres con los cuales se es comparado.

La anomalía que identifica Saint-Hilaire (Canguilhem, 1989) se relaciona con dos hechos de la biología: el modelo concreto y la variación individual. Por un lado, todos los organismos vivos presentan múltiples variaciones en el volumen y en la forma de sus órganos, por el otro, existe un conjunto de rasgos que son comunes y definen a los miembros de una misma especie; desde la mirada naturalista de Saint-Hilaire, la anomalía se designa cuando uno de los sujetos presenta una particularidad orgánica que, en comparación con otros miembros de la especie, supone una desviación del modelo específico.

Desde el punto de vista morfológico, Saint-Hilaire (Canguilhem, 1989) realiza una tipología de la anomalía que nos permite diferenciar las alteraciones anatómicas y evitar confusiones. La primera categoría la denomina variedades, que son las anomalías simples que no interfieren con el funcionamiento del cuerpo y no

producen deformidades, son todas aquellas irregularidades internas que sólo son percibidas a través del estudio profundo del paciente. La segunda categoría son los defectos estructurales, anomalías simples, leves en términos de las relaciones anatómicas, que imposibilitan algunas funciones corporales y producen deformidades externas. Otra categoría la componen las anomalías en la disposición interna de los órganos del cuerpo, es decir, un cambio grave en las relaciones anatómicas internas que no impiden el correcto funcionamiento del organismo y no son visibles desde el exterior, a esta categoría la nombró heterotaxias. Por último encontramos lo que Saint-Hilaire identifica como monstruosidades, que son anomalías muy complejas que obstaculizan el desempeño al dificultar las funciones del cuerpo humano. La monstruosidad presenta deformidades en la estructura corporal de los individuos que difieren de los cuerpos de otros miembros de la misma especie.

La clasificación de Saint-Hilaire (Canguilhem, 1989) realiza una reflexión sobre la intervención médica sobre la anomalía. Primero, la clasificación expuesta parte de dos principios discriminatorios y jerarquizantes, la relación de simplicidad-complejidad de la anomalía, que parte de un principio de identificación objetiva; y la levedad-gravedad de las relaciones anatómicas, un principio objetivo en tanto que los criterios para determinar su gravedad se sostienen en la importancia de la conectividad de los órganos, subjetivo cuando nos referimos a la calidad de vida de los sujetos que presentan la anomalía (Canguilhem, 1989).

Por otro lado, nos topamos con otro principio clasificatorio que resulta fundamental para explicar las limitaciones de la mirada médica en las cuestiones

de anomalía y que, al mismo tiempo, nos permite articular la medicina del cuerpo (trasgresiones físicas) con la psiquiatría (trasgresiones de la mente y la conducta) para comprender la monstruosidad y la anomalía que interesan a este estudio.

Este es un principio fisiológico y se refiere a la relación entre la anatomía, las funciones anatómicas y el grado de perturbación que causa la anomalía en el ejercicio de esas funciones.

Si la anomalía no se manifiesta como una influencia perturbadora de las funciones sería muy difícil identificarla, como en el caso de la heterotaxia o de las variaciones. Canguilhem (1989) lo explica:

La anomalía es ignorada mientras no exista una manifestación de ella en el orden de los valores vitales. Así, incluso un científico reconoce que una anomalía es conocida por la ciencia solo si primero es percibida por la conciencia en forma de un obstáculo para el desempeño de las funciones, malestar o nocividad. (p.135)

Mientras no exista una variación significativa en la morfología, en el funcionamiento del cuerpo humano o en los valores vitales del sujeto, la anomalía es un hecho tolerable, pero cuando la anomalía se revela como una enfermedad entra al terreno de la patología y se transforma en un hecho estudiable y medible para los científicos (Canguilhem, 1989). La idea de anomalía se ve reducida a un hecho estadístico que difiere con la idea generalizada de la deformidad nociva e incompatible con la vida de la especie.

Pero la anomalía también tiene acepciones de orden conductual que nos permiten ampliar la categoría que propone Saint-Hilaire (Canguilhem, 1989) y alejarnos un poco de la mirada anatómica-estructural del anormal para analizar el problema de

la anomalía. Foucault (2000) nombra al anormal a partir de tres figuras: la primera es la del monstruo humano, que en su existencia misma es una violación de las leyes de la sociedad y de las leyes de la naturaleza. El monstruo aparece en el dominio jurídico biológico como un fenómeno extraordinario que representa el derrumbe de la ley natural, el monstruo combina lo imposible y lo prohibido. La figura del monstruo representa la infracción llevada a su extremo, pero cuando el monstruo infringe la ley, no es la ley misma la que responde al ataque, sino la violencia, la represión o los cuidados médicos. Es en la entidad monstruosa en la que se despliegan todas las irregularidades posibles de la naturaleza y es, por lo tanto, un gran modelo de la diferencia.

Los otros personajes identificados por Foucault (2000) como anormales son: el individuo incorregible, una entidad cuyo marco de referencia es la familia, es decir, la configuración del sujeto se genera en el núcleo familiar y en las instituciones que se relacionan con ella; y el niño masturbador, que aparece en el contexto familiar. Su marco de referencia es muy estrecho, lo constituye lo que rodea al individuo y su cuerpo, como el dormitorio, la cama, los padres, hermanos, médicos, etc. El individuo masturbador, a diferencia de la excepcional aparición del monstruo y de la alta frecuencia del individuo corregible incorregible, es casi universal y aun así se manifiesta en la oscuridad, en el silencio. Su actividad es un secreto compartido que nadie comunica a ningún otro (Foucault, 2000).

La Entidad Monstruosa

La tipología de la anormalidad que sugiere Foucault nos aporta una plataforma teórica para estudiar el cuerpo monstruoso como una entidad trasgresora de los límites naturales a partir de la mezcla morfológica de especies. La monstruosidad implica un desorden de la ley natural tan extremo, que cuando aparece pone en entredicho el discurso normalizador del derecho religioso y del derecho civil, que no logran funcionar correctamente y entran en una confusión absoluta al enfrentarse a seres que no pueden nombrar con las etiquetas que tienen disponibles.

Las entidades monstruosas emergen y se hacen visibles cuando los cuerpos atentan contra las leyes de la naturaleza (anomalías de carácter morfológico), pero también cuando su comportamiento desafía lo moralmente aceptado (leyes sociales). De esta forma existen figuras que se adscriben a la monstruosidad por romper con el pacto social por el cual la sociedad misma encuentra orden para su existencia (Foucault, 2000). El monstruo se hace visible a partir del desorden, de los actos extravagantes, extraordinarios, de su conducta irregular, de su disociación con el mundo y la negación de las leyes que lo colocan en el campo de la criminalidad. El monstruo es una entidad contra-natura que se contrapone al poder de normalización y supone un conflicto para el discurso normalizador y para los dispositivos que de él emanen.

El monstruo es un habitante del límite que puede ser estudiado tanto en su dimensión conductual, como propone Foucault, o desde sus dimensiones biológica y mítico-religiosa; en otras palabras, el cuerpo monstruoso toma distintas formas

para habitar el universo de la mente humana y el mundo objetivo, lo que nos brinda distintas miradas para estudiarlo.

El monstruo que se construye desde una dimensión mítico-religiosa es una figura que adquiere su forma en la razón, en la imaginación y en la fantasía. El monstruo biológico, por otro lado, es una entidad ubicada en el plano de lo humano y animal, de lo real, como una entidad cuya existencia representa una violación a las leyes naturales, sociales y jurídicas. El monstruo es un ser que:

Existe en todos los niveles de la creación: desde el divino, hasta el mineral, pasando por los más comunes que son el humano y el animal. No obstante lo anterior, ni siquiera sobre su racionalidad hay una regla fija: en ocasiones el monstruo puede ser racional y en otras irracional; predomina, es cierto, la irracionalidad del monstruo; no obstante, indiscutiblemente, pertenece en esencia al reino de lo animado (Santiesteban, 2000, p.96).

Estas dos dimensiones del monstruo no son excluyentes, por el contrario, encuentran puntos de coincidencia que determinan una representación y clasificación situada en contextos socio-histórico-culturales particulares. La diferencia entre ambas dimensiones es borrosa, tanto, que a los cuerpos biológica y físicamente anormales suelen ser atribuidas las características propias de la representación del monstruo imaginario, mítico, fantástico o religioso. En este sentido, los cuerpos que hacen visibles las irregularidades posibles de la naturaleza, aquellos clasificados por Foucault (2000) como monstruosos, que trasgreden las normas y los pactos por los cuales la sociedad encuentra orden y sentido, son juzgados en ocasiones como el producto de un ser demoniaco o

divino, cuya condición extraordinaria, imposible, representa lo maldito y lo prohibido.

El cuerpo monstruoso visibiliza los cambios culturales de una época a otra, es una entidad dinámica, diacrónica, transformada por la razón que permanece y se modifica a lo largo de los tiempos. Santiesteban (2000) argumenta que el monstruo es, en cierto sentido, un espejo del hombre, “el hombre lo ha creado, ha salido de él, de sus entrañas; ya en un sentido literal, ya en un sentido figurado. Nosotros seremos partícipes de ese horror y esa monstruosidad. El hombre comparte lo monstruoso con el monstruo mismo” (p.100).

En la frontera entre el monstruo de la razón y el cuerpo monstruoso se visibiliza un momento, entre muchos otros gestados dentro del límite, que le permite al monstruo metafísico, sobrenatural, pasar del terreno meramente imaginativo al de la realidad, de la imaginación a la emoción. El horror funciona como vínculo entre las dos dimensiones del monstruo y como efecto de su materialidad.

El monstruo provoca repulsión y asco en los otros, es de esta forma, una encarnación, sobrenatural o no, que evoca el horror en quien lo observa. Un horror extremo que proviene del miedo al estar ante la presencia de una entidad que modifica la condición humana, desfigura el cuerpo humano, rompe los límites y aniquila la singularidad de los sujetos (Cavarero, 2009). El horror contribuye a la impresión de la imagen del monstruo mítico en la mente de los sujetos, dotándolo de existencia a través de su representación, en un proceso que modifica también su dimensión irracional y los coloca justo en el nodo entre la razón y la realidad (Santiesteban, 2000). El monstruo representa la encarnación del horror. Es una

entidad que provoca un estado de parálisis, que ofende la dignidad ontológica que la figura humana posee y lo hace inmirable. Ver al monstruo es vernos a nosotros mismos, es una acción rebelde y desafiante de autorreflexión que los débiles de corazón evitan. Los monstruos son, como precisa Gorbach (2008), “todos aquellos seres poseedores de una morfología con la que no se puede vivir pero que no obstante se sobrevive” (p.223).

El horror visibiliza las fronteras entre los sujetos y aquellos que, por sus características, son excluidos de tal jerarquía. La clasificación implica un cierto distanciamiento del sujeto para mirar al monstruo como un objeto a ser juzgado y etiquetado. El efecto mismo de su presencia exige el nacimiento de un discurso que le otorgue sentido a su existencia y un lugar en el mundo objetivo.

CAPÍTULO TERCERO

Análisis de las Dimensiones Configurativas del Cuerpo en el Discurso de David Cronenberg

En este capítulo se describen y analizan las distintas anomalías, relaciones de poder, dispositivos y tecnologías que operan en conjunto para configurar los cuerpos monstruosos presentes en las películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1986), ambas del guionista y director David Cronenberg. Los elementos recuperados del análisis contribuyen a la construcción de un solo cuerpo Cronenbergiano, simbólico y complejo, que ocupa un espacio particular dentro de una realidad contemporánea.

El Animal Biotecnológico de Cronenberg: Entre Brundlefly y el Mundo del Video Hecho Carne

Videodrome.

Ficha técnica de la película Videodrome.

Nombre de la película: Videodrome

Año: 1983

País: Canadá

Idioma: Inglés

Duración: 87 minutos

Género: Ciencia Ficción

Fecha de estreno: 4 de febrero de 1983

Producción: Filmplan International

Director: David Cronenberg

Escrita por: David Cronenberg

Actuaciones:

James Woods - Max Renn

Sonja Smits - Bianca O'Blivion

Deborah Harry - Nicki Brand

Peter Dvorsky - Harlan

Leslie Carlson - Barry Convex (as Les Carlson)

Jack Creley - Brian O'Blivion

Lynne Gorman - Masha

Julie Khaner - Bridey

Sinopsis: Max Renn, un operador de televisión por cable, descubre una transmisión Snuff llamada Videodrome. El programa es más que un programa de televisión, es un experimento que utiliza como plataforma las ondas de transmisión televisivas para alterar la percepción de los espectadores al generarles un tumor cerebral. Max se encontrará en medio de las fuerzas que pretenden controlar y

utilizar Videodrome contra la sociedad. El cuerpo de Max se transformará en el arma más poderosa para combatirlos.

Max Renn: el mercader de cuerpos.

El personaje Max Renn que aparece en la cinta Videodrome nos coloca frente a un cuerpo que hace evidente un conjunto de anormalidades a nivel conductual, anatómico y fisiológico causadas por las ondas electromagnéticas de un programa televisivo llamado Videodrome. La exposición a la señal de Videodrome provoca en el espectador el crecimiento de una carnosidad en el cerebro, similar a un tumor, que altera, manipula y controla la percepción de la realidad del sujeto. Los párrafos siguientes darán cuenta de los elementos que contribuyen a la configuración de un cuerpo otro habitado por el cuerpo-personaje Max Renn de la película Videodrome (Cronenberg, 1983).

La primera secuencia aporta un panorama sobre el entorno diegético⁴ que habita Max Renn. La disposición de los objetos en su departamento, las calles que transita, la gente con la que se relaciona y los espacios que frecuenta son evidencias de un mundo sucio, violento y decadente dominado por el individualismo, el consumo y el placer.

Hay un cruce entre un orden de producción impulsado por una política capitalista, un orden social violento legitimado y un orden del consumo, que es un *orden de manipulación de signos*, así como lo entiende Baudrillard (2009). Siguiendo el

⁴ El entorno diegético lo componen todas las acciones, sentimientos y motivaciones enmarcadas en un contexto histórico y social dentro de la narrativa cinematográfica (Gómez, 2003).

mismo sentido del autor francés, podemos decir que el universo de Videodrome se estructura en sistemas simbólicos en los que conviven órdenes de producción y consumo bajo una lógica de significaciones acompañada de crónicas espectaculares y dramatizadas de los medios de comunicación de masas.

La multiplicación de objetos e imágenes que construyen el universo de Videodrome nos coloca frente a una ecología humana caracterizada por un *encadenamiento de significantes* (Baudrillard, 2009) que imponen una visión mercantilizada y sistematizada del mundo, en donde los cuerpos consumen y son consumidos; son representables y negociables en las lógicas de la tecnología y el poder; son transformados “en una sustancia lúdica y distintiva, en un elemento entre otros de la panoplia general de bienes de consumo” (Baudrillard, 2009, p. 6).

Lo cotidiano no es solo el espacio en donde se juega la socialidad (Lindón, 2000), es también el lugar en donde se llevan a cabo las prácticas de consumo; es un *sistema de interpretación* (Baudrillard, 2009) donde la cultura se mercantiliza y la mercancía se culturaliza. La experiencia sensible se alimenta de las distintas formas simbólicas que son difundidas a través de las pantallas de televisión. La relación indisociable entre sociedad, tecnología y cultura da como resultado una interacción polisémica entre los sujetos (usuarios, espectadores) y las pantallas de televisión. La interacción derivada de estas prácticas sociales es, como dice Orozco (2012), “no solo la manera de comunicarse, calmarse, informarse o divertirse, sino de lograr nada menos que la sobrevivencia” (p.41).

En el mundo de Cronenberg se vive a través de la comunicación mediada por la tecnología y por la explotación espectacular de los sentidos, en donde, como

puntualiza el Profesor Brian O'Blivion, la "televisión es realidad y la realidad es menos que la televisión" (Cronenberg, 1983). Es decir, la representación trabaja como un mecanismo estructurante de la realidad, no como el reflejo de una realidad (Sabsay, 2011).

La presencia constante y naturalizada del televisor dentro del relato mantiene a los personajes en un estado de sobrestimulación emocional impuesta y determinada por el mercado, dibujando los escenarios de un sistema "lúdico/mediático/informático" (Orozco, 2012, p. 41) que trabaja a partir del entretenimiento y el placer. El sistema tecnológico/comunicacional que estructura el entorno simbólico de Videodrome, tiene como instrumento lúdico y mercantil al cuerpo desbordado del cual se apropia y exhibe a partir de imágenes que superan las fronteras de los modelos conservadores de sexualidad.

Lo prohibido se convierte en la moneda de cambio de una sociedad arropada por el consumo y los regímenes de poder empresariales; el placer se vende en los hoteles de quinta, se trafica en videocasetes y se consume en secreto. La relación sexo-legalidad entra en tensión cuando el entretenimiento sobrepasa las barreras morales y entra en el campo de la criminalidad al mostrar imágenes de tortura, sodomía y violación con el fin de provocar la excitación de la audiencia.

La pornografía entra en comunión con el sufrimiento para crear un espectáculo perverso y brutal llamado Videodrome. Un concepto que escapa de la pantalla y se objetiva en la realidad a partir de un discurso sobre el sexo que privilegia las prácticas perversas a favor de la obtención de excitación y placer sexual.

Max es el heredero de la sociedad descrita en los párrafos anteriores. Sus referentes de sentido se producen dentro de estas lógicas de poder impuestas por el consumo de la carne, y es justo ahí, en donde el cuerpo se convierte en blanco del poder que lo transforma en un instrumento político e ideológico.

En un mundo en donde el acceso alcanza un valor sustancial, Max es un proveedor de emociones, un mercader de cuerpos y distribuidor de placeres carnales. Piensa la pornografía como un acto socialmente positivo y su canal de televisión, donde estos contenidos se transmiten, como un espacio seguro en donde su audiencia puede experimentar sus fantasías y liberarse de sus frustraciones.

Max cruza constantemente la frontera hacia la criminalidad. Explora exhaustivamente imágenes buscando algo que logre romper con las barreras morales de las prácticas sexuales aceptadas, sin importar que tenga que penetrar la codificación de satélites a los que no tiene acceso. Harlan, un ingeniero que trabaja en Civic Tv, le ayuda a bajar programas de televisión de otros países. Es así como coincide con Videodrome, un programa de televisión de género Snuff que pretende alejarse de la ficción para mostrar escenas de tortura, violación y asesinato de personas aparentemente reales.

Las imágenes de Videodrome parecen excitarle. Videodrome consigue crear un efecto hipnótico que atrapa a aquel que lo observa y le impide apartar la mirada. La representación de la violencia excita a Max, al grado de alabar la genialidad con la que está producido el programa: “Solo tortura y muerte, sin trama, sin

personajes, muy realista, creo que es el futuro” (Cronenberg, 1983). Videodrome consigue cruzar otra frontera que el canal de televisión no puede.

La exposición a la señal de Videodrome comienza la primera fase del proceso de transformación del cuerpo de Max Renn en una entidad monstruosa y posthumana. Durante esta primera etapa no encontramos evidencia anatómica de la metamorfosis, su cuerpo mantiene las dimensiones y las proporciones de un cuerpo normal, sin embargo, sus prácticas y conductas trasgresoras se incrementan, por otro lado, su cerebro experimenta cambios estructurales significativos al manifestar el crecimiento de una carnosidad extraña que Max ignora.

Max conoce a Nicki (secuencia cuatro) durante la transmisión de un programa de opinión sobre violencia y pornografía en los medios. Este primer encuentro se da momentos después de que Max viera Videodrome por primera vez, lo que sugiere que Nicki pudiera ser el producto del contacto con las imágenes violentas y la evidencia de un cambio anatómico y fisiológico gestado en el interior del cuerpo de Max no observable a simple vista.

Además del encuentro con Nicki, Cronenberg coloca en la escena del programa de opinión elementos que nos hacen pensar que estamos frente a un cuerpo otro que no es Max y frente a una realidad otra construida a partir de la fantasía y la imaginación. La discusión sobre la violencia y la pornografía se desarrolla entre la conductora, Max, Nicki y el profesor Brian O’Blivion, que se encuentra dentro de la pantalla de un televisor. Aun cuando la imagen del O’Blivion es una grabación,

ésta reacciona a los comentarios de Max, observa a las personas que hablan con él y responde las preguntas que se le hacen como si estuviera presente.

Nicki es una mujer seductora y apasionada, amante del porno y del sadomasoquismo. La relación sentimental entre ambos personajes lleva a Max a experimentar placer a partir del daño físico a otro, a experimentar placer a partir del sometimiento del otro. Las prácticas sadomasoquistas que realizan desafían la norma establecida sobre el sexo y moldean la conducta de la entidad otra que se encuentra en proceso de gestación. El placer viene a colocarse como un elemento esencial en la configuración de la entidad monstruosa.



Figura A. Las imágenes muestran a Max teniendo sexo sadomasoquista con Nicki. Se observa la transición inmediata de un espacio A (sala, departamento) a un espacio B (plato de grabación de Videodrome) en una misma línea de tiempo. Las diferencias entre realidad y fantasía se difuminan al tiempo que la carnosidad en su cerebro crece.

Juntos observan Videodrome mientras tienen sexo. Durante el acto, la sala del departamento de Max se transforma en el plato de grabación de Videodrome. Ésta es la primera alucinación evidente que se observa durante la primera etapa de transformación y permite visibilizar una alteración de la realidad causada por la carnosidad que crece en el cerebro de Max. Se muestra una disolución entre los

límites de la realidad y la fantasía que transforma las visiones en lo que el profesor O'Blivion llama "carne incontrolable" (Cronenberg, 1983).

Los encuentros sexuales con Nicki visibilizan una articulación entre sexo, violencia y muerte que difumina los límites entre el dolor y el placer, constituyéndose en un continuum, como argumenta (Moen, 2013), que comienza con una sensación de dolor y termina con una sensación placentera. En el particular caso de Max y Nicki, la relación sadomasoquista que mantienen invita a pensar el placer en términos de *disfrute* y al dolor como *sufrimiento*, con la intención de entender los conceptos como una unidad y no como opuestos.

Las distinciones dicotómicas parecen borrarse en la medida que el sufrimiento se asocia con el goce de la experiencia sexual y con la belleza resultante del acto violento. Max disfruta de cortar y saborear la carne, de observar el fluir de la sangre por el cuerpo desnudo mientras experimenta con sus sentidos el dolor del otro. El dolor que experimentan los protagonistas del relato les brinda gratificación emocional y satisfacción sexual, es decir, el disfrute que se obtiene del sufrimiento contiene un *toque hedonista*, aquella cualidad que Broad (2014) identifica como propia tanto de las emociones como de los sentimientos y que contiene formas de agradabilidad y desagradabilidad. Un placer, argumenta el filósofo, "es simplemente todo evento mental que tenga una forma agradable del tono hedonista, y un dolor es aquel evento mental que tenga la forma desagradable del tono hedonista" (p.230).

La práctica sadomasoquista se entiende como una experiencia que mantiene una cualidad o dimensión hedonista que se distingue de otras según su grado de

sufrimiento o deleite. Videodrome trabaja como un dispositivo que reconoce y construye una realidad a partir de estas cualidades o tonos.

El vínculo sexual, sadomasoquista, que mantienen los protagonistas del relato trasciende el mundo objetivo al trasladarse a la pantalla del televisor y el personaje de Nicki, hasta ahora cuerpo material, se transforma en representación. A partir de ese momento, se genera una relación erótica entre el cuerpo de Max y el dispositivo tecnológico. La representación “vicarial plana, privada de tactilidad, de olor y despojada de la sensualidad del mundo real” de la que habla Gubern (2000) adquiere matices apasionados, carnales y cautivadores cuando se apropian del televisor, alcanzando una dimensión material y objetiva.

La fase de exposición configura un cuerpo gestado en la violencia y la sobreestimulación, incapaz de distinguir entre la realidad objetiva y la alucinación, entre lo prohibido y lo socialmente aceptado. Es un ser amenazante, agresivo y sádico en busca de placer que sustenta su realidad sobre las bases de la violencia y la insatisfacción. La primera etapa del proceso de transformación construye los cimientos sobre los cuales se edificará la *nueva carne*. Dibuja las líneas que darán forma a la nueva entidad monstruosa y posthumana.

En este nivel del proceso la anomalía aparece como heterotaxia, es decir, aun cuando la anomalía anatómica no es perceptible a simple vista, la carnosidad emergente, entendida como una nueva parte del cerebro, sugiere un cambio grave en las relaciones anatómicas que trastornan las funciones del cuerpo sano.

Las alucinaciones se hacen cada vez más poderosas y mientras la percepción de la realidad se transforma, el cuerpo de Max se modifica desde el interior, gestando

un nuevo órgano en el que se funden las imágenes para convertirse en tejido orgánico. La señal de Videodrome trastorna el orden del cuerpo, alterando su morfología de la misma forma que desafía el orden social: Desde la raíz, con prudencia y en resistencia a la normalidad.

Se produce una codificación del cuerpo de Max para enfrentarse a una realidad otra y extraña en la que los límites son aquellos de la imaginación. En esta segunda instancia del proceso de transformación, el cuerpo-personaje reconoce el daño causado por la tecnología y con temor confronta el origen de sus visiones para darse cuenta de que sus verdades no son más que el efecto de la representación que somete su realidad.

El conocimiento sobre el tumor lo adquiere, en una primera instancia, a través de la representación del Dr. O'Blivion, creador y primera víctima de Videodrome, quien lo hace consciente tanto de su deformación como del presente cambiante y del futuro en construcción que habitará como entidad tecnológica. En un segundo momento, Bianca O'Blivion, la hija del profesor, es la encargada de informarle sobre los efectos perversos de Videodrome, así como de las dimensiones políticas y económicas que rodean al programa.

La violencia no es evidente, pero acompaña cada acción dentro del relato. El cuerpo-personaje ha naturalizado la violencia y la amenaza, lo que mantiene una tensión constante entre Max y el entorno que lo rodea. El hecho ha provocado que, sin motivo aparente, Max tenga siempre cerca una pistola para protegerse de cualquier atentado contra su vida.

El problema del cerebro es el problema Videodrome. El nuevo órgano se mira desde dos perspectivas: como un nuevo paso en la evolución del hombre a un animal biotecnológico y; como una herramienta de control y dominación sobre la vida humana. El cuerpo humano se mantiene en el centro de ambas posturas y es a través de él que operan tanto el poder como los dispositivos que pretenden construir otra sociedad.

La etapa de configuración aporta evidencias claras de una deformación anatómica consecuencia de la modificación tecnológica del cuerpo que invitan a pensar en Max como una entidad otra mecanizada, diferente a la que existía antes de mirar Videodrome. Su abdomen muestra una cicatriz que paulatinamente incrementa su tamaño hasta terminar como una abertura en medio del estómago. Max se atemoriza, la observa incrédulo y comienza a recorrer los bordes con su pistola, decide introducirla por completo. El abdomen se cierra, dejando libre su mano pero atrapando el arma dentro del cuerpo de Max. El estómago, que antes funcionaba como un reservorio de lo orgánico, ahora es también compatible con lo inorgánico, con el metal.



Figura B. En la secuencia de imágenes se observa las alteraciones físico-estructurales por las que atraviesa el cuerpo de Max Renn después de haberse expuesto en múltiples ocasiones a la señal de Videodrome. Su abdomen se ha abierto, como lo muestra la segunda imagen, y en él introduce un arma que almacena hasta que le sea útil.

Max se acerca al origen de Videodrome, a la realidad del video hecha carne. Es contactado por Barry Convex, jefe de programas especiales de la empresa Spectacular Optical, creadores de Videodrome, para discutir con él sobre el daño causado por la tecnología. Le muestra el primer prototipo de Videodrome, una máquina semejante a un casco que no sólo produce alucinaciones, sino que también consigue registrarlas en video.

En esta escena se hace por primera vez una distinción entre normalidad y el estado de anormalidad en el que se encuentran los sujetos experimentales. Se hace visible el discurso médico-psiquiátrico que pretende, a través de métodos y terapias, disciplinar, hacer dóciles y regresar a la normalidad a los cuerpos que han cambiado por las señales de Videodrome.

Cuando Max se coloca la máquina prototipo en la cabeza, Nicki aparece y lo que era una de las oficinas de Spectacular Optical se convierte en el plato de grabación de Videodrome. En el centro se observa un antiguo mueble con un televisor en el medio, la imagen que aparece en la pantalla es la representación de Nicki, momentos después lo que vemos es la representación de otra mujer siendo torturada. Max es el sádico que dirige la escena con látigo en mano.

Al término de la alucinación Max despierta en su cama, a su lado está la mujer de la pantalla, muerta. La violencia se vuelve carne incontrolable, como afirmó el Dr. O'Blivion. La entidad monstruosa se manifiesta en la trasgresión de la ley y en el acto criminal. La configuración de Max como un ser dominado y controlado a partir de la alteración tecnológica de su cuerpo llega a su madurez.

La tercera etapa del proceso de transformación se caracteriza por la reprogramación del nuevo ser por un discurso de dominación que lo subordina a determinadas políticas y filosofías. La entidad posthumana pierde voluntad y se somete a las órdenes de los creadores de Videodrome, que controlan su mente a partir de una reprogramación cerebral equivalente a la acción de cambiar de video en una videocasetera, acción que se lleva a cabo en la abertura que se encuentra en su abdomen.

El ser posthumano es obligado a cometer asesinatos brutales en nombre de Videodrome. Su condición es la de un autómata. Su identidad se ve sometida a diversos procedimientos de ficcionalización y al señalamiento de una disputa política incesante.

La entidad diferente es pensada como antagónica y desafiante del orden social hegemónico por su carácter criminal, en una primera instancia, y por su consagración como una entidad otra trasgresora dentro de la realidad objetiva social. Su capacidad creativa instala nuevos modelos de criminalidad dirigidos a la destrucción espectacular del cuerpo humano con la intención de maximizar el placer. La reconfiguración de la mente y su posterior dominación significan la gestión del cuerpo trasgresor por el poder y el intento de aprehensión de la monstruosidad con fines productivos.

La tercera etapa consolida la sumisión de la entidad otra a los intereses del capital empresarial al tiempo que nos permite observar el carácter indisoluble del poder con las prácticas discursivas y sociales de la entidad posthumana. Max no consigue liberarse del yugo del poder, sino que va de una relación a otra que lo

coloca siempre en una posición de sometimiento. La entidad automática no es consciente de su conducta irregular ni de ser un subordinado, tampoco de un sistema de valores ni de reglas de conducta.

La monstruosidad durante esta fase de transformación es más visible en su conducta violenta que en la deformación de su cuerpo, aun así, resulta interesante la forma en que se destaca la fusión entre lo orgánico y lo artificial a través de la unión de un arma, que saca de abdomen, con su mano. La tecnología se convierte, en este sentido, en una extensión más de su cuerpo y Max alcanza gradualmente un estado biotecnológico más completo.

La última fase del proceso se construye alrededor de la idea posmoderna de la *nueva carne*, un concepto Cronenbergiano que enfatiza amalgamación entre lo artificial y lo orgánico como el próximo paso evolutivo del ser humano. El animal tecnológico resulta de superar los ejes y los límites temporales y físicos de la condición humana a partir de la reconfiguración de lo vivo (Sibila, 2005).

La concreción de un estado posthumano se consigue únicamente con la muerte de la *vieja carne* y una virtualización del sujeto sustentada en el rayo catódico como materia prima. Esta trasmutación del sujeto a un estado inmaterial sucede únicamente con la realización de un ritual de transformación en el que el sujeto abandona el carácter material del cuerpo para moverse al campo seguro e inmortal de la representación en la pantalla.

La muerte es una ilusión, es una construcción del sujeto similar a la configuración de la realidad. En este sentido, la muerte, así como la realidad, es un proceso que involucra a la consciencia. Pensar las experiencias, inclusive la idea de cuerpo,

como un cúmulo de información que sucede en nuestro cerebro y la acción de observar cómo una operación que puede ser alterada genética y tecnológicamente (Lanza, 2011), abre la posibilidad de mirar al tiempo y al espacio como simples herramientas de nuestra mente. Desde esta perspectiva, la inmortalidad no se explica como una existencia imperecedera, sino como habitar fuera del tiempo.

La *nueva carne* representa un modelo de ser perfecto, ilimitado e inmaterial que por su carácter virtual consigue superar los obstáculos de la carne y romper con la temporalidad de la existencia. La *nueva carne* es, paradójicamente, un mundo inmaterial, exento de la lógica de la carne.

Elementos desagregados del relato de Videodrome que contribuyen a configurar el cuerpo monstruoso.

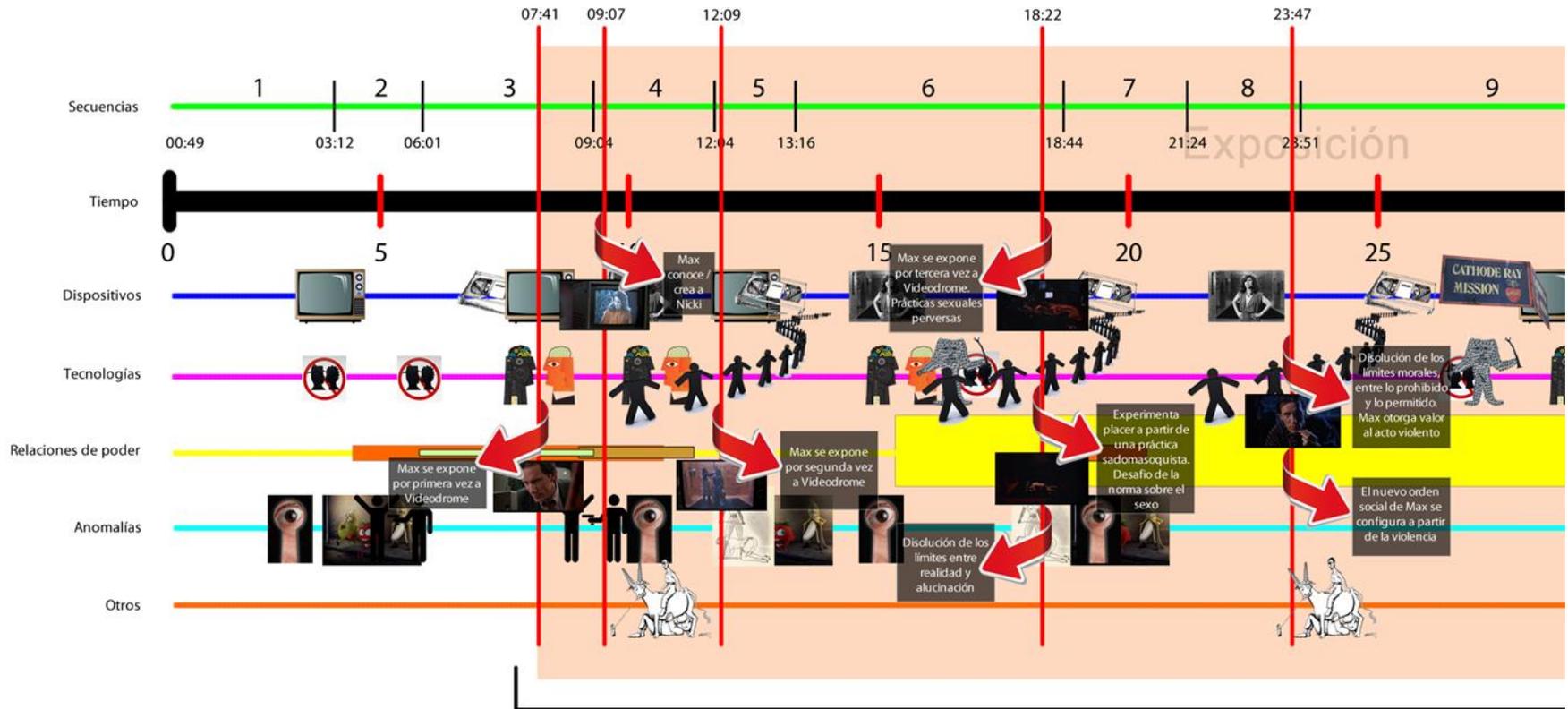
Existe en el relato un ensamblaje heterogéneo de elementos significativos que trabaja directamente sobre el sujeto-cuerpo, transformándolo y configurándolo. En este apartado se discuten las distintas formas en que la violencia, la muerte, la pantallización y la pornografía intervienen como elementos diferenciados, pero esenciales, en el modelaje del cuerpo y de su entorno diegético. La figura C muestra gráficamente la colocación de los dispositivos, relaciones de poder, tecnologías, anomalías y elementos disruptores que operan dentro del relato.

La violencia, como el primero de ellos, es un concepto fundamental sobre el que se sostiene una serie de mecanismos de control y manipulación mental y corporal que utilizan *Spectacular Optical* y *La Misión del Rayo Catódico* para cumplir con

sus objetivos políticos. Es, además, el medio que le permite a Videodrome tener acceso al cuerpo humano y volverse carne.

La violencia se observa y se absorbe a partir de imágenes colocadas dentro de la señal de Videodrome; se materializa en las prácticas de los sujetos expuestos a la pantalla del televisor; se percibe en los discursos de los altos mandos de las instituciones comerciales y religiosas; y se imagina como la única posibilidad para acceder a otro orden social y político. La violencia juega un papel estratégico en la batalla por el dominio del cuerpo; por el sometimiento espectacular y total del cuerpo al poder de unos cuantos.

La violencia se manifiesta en varias dimensiones: como una acción física impetuosa y dañina hacia otros miembros de la sociedad; como un estado de autoagresión y psicosis que experimenta el cuerpo-personaje; y como un estado de amenaza latente al orden social establecido.



Trama analítica
 Alumno: Vicente Addiego
 Asignatura: Proyecto de tesis IV
 MCCC
 Prof. Dra. Diana Sagástegui

Dispositivos:

- Deshumanización / Pantalla del televisor
- Control y placer / Nicki
- Dominación y coacción / Videodrome
- Político / Cuerpo de Max

- Transformación / Ritual de transformación
- Confinamiento - terapéutico / Misión del Rayo Catódico
- Vigilancia / Convex

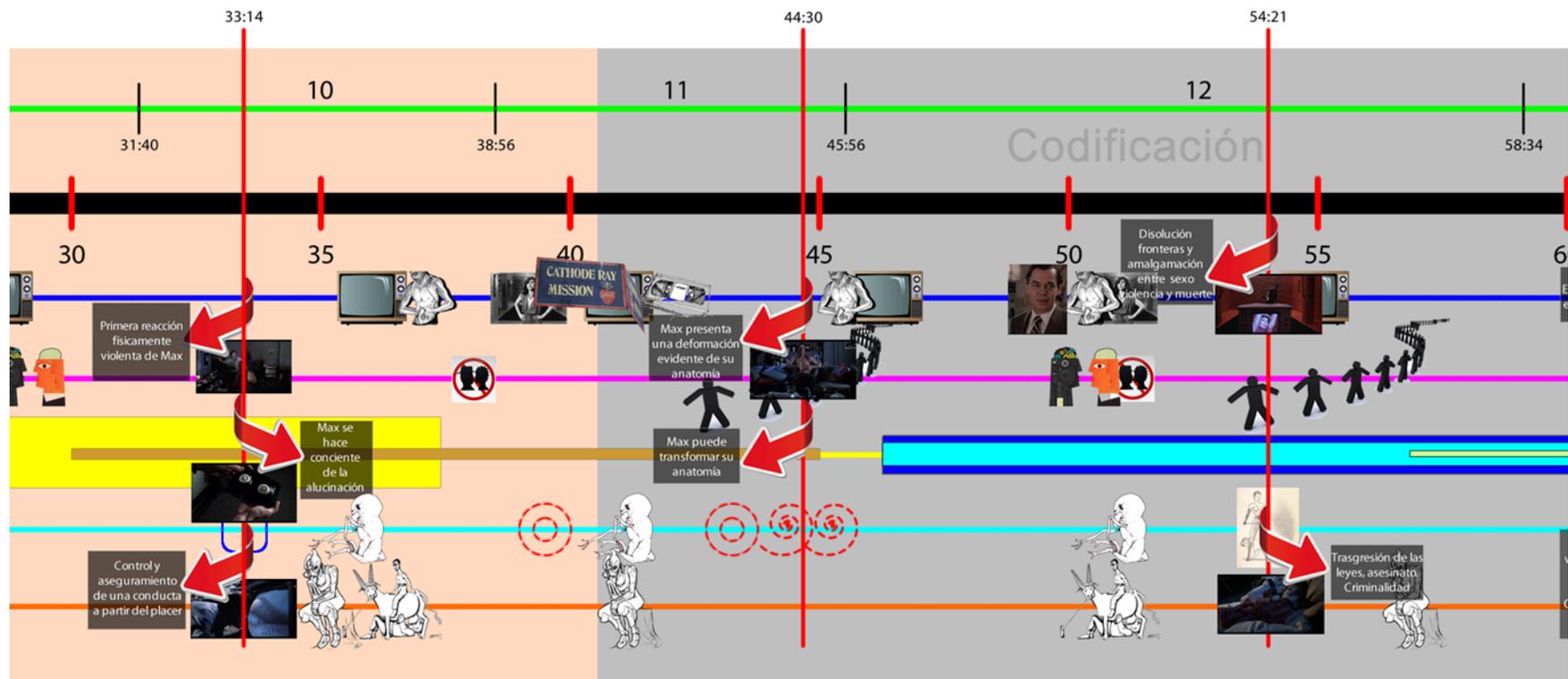
Tecnologías:

Tecnologías del Yo:

- Tecnologías del cuerpo
- Tecnologías del sexo

Tecnologías de Poder:

- Tecnociencia
- Tecnologías del cuerpo
- Tecnologías del sexo



Proceso de transformación

Anomalías:	Relaciones de poder:	Otros:	Elementos disruptores:
<p>Cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Heterotaxia Monstruosidad Entidad Posthumana <p>Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comportamiento violento Sadomasoquismo Voyeurismo <p>Iconos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Sujeto pervertido Criminalidad 	<p>Relaciones de poder:</p> <ul style="list-style-type: none"> OBLIVION- Saber y conocimiento NICKI - Control-dominación / amor CONVEX - Sumisión SPECTACULAR OPTICAL - Obediencia - Resistencia HARLAN - Cooperación criminal / control MEDIOS MASIVOS - Consumo 	<p>Otros:</p> <ul style="list-style-type: none"> Otro orden social Conciencia de la monstruosidad 	<p>Elementos disruptores:</p> <ul style="list-style-type: none">

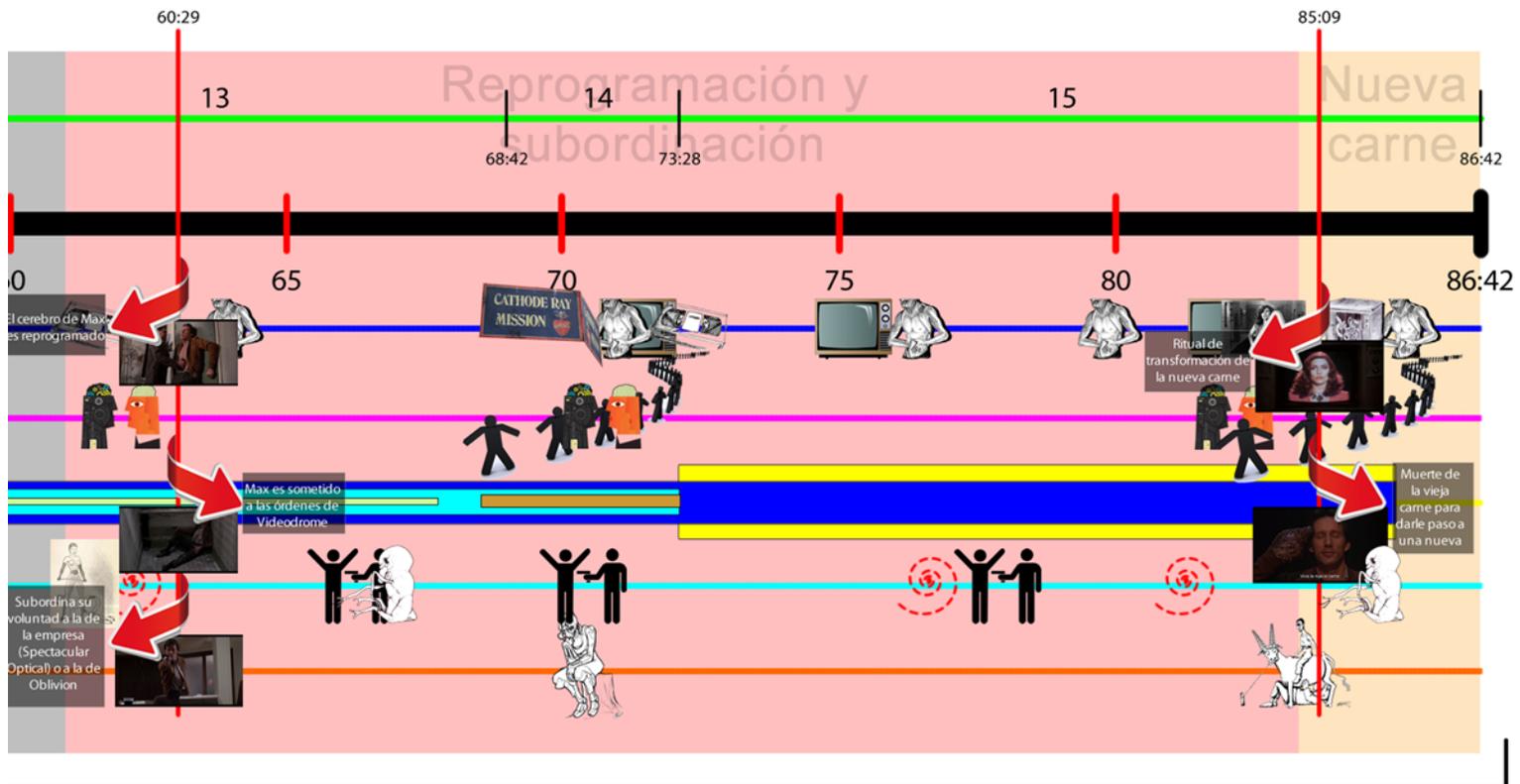


Figura C. Representación espacial y temporal de los elementos que configuran el cuerpo-personaje de Max Renn en la película Videodrome (Cronenberg, 1983). Las líneas horizontales muestran las principales categorías de análisis, mientras que las verticales hacen evidentes los eventos que modifican el relato. La línea horizontal de color verde divide la película en secuencias narrativas. El aglutinamiento de elementos nos permite distinguir espacialmente las formas en que se vinculan los elementos disruptores para configurar el cuerpo-personaje.

Videodrome despoja a los sujetos de su voluntad, se apodera de su consciencia y sus acciones, restringe su poder de agencia y limita su capacidad de resistencia. Videodrome es, en este sentido, una utopía del poder que opera en complicidad con la violencia al operar como un dispositivo de dominación y coacción.

La realidad construida por Videodrome es violenta y dirigida a satisfacer los deseos de los sujetos. Existe un vínculo entre ambos que se visibiliza en las prácticas sadomasoquistas que dirigen la relación entre los personajes de Renn y Nicki. Hay un grado de satisfacción y placer que resulta de la concreción del acto violento, mientras más violenta y fatal sea la acción, mayor placer se obtiene de ella. La violencia es, en el proceso creativo del cuerpo-personaje, un factor determinante que estimula la transformación anatómica y conductual del sujeto.

La violencia parte del cuerpo y hacia el cuerpo, es esencialmente una acción violenta constante que termina en fatalidad. La muerte, como el elemento clave en la transformación de lo que el relato llama *nueva carne*, es la última fase del proceso de transformación corporal de un cuerpo arcaico, obsoleto y limitado a una entidad preparada para vincularse con el mundo de la televisión, con una nueva realidad capaz de cumplir y satisfacer cualquier tipo de deseo.

La muerte violenta, el asesinato y el suicidio, representan la única forma en que el cuerpo puede sufrir una transformación completa y vivir por siempre en Videodrome. La muerte adquiere una doble significación, como signo de finalidad de la vida y como significado mítico que hace referencia a una transformación y a una continuidad que se edifica sobre las bases de un orden social en el que la violencia constituye el eje rector de los deseos, el placer, la sexualidad y las

relaciones de poder entre el sujeto con él mismo y con otros sujetos e instituciones. La muerte se entiende como la fase última de un proceso evolutivo del hombre y el nacimiento de otro orden encabezado por el animal biotecnológico.

La pantalla es el soporte virtual de la *nueva carne*, la plataforma que sustenta la vida en representación. Ésta propone un proceso de despersonalización, desindividualización y deshumanización al convertir al hombre en un símbolo que trasciende la circunstancia humana (Porzecanski, 2011). Hacerse símbolo, nos dice Porzecanski, es “vaciar de todo contenido específico y estar dispuesto a ser depositario de cualquiera de las atribuciones que los otros nos depositan” (p.28).

Los sistemas de simbolización están configurados por grupos de poder que buscan el control y apoderamiento de las prácticas sociales y de los procesos de socialización a partir de las pantallas de televisión que, por su condición omnipresente, se constituyen como un dispositivo deshumanizante de administración y regulación de la condición humana.

La sociedad representada en el relato es una sociedad decadente afectada directamente por un fenómeno de pantallización que, como explica Gubern (2010), constituye una “seña de identidad de nuestra civilización tecnológica” (p.115). Los sujetos se construyen y construyen una realidad moldeada por los valores consumistas del marketing y por los arquetipos espectaculares de los medios de comunicación.

La imagen representada en la pantalla del televisor tiene una omnipresencia camaleónica y delirante en el entorno urbano que la pone irremediabilmente al servicio de los deseos prohibidos. Los contenidos violentos y pornográficos apelan a la necesidad de estimular los símbolos y las ideas de lo que Porzecanski (2011) llama un *erotismo sugerido*, franco y funcional que opera en la vida cotidiana para “re-energizar a un individuo decaído, fragilizado y contenido por las ataduras normativas de una sociedad compleja” (p.111).

Las imágenes que aparecen en la pantalla de televisión trabajan, en palabras de (Baudrillard, 2009), “como una ventana invertida, dan primero a una habitación y, en esa habitación, la exterioridad cruel del mundo se hace íntima y cálida, de un calor perverso” (p. 16). En su tesis sobre la sociedad de consumo, Baudrillard piensa la cotidianidad como un espacio dividido en dos esferas: la trascendente (que incluye la comunicación de masas, lo político, lo social y lo cultural) y la inmanente (relaciones, familia, ocio, etc.). La primera esfera se entiende como lo público, mientras que la segunda como lo privado, un estado de tranquilidad y pasividad. En un intento por conseguir una reinterpretación del mundo, una participación en el mundo, la esfera privada entra en complicidad con las comunicaciones de masas para alimentarse de imágenes y signos de la trascendencia; su quietud tiene ansias de la realidad y de la historia, de la exaltación que le ofrece el consumo de la violencia, “ésta es su propia obscenidad, golosa de acontecimientos y de violencia, siempre que éstos le sean servidos a temperatura ambiente” (Baudrillard, 2009, p. 16).

Hay una suerte de legitimación de la violencia cuando ésta funciona para revalorizar la tranquilidad y la seguridad de la vida cotidiana como algo que fue obtenido con esfuerzo y que se encuentra constantemente amenazado por lo inhumano del mundo exterior. En este sentido, la violencia es necesaria para justificar la elección de la seguridad que nos brinda la zona privada y pasiva de la cotidianidad y, siguiendo la misma idea, la violencia también contribuye a recuperar la grandeza de lo cotidiano.

La *iconoesfera* de la que habla Gubern (2000) contribuye a sensualizar el entorno urbano con imágenes sobrestimulantes generadas desde las industrias audiovisuales con la intención de re-erotizar el mundo y recomponer una pasión en vías de extinción (Porzecanski, 2011). Es así como Max se vale de la pornografía para darle a sus espectadores un espacio seguro para que experimenten sus fantasías y se liberen de sus frustraciones.

La relación entre la pornográfica y el cuerpo-personaje se desarrolla en dos dimensiones: en una de ellas, Max es un comerciante de cuerpos que distribuye imágenes eróticas y violentas a través de ondas electromagnéticas; y en la otra, es un consumidor que obtiene placer y excitación sexual de la práctica voyeurista. La articulación entre el placer voyeurista y la pornografía desata en el cuerpo-personaje una conducta perversa que sienta las bases de posteriores prácticas sexuales sádicas que trasgrede los discursos sobre el sexo.

Videodrome: Una carnosidad que muere.

La tecnología en la película Videodrome constituye un elemento presente a lo largo del relato y contribuye sobremanera en la construcción del cuerpo-personaje, Max Renn. Dentro de la narrativa se muestran varios dispositivos electrónicos que entran en contacto con el cuerpo-personaje, me concentraré solamente en la señal del programa televisivo Videodrome, ya que considero que ocupa un rol esencial en el proceso de construcción del protagonista y es el elemento desencadenante de la trama.

La tecnología es representada por señales que se transmiten por el espectro radioeléctrico y después son codificadas por un televisor. La transmisión se compone de un conjunto de imágenes de tortura, violación y muerte que son las causantes del crecimiento de una carnosidad en el cerebro cuya función es la de modificar la percepción de la realidad del sujeto mediante la aparición constante de alucinaciones.

La carnosidad es un nuevo órgano, una parte nueva del cuerpo que se desarrolla después de que el sujeto observa un cúmulo de imágenes violentas que estimulan determinados receptores en el cerebro y en la espina dorsal, permitiendo el acceso de la señal de Videodrome al cuerpo humano. Las alucinaciones que experimenta el sujeto afectado van modificando paulatinamente su percepción de la realidad humana. Videodrome tiene la capacidad de reprogramar el cerebro humano de la misma forma que se hace con un programa de televisión, convirtiendo al sujeto en un autómatas que actúa según las órdenes de quien controla la transmisión.

Videodrome se creó con la intención de conducir al hombre a una siguiente fase evolutiva que lo transformará en un ente biotecnológico, lo que David Cronenberg llama la *nueva carne*. La tecnología de Videodrome trabaja en varias dimensiones. En una primera lectura se mira como un elemento transformador del cuerpo humano. Cuando Renn entra en contacto con la señal violenta de Videodrome su cuerpo se modifica, así como sus funciones. Se ven alteradas su percepción y sus acciones dentro de un entorno social. La transformación es progresiva, desvaneciendo los límites entre la realidad objetiva y la alucinación, al final del relato ya no es posible hacer una diferencia entre una u otra.

La tecnología es también un elemento potencializador de la percepción humana. Al transformar el cuerpo se modifica la percepción del sujeto y la realidad que va construyendo. El nuevo órgano le permite a Renn crear una realidad objetiva a partir de su imaginación, en ella, consigue satisfacer todas sus necesidades y obtener placer de ello. A partir de la creación espectacular de la realidad, Renn consigue modelar el mundo a su gusto y, en un acto adaptativo, modifica también sus prácticas sociales.

Videodrome disuelve los límites entre realidad y alucinación, entre caducidad y envejecimiento, al brindarle a los sujetos la posibilidad de una perpetuidad virtual que supere las limitaciones físicas de la carne. Los límites de la mente y el cuerpo se difuminan cuando el animal biotecnológico consigue alterar su anatomía con el pensamiento. El cuerpo es una figura moldeable y manipulable por el nuevo órgano creado por Videodrome. El cuerpo se encuentra subordinado a la mente y resulta un estorbo para la realidad de Videodrome, que se vive dentro de la

pantalla del televisor, de ahí que la realidad que aparece en la pantalla del televisor sea, para la filosofía de Videodrome, más que la realidad objetiva.

La tecnología es una herramienta política que amenaza el orden establecido. Los creadores de Videodrome la utilizan para crear sujetos autómatas subordinados a una autoridad y homogeneizados a un mismo discurso. Sujetos que consigan terminar con la putrefacción de la sociedad norteamericana mediante actos violentos. Videodrome es un arma ideológica que permite reconfigurar y reprogramar las ideas de los sujetos, como si se cambiara el contenido de un programa de televisión, cambios en la subjetividad de los sujetos con la intención de modificar la sociedad y la realidad. La idea de un nuevo orden va de la mano de la filosofía de la *nueva carne*. Videodrome trabaja primero en la carne y después en la realidad para conseguir un cambio conductual en los sujetos, la tecnología es en este sentido también un componente disruptor que interrumpe el orden, tanto social como corporal, inquietando y desafiando las instituciones de una determinada sociedad.

Las personas que no tienen acceso al rayo catódico, como los vagabundos, son considerados seres abyectos, excluidos de la sociedad, que por su condición anormal necesitan someterse a altas dosis de televisión con el fin de corregir su conducta y regresarlos a un estado de normalidad que les permita regresar al *tablero del mundo*.

Durante una entrevista realizada a David Cronenberg en 1983⁵, el director explica que Videodrome no es una crítica a la televisión sino un relato que pretende mostrar lo que sucede cuando los individuos van a los extremos y tratan de alterar su entorno, al punto que esto regresa y comienza a alterar su existencia física. La forma en que opera Videodrome visibiliza la postura de Cronenberg, se hace evidente una manipulación de la percepción de la realidad que afecta la configuración del cuerpo humano, pero las decisiones que acompañan al relato derivan en una condena moral a la manipulación artificial del entorno y del cuerpo.

La postura de Cronenberg llega a los límites de la realidad, de la subjetividad y de la corporalidad solamente para congelarse frente al borde, como aquel que llega al fin del mundo sólo para observar el abismo y retirarse a un lugar seguro desde donde puede presumir sus logros. Hay una negociación del límite donde sale ganando el juicio moral y el rechazo de un orden corporal y mental diferente.

La nueva carne es una apuesta política de un orden otro que colapsa y entierra entre sus despojos cualquier posibilidad de cambio social y corporal. Devela una postura que le niega un espacio dentro de la sociedad al cuerpo posthumano. Ante el fracaso de la sociedad por controlar la vida, la muerte se convierte en la única posibilidad de hacer catarsis y sublimar los deseos fáusticos.

⁵ VIDEODROME (1983) Interviews with David Cronenberg, James Woods, Rick Baker and Deborah Harry. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=kcKMn3CZ1bk>

The Fly.

Ficha técnica película The Fly.

Nombre de la película: The Fly

Año: 1986

País: Estados Unidos / UK / Canadá

Idioma: Inglés

Duración: 96 minutos

Género: Ciencia Ficción

Fecha de estreno: 4 de febrero de 1983

Producción: Brooksfilms

Director: David Cronenberg

Escrita por: George Langelaan (Historia), Charles Edward Pogue y David Cronenberg (guion)

Actuaciones:

Jeff Goldblum - Seth Brundle

Geena Davis - Veronica Quaife

John Getz - Stathis Borans

Joy Boushel - Tawny

Leslie Carlson - Dr. Brent Cheevers (as Les Carlson)

George Chuvalo - Marky

David Cronenberg - Gynecologist

Sinopsis: Seth Brundle, un excéntrico y ermitaño científico, inventa una máquina que permite teletransportar materia de un lugar a otro. Sus pruebas han sido exitosas así que decide probar la máquina para teletransportarse, lo que no sabe es que una mosca ha entrado a la cápsula. Al hacer el viaje, Brundle se fusiona con la mosca, transformándose en un hombre diferente.

Brundlefly: el posmoderno Prometeo.

En este apartado se exponen aquellas prácticas y alteraciones de orden anatómico y fisiológico que aportan capital al proceso de configuración del cuerpo-personaje de la película *The Fly* (Cronenberg, 1986), escrita y dirigida por David Cronenberg. También se nombran aquellos elementos disruptores que abonan al proceso de configuración de Seth Brundle.

El cuerpo de Brundle se modifica tecnológicamente a partir de una reinterpretación digital que afecta su composición molecular. Los cambios que va sufriendo su cuerpo son graduales y en un principio casi imperceptibles. Conforme el relato avanza, el cuerpo de Brundle se va transformando en una entidad evidentemente deforme y sus prácticas se adaptan progresivamente a las necesidades impuestas por su nuevo cuerpo.

La trama comienza mostrándonos una cena organizada por Bartok Science Industries con la intención de recaudar fondos para continuar con sus proyectos de desarrollo e investigación tecnológica. Científicos discuten su trabajo con colegas, inversionistas y periodistas por igual. Brundle forma parte de esa comunidad tecnocientífica.

Se observa incómodo, la dinámica del evento le exige relacionarse con otros y compartir información sobre su investigación. Es tímido, cauteloso e introvertido. Solo habla con Verónica, una periodista que se encuentra en el evento realizando entrevistas para una revista científica. Con ella saldrá del evento hacia su casa, un departamento que se encuentra en una abandonada zona industrial. Es en aquel espacio cerrado en donde se delinearán los márgenes entre la entidad humana Brundle y el otro ser nombrado Brundlefly.

Cronenberg utiliza este encuentro para delinear aspectos importantes del cuerpo-personaje Brundle: partiendo de un diálogo concreto “trabajo en algo que cambiará al mundo y la vida humana como la conocemos”, dicho por Brundle, Cronenberg (1986) deja claro que el relato circulará alrededor de la idea de ruptura y transformación de los órdenes tanto sociales como corporales; muestra cómo operan los mecanismos utilizados por la tecnociencia para generar conocimiento; y por último, durante el trayecto en automóvil del evento al departamento de Brundle, se muestra un cuerpo débil que sufre mareos y es susceptible a enfermedades.

Su departamento es también el laboratorio en donde realiza distintos experimentos científicos; es el espacio privado-íntimo-personal que lo mantiene distanciado de

los otros; el territorio de transformación profunda del cuerpo. En la parte de atrás se encuentran dos cápsulas conectadas a una computadora, son dos Telepods capaces de teletransportar la materia de un lugar a otro. Brundle realiza una demostración en la que envía unas pantimedias de uno de los Telepods a otro. Verónica reacciona con incredulidad diciendo “creo que no lo entiendo”, a lo que Brundle responde “claro que lo entiendes, es sólo que no puedes soportarlo” (Cronenberg, 1986). Desde este momento hasta el final del relato, comienza una evaluación y una vigilancia exhaustiva de los fenómenos y acontecimientos relacionados con el dispositivo electrónico. Inicia una batalla de los personajes y del espectador por establecer una etiqueta que le permita introducir al terreno del lenguaje aquellos acontecimientos de los cuales están siendo testigos.

Con esto, Cronenberg recupera, a través de la voz de Brundle, la promesa de cambio y transformación a partir de la tecnología y la ciencia, así como la noción posmoderna de la disolución de los límites y las fronteras al mencionar que su dispositivo es “la más grande invención del mundo, la que terminará con todos los conceptos de transporte, de límites y fronteras, de tiempo y espacio” (Cronenberg, Op. cit.),

En la secuencia cinco, Brundle decide utilizar su propio cuerpo para probar que la computadora puede teletransportar humanos. Se introduce a uno de los Telepods, sin notarlo, una mosca entra junto con él. Al momento de ser teletransportados, la computadora identifica dos patrones genéticos distintos y decide amalgamarlos en un solo cuerpo, el residuo de esta fusión es un cuerpo que comparte el ADN de un ser humano y el de una mosca.

El ser, producto de la reinterpretación tecnológica, comienza a hacer evidente su transformación en un ser posthumano. La figura D ilustra algunos de los cambios anatómicos, físicos, fisiológicos y conductuales que sufre Brundle. A esta primera etapa del proceso de transformación se identifica como etapa inicial o de descomposición genética y reconfiguración.



Figura D. Fase inicial o de descomposición genética y reconfiguración. En el primer cuadro vemos el crecimiento de vellos gruesos en una herida, evidencia de un cambio anatómico gradual que se percibe a simple vista. El segundo y el tercer cuadro muestran la fortaleza de Brundle, ahora es capaz de realizar ejercicios complejos que requieren gran fortaleza y entrenamiento. La última imagen visibiliza un cambio en sus prácticas alimenticias, necesita consumir grandes cantidades de azúcar en su dieta.

Después de salir del Telepod, Brundle tiene grandes reflejos, se nota más activo y vigoroso. Sus sentidos se agudizaron, por lo que tiene la capacidad de atrapar una mosca sin matarla. Presenta una fuerza corporal atípica para una persona que no realiza ejercicio físico.

Sus prácticas también se han modificado. Tiene más confianza en sí mismo, lo que le permite salir de su casa con Verónica e interactuar con otros individuos sin temor; se encuentra en un estado de hiperactividad que lo mantiene despierto y alerta. Tiene la necesidad de consumir altas porciones de azúcar, lo que sugiere una alteración fisiológica de sus funciones digestivas. Evidencias de su naturaleza insecta.

La reconfiguración digital del cuerpo de Brundle no representa un mejoramiento de las capacidades corporales, sino la creación de una nueva entidad que nunca antes había existido, descendencia del pensamiento binario que no es humano y tampoco insecto. Durante esta primera etapa de transformación, Brundle es un ser poderoso en el sentido que no presenta ningún tipo de desgaste físico y se mantiene activo y animado con poco descanso. Su fortaleza física también se hace evidente durante el coito. Puede mantener una relación sexual por horas sin detenerse. También puede copular inmediatamente después de haber eyaculado. Se hace evidente una amalgamación de dos entidades distintas, un choque de naturalezas que muestran una paulatina dominación del insecto sobre el ser humano.

Su temperamento es agresivo y su comportamiento impredecible. Intenta introducir a Verónica por la fuerza en uno de los Telepods. Cuando Verónica se rehúsa, él responde:

Tienes miedo a ser destruida y recreada ¿no? apuesto que crees que tú fuiste la que me abrió los ojos acerca de la carne ¿verdad? pero tú solo conoces la línea recta de la sociedad en lo que corresponde a la carne, no puedes penetrar más allá del enfermo y gris temor de la sociedad hacia la carne. No hablo solamente sobre el sexo y la penetración, hablo sobre penetración más allá del velo de la carne... un profundo y penetrante clavado en la piscina de plasma (Cronenberg, 1986).

Esta declaración resulta en la colocación de la carne como un elemento de cambio y transformación. Privilegia la materia sobre la mente y la ubica como el espacio que debe reconstruirse para que el ser posthumano pueda nacer. Brundle está

convencido que la transformación constituye un paso evolutivo que purifica el cuerpo átomo por átomo, un paso en la construcción de un ser humano que explote su potencial sin las limitaciones propias de un cuerpo perecedero.

La agresión transita al terreno de la violencia cuando Brundle decide salir en la búsqueda de una mujer para transformarla. En este momento Brundle es provocador y ofensivo, la timidez que delineaba sus prácticas se ha desvanecido en privilegio de un determinismo imprudente sustentado en el deseo por la carne, entendido también como un deseo por la renovación y reconfiguración de la carne. Las primeras evidencias de una entidad otra se observan antes en las prácticas que en la anormalidad morfológica del cuerpo humano.

Brundle, así como lo dijera Paz (2014), es un ser que desea y por lo tanto imagina. En su imaginar, presente. Un presentir, que es recordar, nos dice Paz, es pues una “exploración de lo desconocido que es, asimismo, una búsqueda del origen. El hombre no es un sujeto de progreso sino de regreso. No quiere ir más allá, sino quiere volver hacia sí mismo” (p.6.). El deseo por la carne de Brundle se piensa como un tropo evolutivo en la búsqueda de un cuerpo limpio y purificado, libre de los temores de la sociedad sobre el cuerpo. El animal biotecnológico es capaz de explotar al máximo su potencial, tiene la oportunidad de ser él mismo, político y racional, social y autónomo.

El deseo carnal se vincula con el deseo de Brundle por la inmortalidad, por la superación de los límites temporales de la existencia. El trabajo discursivo de Cronenberg funciona como una suerte de revisitación de la metáfora del Dr. Frankenstein, en la que Cronenberg imagina un cuerpo otro posible sin otro

creador más que él mismo y la tecnología concebida por él. El posmoderno Prometeo desafía las lógicas dicotómicas de la creación misma al amalgamar a estas dos figuras en una sola que, como se observa al final del relato, no tiene desperdicio al juzgar con vehemencia los actos cometidos en contra de la naturaleza. Esta comparación sugiere que el deseo por alcanzar la inmortalidad acarrea una serie de medidas punitivas que, así como sucede dentro de la historia de Mary Shelly, son aplicadas por el creador del ser monstruoso, en este caso por el mismo Brundle. Como sucede al final de la película, en donde Brundle es el que decide terminar con su propia existencia.

El Brundle de Cronenberg, así como en el Frankenstein de Shelly, será castigado por su naturaleza anómala trasgresora del orden social, biológico y normativo. Será la víctima de la operación y la instauración del miedo en los dominios de la incertidumbre y de la imaginación (Reguillo, 2007) asegurando la victoria de las políticas del miedo que construyen al cuerpo contemporáneo. Será excluido de la normalidad por su diferencia y condenado a muerte por su deformidad.

El ser monstruoso y posthumano de Cronenberg es un científico que construye cuerpos, para después destruirlos con el fin de armarlos de nuevo, al mismo tiempo es “una mosca que soñó que era un hombre y le encantó, después el sueño terminó y el insecto despertó” (Cronenberg, 1986).

Brundle comienza a mostrar cambios en su anatomía (secuencia seis, figura E). De lo que parecían ser manchas han salido unos pequeños tumores y vellos que cubren todo su rostro; los vellos que anteriormente habían salido de una cicatriz en su espalda son más grandes y gruesos; su piel es hipersensible al contacto; se

le caen las uñas; su cuerpo comienza a encorvarse; y de sus dedos sale una sustancia color blanco.



Figura E. Evidencias de la modificación anatómica del cuerpo de Brundle. El proceso de transformación anatómica de la entidad monstruosa posthumana se hace evidente con la aparición de protuberancias en su rostro, así como los vellos en su espalda, ahora más largos y gruesos. En la tercera imagen se observa como su postura encorvada y en la última imagen vemos sus uñas se han caído y un líquido sale de sus dedos.

El cuerpo de Brundle es un cuerpo absolutamente visible, así como el cuerpo utópico de Foucault (2009), en el sentido que es observado en su totalidad por la mirada de otros, que es visto en la desnudez y explorado por las miradas ajenas y propias, que es “vigilado por encima del hombro” (p.11). Al mismo tiempo, mantiene una invisibilidad de la que no puede dissociarse. Un cuerpo fantasma que se esconde en su interior y aparece de forma fragmentaria. Un cuerpo que se revela ante las ilusiones del espejo.

El reflejo objetiva el cuerpo y es a partir de él que el sujeto adquiere conciencia de su monstruosidad. Aquello que permanecía oculto en el interior se libera, se hace evidente, y se visibiliza como un elemento disruptor de los patrones fisiológicos y anatómicos del cuerpo de Brundle. La diferencia se vuelve operativa en el momento en que Brundle se hace consciente de su anomalía (Reguillo, 2007) y en éste mismo proceso, el relato adquiere también una poderosa dimensión política,

no solo en un esquema dicotómico *ellos/nosotros* que se propone en la narrativa, como explica Reguillo (2007), también en el sentido de una *politicidad*⁶ que visibiliza tanto la dimensión relacional de la diferencia como la ausencia de relación que convierte al otro en un objeto pasivo del poder de institución y de nominación, “para que el portador de un cuerpo anómalo asuma su propia condición monstruosa, disruptiva, atemorizante, se requiere de un paisaje cultural altamente codificado y, de manera mucho más importante, naturalizado” (p.5).

Existe entonces una politicidad interpelada por la diferencia anómala que, como menciona Reguillo (2007), “montada sobre una supuesta ética universal es capaz de restituir la crítica reflexiva sobre el orden, la realidad, el mundo. Los otros son portadores de una verdad fundamental, diseminan los gérmenes de la sospecha frente a la naturalización de un orden instituido.” (p.7).

El reconocimiento de la monstruosidad representa un factor estresante que desencadena un cambio en las prácticas del sujeto dirigidas a entender y darle sentido a la transformación. Una de las primeras acciones que realiza Brundle es encontrar una explicación a su transformación. Al preguntarle a la computadora si lo había mejorado, ésta responde que no, que al momento de la teletransportación encontró dos cadenas genéticas diferentes, la de Brundle y la de una mosca. La máquina toma el contenido genético de las dos entidades y decide fusionarlos en un solo ser. Este proceso sugiere un cierto grado de agencia por parte del

⁶ Por politicidad me refiero a las formas en las que políticamente se organiza la convivencia, es decir, las relaciones formales que revelan las relaciones de poder constituido entre los sujetos y los grupos (Bobbio & Matteucci. 2000)

dispositivo tecnológico, que decide tomar una decisión ante una operación no prevista por el sujeto.

En un principio, Brundle mira la transformación como si fuera una enfermedad: contagiosa, horrenda y repulsiva. Una extraña forma de cáncer que desarrolla irregulares tumores en su cuerpo, provocando una revolución interna y caos celular. Se presenta una necesidad socio lingüística por apropiarse de lo que es inconcebible y extraordinario, es decir, Brundle busca entre los referentes una forma de nombrar lo desconocido y darle sentido a los cambios que sufre su cuerpo, a fin de cuentas, pretende entender la transformación.

La designación de lo monstruoso como enfermedad responde a la necesidad por desplazar los miedos, las amenazas, el orden y el poder directamente al cuerpo con la intención de controlarlo. En el cuerpo monstruoso se objetiva la apropiación. Se cifra el ejercicio de poder del sujeto, es el campo de batalla en donde se cruza la subjetividad con la sociedad.

Aun cuando el monstruo y el creador son la misma entidad y de que existe un proceso de autorreconocimiento y conciencia de la monstruosidad, Brundle hace un distanciamiento de él mismo que le permite mirarse como se mira al otro; es desde ese distanciamiento que se genera un discurso normativo que pretende acorralar la anormalidad.

Brundle piensa la monstruosidad con los mismos principios normativos de los discursos médico y legal; la metáfora de la enfermedad funciona como un recurso para explicar lo diferente, como una retórica que aporta una significación. Es así

como el nacimiento de un nuevo ser se entiende como un cáncer y la entidad otra, pensada como algo no humano, brutal y residual, es llamada Brundlefly.

El rostro de Brundlefly se encuentra cubierto de protuberancias, manchas y vellos gruesos. Su columna se ha deformado, por lo que necesita la ayuda de bastones para poder caminar. Sus extremidades comienzan a perder las dimensiones de un cuerpo normal. Comienza a perder partes del cuerpo, una de sus orejas se desprende con facilidad. Las uñas de sus manos se han desprendido, por lo que utiliza guantes para poder agarrar cosas y operar su computadora. Sus prácticas también se han modificado. Se confina a su departamento, no habla con nadie más que con Verónica y come alimentos con un alto contenido de azúcar debido al cambio fisiológico como de la transformación.

Para alimentarse secreta un conjunto de enzimas que derriten la comida, dejando un bolo nutritivo que es absorbido por Brundlefly. Todavía tiene dientes, pero cualquier intento por tragar alimentos sólidos termina por generarle dolor en el estómago. A esta etapa de la transformación se le llama fase intermedia o de autorreconocimiento.



Figura F. Fase intermedia o de autorreconocimiento. El conjunto de imágenes muestra un estado avanzado de transformación del cuerpo de Brundle. Las deformaciones anatómicas y fisiológicas ya son evidentes a simple vista y sus prácticas alimenticias están subordinadas al consumo de grandes cantidades de azúcar. La última imagen muestra el vómito de enzimas con el cual disuelve los alimentos. Los nutrientes, junto con el vómito, son después absorbidos por Brundlefly.

El progreso de Brundlefly se acelera y una nueva habilidad aparece (secuencia ocho). La curvatura de su espalda, así como el aumento de la longitud de sus brazos, le permite tocar el suelo con sus cuatro extremidades, un paso evolutivo que le facilita el poder caminar por los techos y las paredes. El líquido color blanco que apareció después de perder las uñas de sus pies y manos es un líquido pegajoso, como una goma, que le hace posible adherirse a cualquier superficie.

Para la fase avanzada o de pupa⁷, el cuerpo de Brundlefly ya no guarda ninguna proporción con los modelos de normalidad del cuerpo humano: sus brazos son largos y anchos, con tumores que los deforman y los hacen irregulares; su piel es gruesa y color marrón; su cabeza ha perdido casi todo el cabello; sus dientes se han caído, así como sus orejas, pene y otras partes de su cuerpo. Su cuerpo se prepara para la fase final de la transformación, en donde el ser otro emergerá por completo y su figura será visible para todos.



Figura G. Fase avanzada o de pupa. Brundlefly ha desarrollado una especie de goma adhesiva que le permite caminar por techos y paredes. La práctica denota una modificación de orden fisiológico, como se observa en la primera imagen. Los tres fotogramas subsecuentes muestran al engendro Brundlefly un nivel avanzado de transformación en donde la deformación anatómica del cuerpo es evidente.

⁷ Me apropio de un concepto de la entomología que designa un estadio de la metamorfosis de la mosca en el que pasa de ser larva a convertirse en un insecto adulto (Montés, 2013). Durante esta fase de la transformación, los órganos larvales se sustituyen por el sistema totalmente desarrollado del insecto adulto. Al final de esta etapa, el organismo se desprende de la membrana que lo protege para dejar salir a un insecto completo, listo para enfrentarse a su entorno.

Brundlefly almacena las partes de su cuerpo que se han ido desprendiendo, realizando un registro físico de la transformación. Son, como él los nombra, “vestigios arqueológicos redundantes. Artefactos de una era pasada, de interés histórico solamente”(Cronenberg, 1986). Evidencias de la escisión de un cuerpo humano que le pertenece a la memoria. Es, en un sentido aristotélico, carne que hace presente lo que se encuentra ausente, lo de antes, lo anterior hecho presente, “lo que ya no es, pero ha sido” (Thornberg, 2004, p. 10).

La práctica científica llevada a cabo por Brundle pretende registrar, clasificar y definir el desbordamiento que sufre su cuerpo; un intento por controlar la vida que resulta inútil ante la transformación del cuerpo. El razonamiento científico fracasa en su intento por regresar al cuerpo a un estado de normalidad, aun así, lo que antes era repulsión hacia el ser monstruoso se ha convertido en aceptación y asombro por la *nueva carne*. El cuerpo posthumano no se crea en el vacío, sino que se configura a partir de los residuos de un cuerpo humano previo que lo significa y edifica

El almacenaje de partes corporales obsoletas representa la producción de un saber sobre el cuerpo y sobre su evolución hacia un ser biotecnológico. La monstruosidad es, en este sentido, una entidad productiva no sólo de límites y fronteras con la normalidad, sino también de conocimientos que nos permiten entender el desarrollo, transformación y evolución del cuerpo humano.

Su confinamiento se rompe al enterarse que Verónica está embarazada y a punto de realizarse un aborto. Justo antes de que sea intervenida para terminar con el embarazo, es raptada por Brundlefly. En un despliegue de humanidad, el ser

monstruoso le ruega a Verónica no llevar a cabo el procedimiento médico, argumentando que ese feto es todo lo que queda de su Yo real. Al regresar a su departamento, Brundlefly ataca ferozmente al exnovio de Verónica, Stathis Borans, que armado una escopeta había acudido a su rescate. Su acción es cruel y bestial, lo toma del brazo y vomita sobre él una buena cantidad de enzimas digestivas que derriten su mano. Sin mostrar piedad, hace lo mismo con su pierna, separando su pie por el tobillo.

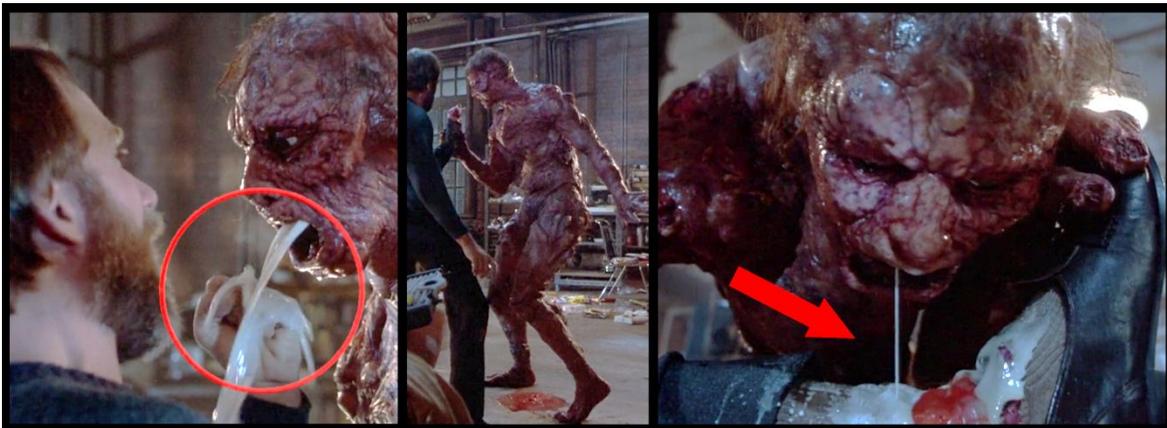


Figura H. Comportamiento violento de la entidad monstruosa. En el conjunto de imágenes se aprecia el comportamiento brutal de Brundlefly. Un ejemplo de trasgresión de los límites morales y legales del nuevo ser.

Brundlefly introduce a Verónica por la fuerza en uno de los Telepods, con la intención de fusionarse con ella y su hijo no nato; la idea supone que la amalgamación revertirá el proceso de transformación. El plan de Brundlefly es frustrado por la oportuna intervención de Borans. La implicación de un cuerpo habitado por múltiples subjetividades es una de las posibilidades que coloca Cronenberg dentro del discurso pero que no llega a desarrollar en el relato.

El cuerpo de Brundlefly alcanza lo que nombro la fase final o de madurez. En ella, el cuerpo que fue descompuesto anatómicamente, amalgamado con el ADN de un insecto y después reconfigurado a partir del pensamiento de una computadora,

llega a la etapa final de su evolución. Su cuerpo se desmorona, desechando las capas de piel marrón que cubren su cuerpo. La *nueva carne* expuesta es la de un ente deforme y monstruoso. Su cabeza es alargada y su corto cuello se une a una espina dorsal completamente encorvada que coloca su cuerpo en una posición horizontal. El lugar que ocupaba su nariz fue ocupado por palpos, una pareja de terminales sensoriales con las que chupa su alimento. No posee una mandíbula, ni una boca como la de un ser humano clasificado como normal, razón por la que no puede hablar.

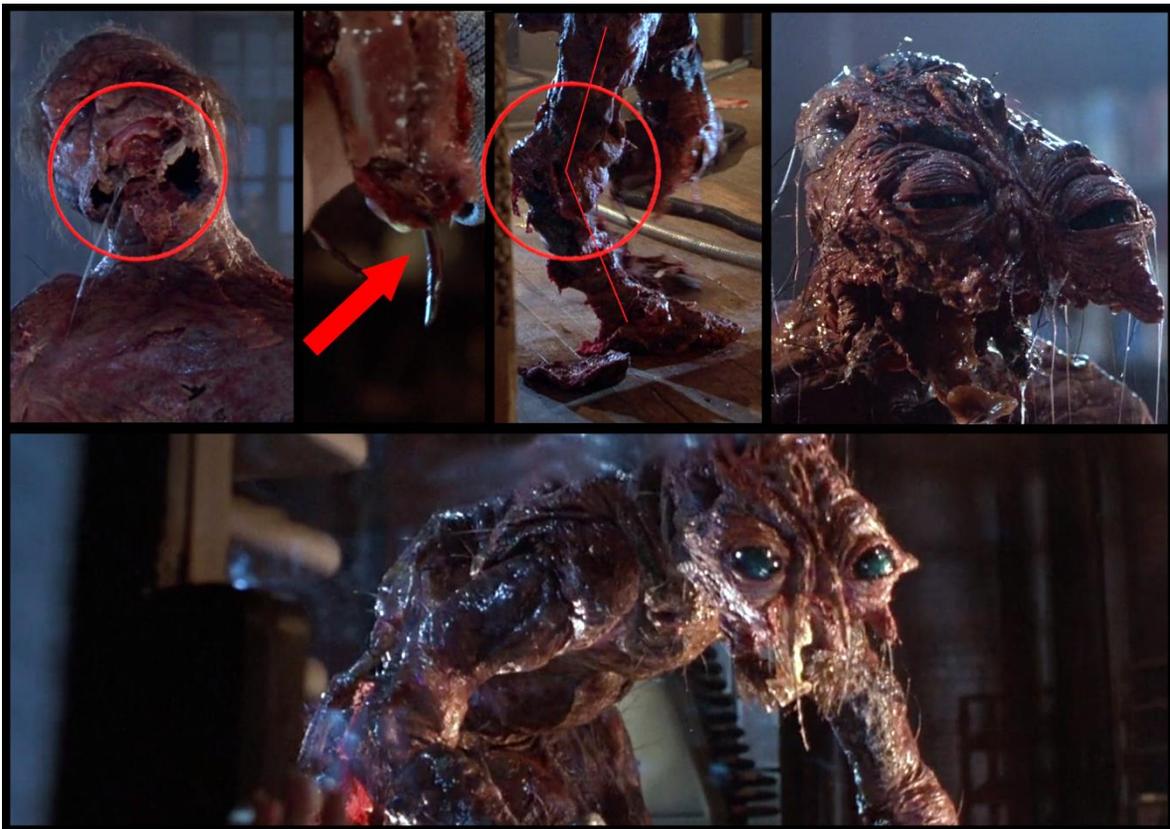


Figura 1. Fase final o de madurez. Etapa final de la transformación de Brundlefly. Vemos como su rostro ha cambiado por completo en una entidad monstruosa que guarda ciertos elementos humanoides, como los ojos, pero ha perdido todas las dimensiones que pudieran calificarlo como normal. En la segunda imagen se observan los dedos de sus manos unidos y los punzones desplegados en el lugar que estaban sus uñas. La tercera imagen muestra un cambio total en la estructura física humana. Sus rodillas se articulan en el sentido contrario al del cuerpo humano normal. La imagen inferior expone a la criatura completa, transformada y en total madurez.

Camina completamente encorvado y se apoya en sus brazos para caminar. Los dedos de sus manos se han fusionado formando muñones o tarsos, de los cuales sale un tipo de uña que, por su similitud a la estructura de la pata de una mosca, llamaremos pulvillo. Le han crecido un par de patas nuevas que se unen a las que antes eran sus piernas. Una piel gruesa y llena de vellos recubre su cuerpo.

El ser monstruoso que construye Cronenberg atraviesa por otra fusión. El último cuerpo posible que propone Cronenberg dentro de la narrativa de *The Fly* es aquel producto de la fusión entre la materia orgánica y la inorgánica, carne y metal. El desplazamiento de lo artificial al terreno de lo biológico para construir un cuerpo híbrido, que altera su estructura anatómica a partir de la incorporación de un elemento externo e inanimado a su composición.

La amalgamación del metal con la carne moldea una figura que se acerca a las condiciones de un postcuerpo con armazón metálico, pero con compuesto de carne y hueso. Es, como puntualiza Córdoba (2007) una “simbiosis orgánica-máquina y cuyo resultado no es carne y metal sino carne mutada por la acción de la máquina, una reacción biogénica, es decir, la carne del futuro y fruto del contacto sexuado con lo tecnológico” (p. 257).

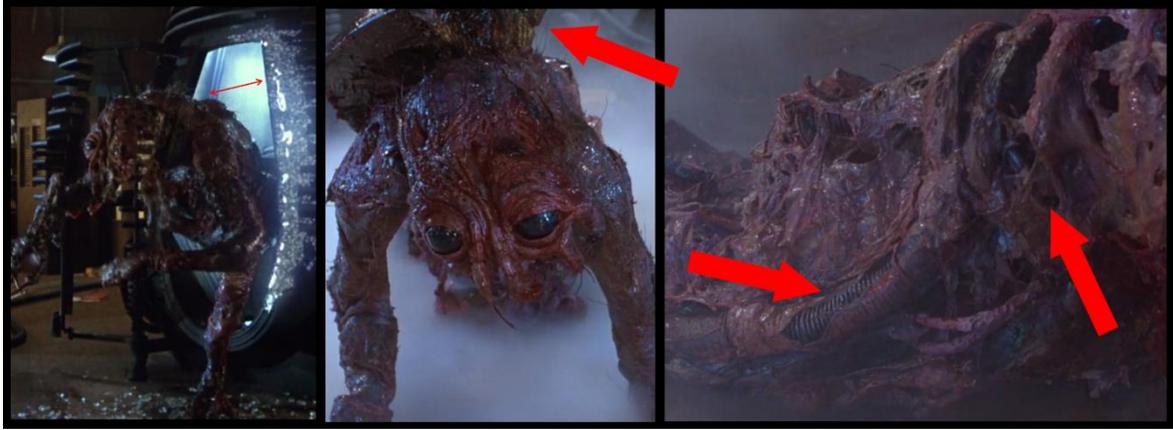


Figura J. Última configuración tecnológica del cuerpo de Brundlefly. La figura hace evidente la fusión de la carne con el metal, lo que resulta ser la última transformación que sufre el cuerpo de Brundle. En este momento Brundlefly se reconoce como un ser residual y decide morir.

El relato concluye con la muerte de Brundlefly, un acto aparentemente redentor que libera a Brundle de la carga de la monstruosidad. Una acción que parece manifestar la impertinencia de un cuerpo otro desafiante, en una suerte de reflexión motivada por la inconveniencia y la incomodidad de un ser indescriptible. El último movimiento de Cronenberg alberga el temor del creador al situarse frente a su obra. Una postura moralista que rechaza el reto del posthumanismo y que políticamente niega la posibilidad de la incorporación de la tecnología en la totalidad de la vida.

Cronenberg se ve arrinconado por su creación y se vuelve una víctima más del miedo. No se atreve a traspasar las fronteras de la corporalidad, no entra en negociaciones con el orden de la normalidad, rechaza cualquier tipo de restauración de la politicidad (Reguillo, 2007) y se ancla en el binomio moral que interpreta al bien como normalidad y al mal como anormalidad.

Decide que Brundlefly es un error que nunca debió materializarse. No contempla la posibilidad de que su propuesta de un cuerpo otro, posthumano, modificado a partir de dispositivos tecnológicos, pueda materializarse, ya que esto representaría la desaparición del sujeto. Cronenberg piensa que no existe marcha atrás después

de la transformación del cuerpo, que la reconstrucción del sujeto es imposible y que, lo que se mantiene como un residuo, es carne deforme y monstruosa que no tiene cabida en el mundo social.

La posición del director parece contradictoria a su planteamiento inicial, que pretendía explorar los límites de la naturaleza y del sujeto. Al final, el mensaje sugiere que existen límites que el hombre no debe traspasar, que los efectos de la manipulación tecnológica del cuerpo solamente pueden tener consecuencias fatales.

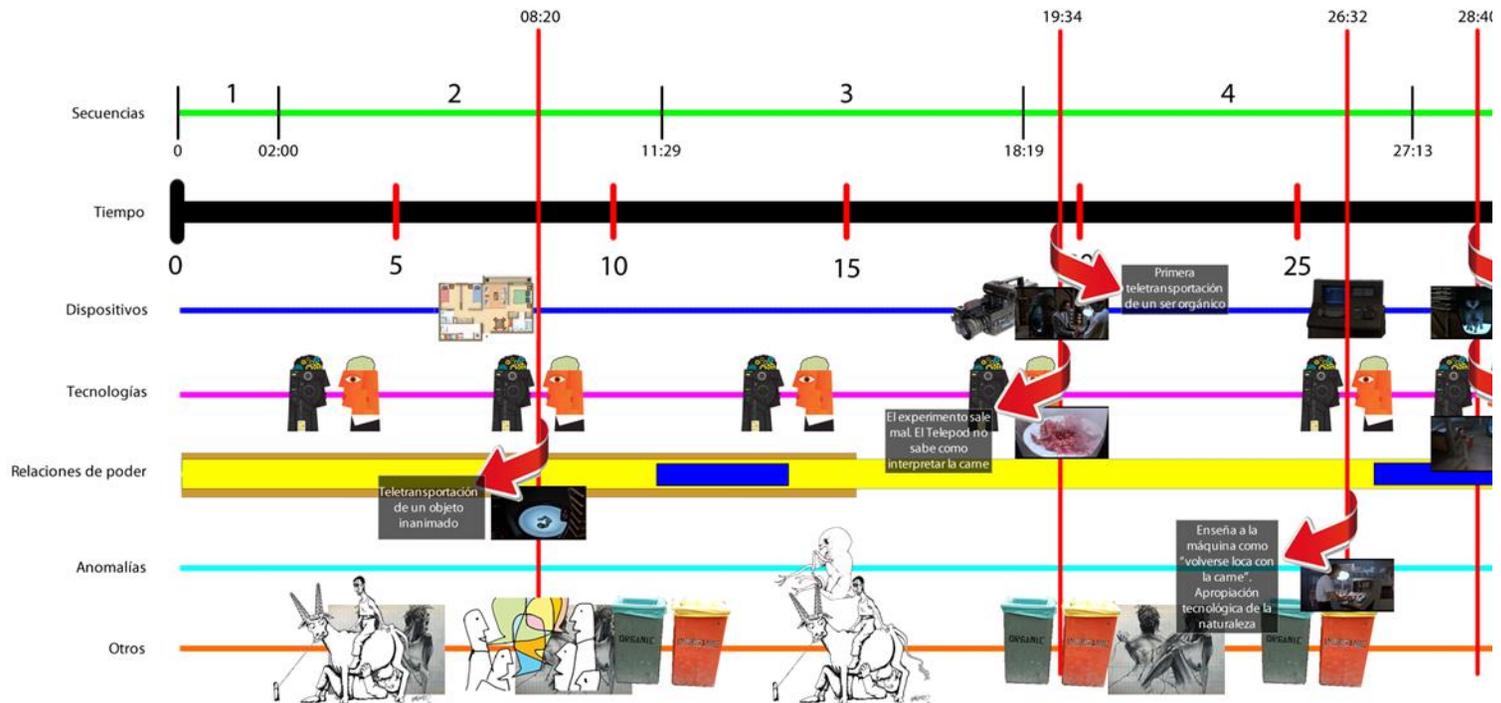
La mixtura carne-metal es el producto último de la configuración tecnológica dentro del relato de Cronenberg. Un ser que se piensa a sí mismo como monstruoso, como una criatura imposible que, sin embargo, existe fuera de la imaginación. La transformación gradual del cuerpo trabaja como un mecanismo que permitió naturalizar la transformación y el cambio hacia la monstruosidad.

Cronenberg termina su relato con un juicio moral que otorga una valencia negativa a la entidad monstruosa y posthumana. Cronenberg piensa la muerte del cuerpo/personaje como la única posibilidad de mantener la norma. Una postura que sanciona la osadía del posmoderno Prometeo y le arrebató a los hombres aquello que le pertenece únicamente a los Dioses.

Elementos desagregados del relato de *The Fly* que contribuyen a configurar el cuerpo monstruoso.

Existen elementos externos al cuerpo humano que abonan contenido a la construcción del cuerpo-personaje Brundle. En estas líneas se examinan las maneras en que la vigilancia, el registro, el confinamiento, el lenguaje y el placer intervienen en la configuración de la entidad monstruosa. La figura K expresa gráfica y temporalmente los momentos de impacto de los elementos disruptores que configuran el cuerpo de Seth Brundle.

Se presentan en la narrativa dispositivos encargados de controlar a la entidad monstruosa. Éstos observan cada uno de los aspectos de la transformación y se encargan de mantener una constante vigilancia sobre el cuerpo-personaje. Son también un mecanismo por el cual se crea un registro visual del cambio y un medio a través del cual la criatura se mantiene en contacto con el mundo que se encuentra fuera de su confinamiento. La cámara de video grabación es el artefacto que opera como un dispositivo de vigilancia y registro constante del proceso de transformación de Brundle en la entidad monstruosa llamada Brundlefly, desde el primer momento en que Brundle se utiliza como sujeto de investigación hasta la fase avanzada de la mutación.

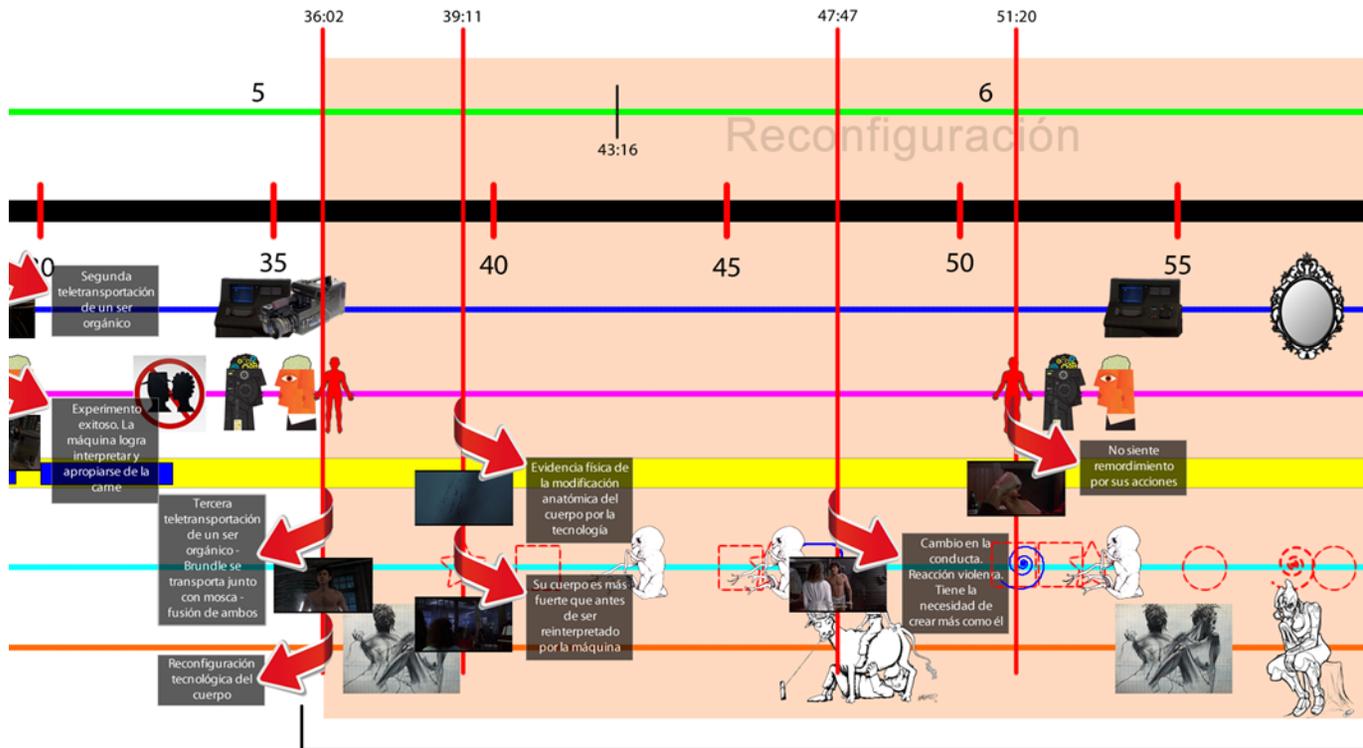


Trama analítica
 Alumno: Vicente Addiego
 Asignatura: Proyecto de tesis IV
 MCCC
 Prof. Dra. Diana Sagástegui

- Dispositivos:**
- Configuración corporal / Computadora
 - Natalidad / Aborto
 - Confinamiento y aislamiento / Departamento
 - Autorreconocimiento / Espejo
 - Vigilancia / Cámara de video

- Tecnologías:**
- Tecnologías del Yo:**
 - Tecnologías del cuerpo
 - Tecnologías de poder:**
 - Tecnociencia
 - Tecnologías del sexo
 - Poder de denominación

- Relaciones de poder:**
- VERONICA- Atracción / amor
 - BARTOK SCIENCE INDUSTRIES - Sumisión
 - STAHIS BORANS - Rivalidad amorosa



Anomalías:		Otros:	Elementos disruptores:
<p>Cuerpo:</p> <ul style="list-style-type: none"> Variedades Fuerza atípica Defecto estructural Monstruosidad Entidad Posthumana 	<p>Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comportamiento violento Monstruosidad 	<ul style="list-style-type: none"> Otro orden social Conciencia de la monstruosidad Orgánico V.s. Inorgánico Deseo por la carne 	<p>Elementos disruptores:</p>

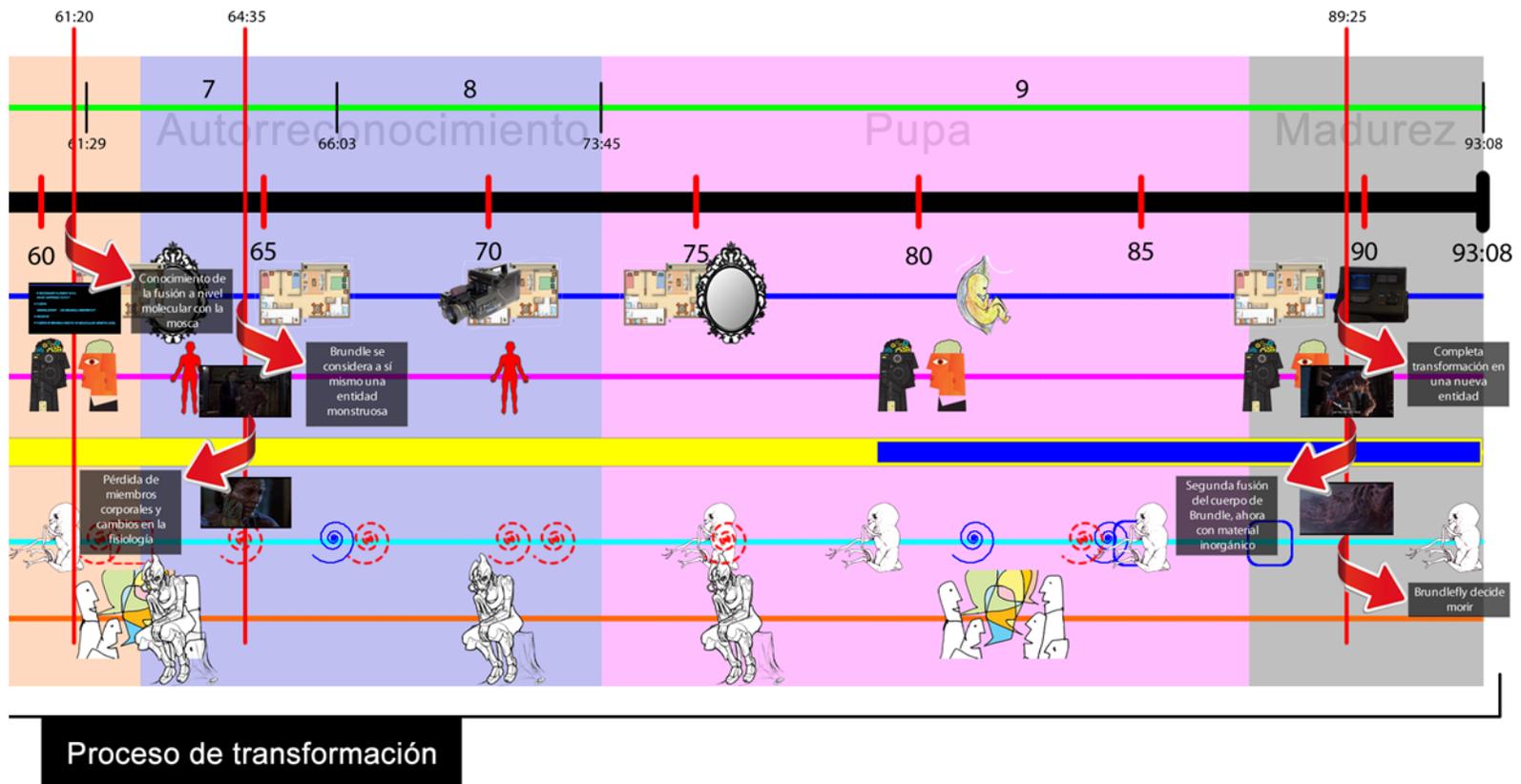


Figura K. Infografía en donde se muestran el conjunto de elementos que configuran el cuerpo-personaje de Seth Brundle (Cronenberg, 1986). Las líneas rojas verticales muestran los eventos disruptores que modifican el relato. Las líneas horizontales colocan, dentro de una temporalidad, a los elementos analizados en el cuerpo de la tesis. Estos se presentan como dispositivos, relaciones de poder, anomalías y otros, que representan aquellos momentos en la trama en donde se percibe la posibilidad de otro orden social y cuando hay una acción de autorreconocimiento de la monstruosidad.

Brundlefly es un cuerpo observado. Es, así como sucede con el personaje de Max Renn en la película Videodrome, un cuerpo de composición híbrida, es decir, un cuerpo en ruptura que es abstraído de una lógica territorial para luego ser reensamblado con otras lógicas y en otro territorio por un conjunto de flujos de información. Teniendo como resultado un sujeto descorporalizado existente en la virtualidad y habitante de la pantalla. Un doble construido por datos (Haggerty & Ericson, 2000). La corporalidad monstruosa convive con su representación virtual y es a partir de ella que se hace presente en una realidad fuera de su departamento.

La cámara de video, y el posterior registro videográfico que produce, insinúa una doble acción de observar, primero como un artefacto que se apropia de la realidad y, segundo, como un elemento que reproduce la realidad almacenada. Es así como el doble informático de Brundle puede escapar de su aislamiento y ser monitoreado por otros, en otros espacios, en otros tiempos y en otras realidades. La grabación de Brundle se puede entender como la reconstrucción visual de sus prácticas y cambios físicos con el fin de obtener conocimiento de los efectos que tiene la reconfiguración tecnológica del cuerpo. El anormal es, en este sentido, una entidad productiva. Pero también se puede pensar el acto de ser observado como un medio a través del cual Brundlefly, figura imposible que habita la imaginación, se objetiviza y forma parte de la realidad de los otros.

Por otro lado, su departamento cumple una función de confinamiento que mantiene a la entidad monstruosa alejada de cualquier contacto con la sociedad. Este espacio se va modificando al mismo tiempo que Brundlefly va atravesando por las distintas fases de su evolución. Durante la primera fase, llamada también

fase de descomposición genética y reconfiguración digital, el lugar mantiene un orden que se refleja en sus prácticas: Brundle disfruta de tocar el piano y tomar café preparado en una máquina italiana. El orden también se observa en la separación que mantiene de su espacio habitable con su laboratorio, que se encuentra en la parte posterior del piso.

La segunda fase de autorreconocimiento muestra un departamento sucio y olvidado, sombrío y melancólico, pero aun así mantiene un atmósfera que sugiere un espacio habitado. En la tercera etapa de avanzada o pupa, la basura cubre el lugar, los muebles fueron destruidos y una penumbra mantiene un ambiente frío y terrorífico. Se puede decir que la disposición de los objetos simula un tipo de nido habitado por Brundlefly.

El espacio cerrado limita la movilidad del ser monstruoso y lo aísla del contacto con los otros. Su única relación con el mundo exterior es mediante la relación que tiene con Verónica. Brundle es un cuerpo oculto, un cuerpo fantasma, que se hace visible en nuestras pesadillas.

El departamento se puede mirar como una metáfora del orden social que visibiliza el impacto negativo derivado de una práctica científica soberbia y radical. Hace evidente la valía negativa que el autor impone a la entidad monstruosa. Por otro lado, la disposición del lugar sugiere una fusión posmoderna de los espacios, en donde las dicotomías se disipan, las fronteras se desvanecen y la condición humana se ve perturbada por nuevas lógicas de poder.

Estos dispositivos de aislamiento y vigilancia configuran a la entidad monstruosa que no se puede entender, que no se puede nombrar, y la colocan como un ser

abyecto que se separa del mundo porque rompe con el sentido, con el sistema de valores y creencias sobre el cuerpo humano que sustenta el orden social. Brundle, al hacerse consciente de su monstruosidad, se autoimpone una serie de mecanismos que limitan su libertad y sus prácticas.

Se construye una relación entre el científico y su cuerpo en metamorfosis dirigida por el razonamiento y los discursos científicos con la intención de vigilar, regular y controlar la monstruosidad. Los mecanismos autoimpuestos de regulación y control de la vida, edifican juicios de valor negativos a la transformación que sufre su cuerpo, lo que acarrea una crisis de sentido y de identidad, entendido esto como una inconsistencia entre los sistemas de valores y la nueva subjetividad violenta del monstruo.

Los mecanismos giran alrededor del lenguaje y es a partir de la etiqueta que Brundle intenta apropiarse de lo diferente. El personaje lucha una batalla léxica por la nominación, en la que interviene la metáfora como un sustituto para evitar el vacío de sentido. Es así como el nacimiento de un nuevo ser se entiende como un cáncer y la entidad otra, pensada como algo no humano, desbordado, brutal y residual, es llamada Brundlefly.

El lenguaje trabaja como un dispositivo de re-significación ante el cambio de referentes de sentido. Recurrentes *expresiones performativas* (Austin, 1975) no sólo describen una realidad, sino que establecen un orden a partir de la etiqueta colocada sobre el monstruo, es decir, el lenguaje tiene una cualidad formativa, en el sentido Butleriano (Butler, 2002), al construir de manera esencial al sujeto y al cuerpo a partir del discurso. Siguiendo esta línea podemos entender al cuerpo

como el espacio en donde se expone, se materializa y se reivindica el poder (Foucault, 2002b) y es en la *cita*, en la reiteración de la etiqueta, que se influye en la conducta de los sujetos. Retomando el análisis que Reguillo (2007) realiza del personaje Schlitzie de la película *Freaks* (Browning, 1932), es que se puede mirar a Brundle como un personaje que “metaforiza un tema clave para nuestra contemporaneidad: el de los contextos sociopolíticos que transforman la diferencia situada en anomalía y la saturación textual en descontextualización política” (p.60)

El placer, por otro lado, es un elemento fundamental que rodea y enmarca la experiencia de transformación y cada uno de los elementos que la construyen. Siguiendo la misma lógica de lo que Foucault (2002b) llama espirales perpetuas del poder y del placer, se consigue mirar una doble sensación de placer en los mecanismos de poder que operan sobre Brundlefly. El placer acompaña tanto al ejercicio del poder como la resistencia de éste, potencializándose uno al otro.

Aquí, la raíz del placer, como argumenta Foucault, no proviene de los placeres sexuales, sino de un estado de superioridad corporal adquirido que excede la satisfacción sexual, es más, estamos frente a una práctica del placer que se resiste a la satisfacción (Dean, 2012). Las prácticas de Brundlefly son un reflejo de una necesidad por traspasar los límites que la satisfacción habitualmente designa.

La genitalidad deja de ser el modelo para el placer corporal y es sustituida por la reconfiguración digital de la carne producto de la teletransportación. Las técnicas del placer se focalizan en la intervención de un artefacto tecnológico sobre el cuerpo que intensifique el placer al punto que inunde al Yo (Foucault, 2002b).

Telepod: la máquina que se vuelve loca con la carne.

La tecnología es el elemento disruptor esencial, en tanto que desarrolla la trama que reconfigura el cuerpo humano. Es a partir de la tecnología, y a través de ella, que el cuerpo de Brundle adquiere una nueva composición molecular, un nuevo cuerpo, otras habilidades y la consecuente superación de sus limitantes físicas.

Su invento consiste en un dispositivo digital compuesto por dos cápsulas llamadas Telepods y una computadora maestra que descompone la materia de un Telepod de origen, para después reconstituirla en un Telepod de destino. A este tránsito molecular se le llama teletransportación. Este invento representa, según las palabras de Brundle, la más grande invención del mundo. La que terminará con todos los conceptos de transporte, de límites y fronteras, de tiempo y espacio. Brundle no escatima al decir, con una certeza que sabe a premonición, que su creación cambiará al mundo y la vida humana como la conocemos.

Hay una gran carga significativa en las declaraciones de Brundle. Anticipa la posibilidad de otro orden social y la transformación de la condición del ser humano. La tecnología es el mecanismo que mueve el deseo y la imaginación, el factor determinante en la emergencia de otro mundo y otro cuerpo. El discurso desvela una transgresión de orden social, biológico y normativo que caracteriza el proceso de metamorfosis del cuerpo-personaje.

La máquina es inteligente. Aprende cosas nuevas que le enseña Brundle. Su forma de razonar los eventos está condicionada por el capital de conocimiento al que tiene acceso. La computadora adquiere nuevos saberes en la medida en que Brundle tiene la capacidad de transmitirle conocimiento y sabe las mismas cosas

que Brundle, la computadora es entonces una extensión de su cuerpo capaz de procesar información mucho más rápido que el cerebro humano.

En un principio, la computadora no puede trabajar con la carne, no la puede entender ni interpretar, y solamente puede teletransportar objetos inanimados. Brundle le enseña cómo apropiarse de ella, cómo pensarla y traducirla. La computadora aprende a dominar la naturaleza y reconfigurarla según su propia interpretación, es así como, al encontrarse con dos cadenas de información genética diferentes, mosca y ser humano, decide empalmarlas en un solo cuerpo que no es insecto ni humano, es un cuerpo otro que nunca antes había existido.

La entidad otra es producto de un proceso de decodificación atómica y reconfiguración digital del cuerpo humano realizado por una computadora. En uno de los diálogos, Brundle sugiere que la transformación y la deshumanización de la que es objeto es una suerte de castigo por no ser internamente puro. La máquina realiza un proceso de purificación que libera al cuerpo de las imperfecciones propias de la carne y la reconfigura según su traducción.

Además de los artefactos digitales que reconstruyen y configuran el cuerpo de Brundle, existen saberes que operan su cuerpo y sobre su conducta (véase figura K). Foucault (1990) le llama a estas formas de ser sobre sí mismo *tecnologías del yo*, es decir, todos aquellos modos en que el individuo actúa sobre sí mismo con el objetivo de conseguir la felicidad, un estado de pureza o de sabiduría.

La tecnología del yo implica el conocimiento de sí mismo. En este sentido, Brundlefly reconoce su monstruosidad a partir de un proceso de reflexividad que utiliza ciertas técnicas del yo, como por ejemplo el análisis de los síntomas que se

van presentando en su cuerpo conforme avanza por las distintas etapas de transformación. Se genera un ejercicio socrático, heurístico, personal e intimista en el que Brundle dialoga con la entidad monstruosa para tratar de explicar y entender las lógicas del nuevo ser.

Las formas de autoconocimiento también se hacen visibles en la práctica relacionada con el coleccionar y catalogar la carne obsoleta que se ha desprendido de su cuerpo. A partir del registro, Brundle se hace consciente de un cuerpo que ya no está presente y obtiene pistas que contribuyen a la construcción del nuevo cuerpo. Otra de las tecnologías para reconocer el yo consiste en ejercicio físico. Es a través de ejercicios gimnásticos o demostraciones de fortaleza física que Brundle se identifica como un sujeto fornido y vigoroso superior a los otros.

Otra operación significativa relativa a las tecnologías del yo se observa en sus prácticas dietéticas, una de las principales y más claras evidencias del cambio fisiológico del cuerpo de Brundle. El cambio en la forma en que Brundle digiere sus alimentos es analizado y registrado minuciosamente por Brundle. Este incluye un régimen focalizado en el consumo de productos con alto contenido de azúcar. La dieta se presenta como un sistema no voluntario y estructurado de conducta que subordina al sujeto a determinadas prácticas dirigidas al cuidado de sí.

En el relato también se encuentran *tecnologías de poder* (véase figura K) que operan desde el exterior sometiendo al cuerpo de Brundle a una subjetivación coactiva que lo domina, disciplina y enmarca como sujeto (Foucault, 1983). El cuerpo se relaciona con otros; *relaciones de poder* de las que no puede escapar.

El cuerpo de Brundle se somete a los modos de objetivación que lo colocan como un instrumento productivo, como sucede con la tecnociencia, por ejemplo. Brundle se sumerge en un campo político que le exige, a partir de un contrato laboral, operar a partir de una dinámica que organiza el conocimiento a partir de una lógica mercantil e industrial. El proceso de obtención de conocimiento es dependiente de una multiplicidad de intereses empresariales, políticos, militares y económicos que influyen directamente en las prácticas del científico.

Su relación con Verónica es igualmente significativa. Comienza a partir de la atracción y del deseo por la carne y del interés por conocer el invento de Brundle. Posteriormente se desplaza al terreno sentimental que los conduce a entablar una relación amorosa. Verónica representa un anclaje con el mundo, un vínculo entre el espacio arquitectónico cerrado y limitado y el mundo social. La figura de Verónica articula al monstruo de la imaginación con el anormal del mundo real.

Las tecnologías identificadas dentro del relato no funcionan por separado, trabajan de forma conjunta en la configuración de la nueva entidad posthumana, aun cuando “cada una de ellas esté asociada con algún tipo particular de dominación” (Foucault, 1990, p.48). Cada una de ellas abona saberes y conocimientos que modifican al sujeto, no sólo en su configuración morfológica, también en su concepción del mundo.

Un cuerpo para gobernar muchos cuerpos: el cuerpo Cronenbergiano.

En estos párrafos se construye un cuerpo complejo y sinecdóquico resultado del análisis de los cuerpos-personajes protagonistas de las películas Videodrome (Cronenberg, 1983) y The Fly (Cronenberg, 1986). Las siguientes líneas moldearán un solo cuerpo tipificado a partir de muchos cuerpos pensados y conceptualizados por el discurso de David Cronenberg.

El cuerpo Cronenbergiano es esencialmente un cuerpo en ruptura, herencia de una batalla fáustica por el dominio, control y apropiación de la naturaleza, del conocimiento y del cuerpo humano. Una línea de conocimiento que se potencializa a partir de las operaciones de la tecnociencia contemporánea y los modelos de ser determinados por la biotecnología y el posthumanismo. En este sentido, el Cronenbergiano es un cuerpo construido a partir de procedimientos científicos/tecnológicos que no tienen como finalidad el conocimiento y la verdad, sino la comprensión de los fenómenos fisiológicos para ejercer previsión y control total sobre la vida, es decir, se configuran cuerpos que se alejan de los obstáculos orgánicos y temporales de la existencia a partir de una vinculación con el capital, los medios de comunicación, la virtualidad y lo artificial.

En la disputa por el cuerpo, el ser gestado en la mente de Cronenberg simboliza la conquista del hombre-información sobre las ideas prometeicas de la Ilustración y un desafío al paradigma cartesiano por su estrecha relación con el desarrollo tecnocientífico y los nuevos modelos de subjetividad intervenidos por las lógicas consumistas del mercado.

La ruptura es el concepto clave para mirar un cuerpo posmoderno en resistencia y en constante confrontación con el pensamiento y los discursos decimonónicos que pretenden nombrarlo y catalogarlo con sus referentes de sentido. La ruptura es también disolución, en el sentido que la entidad Cronenbergiana se aparta del pensamiento dicotómico al privilegiar el desvanecimiento de las divisiones a favor de un cuerpo ilimitado y desbordado, provocador y sensual, que reúna en una sola entidad lo artificial con lo natural, lo fantástico con lo real.

La nueva entidad difumina las fronteras entre el placer, el sufrimiento y la muerte como posibilidades existenciales de un ser otro diferente situado en una realidad; se mueve entre la posibilidad negada de la vida y la muerte como una suerte de redención. Éstas son las columnas vertebrales que configuran el cuerpo y la subjetividad de un ser que también se encuentra en ruptura consigo mismo.

Partiendo de las ideas que construyen un cuerpo en ruptura situado en un contexto socioeconómico y político particular es que podemos comenzar a dibujar una dimensión política del monstruo. El cuerpo que nos presenta Cronenberg es consciente de su diferencia, de su alteración como sujeto y como cuerpo; entiende que la perturbación tecnológica hace imposible una reconstrucción del sujeto-cuerpo en los términos que plantean los parámetros de normalidad que existían antes de la metamorfosis. Con ello se instaura una diferencia binaria entre los sujetos *normales* y los que no lo son (deformes, monstruosos, etc.). Por otro lado, la sociedad contemporánea neoliberal, mercantilizada e institucionalizada aporta un ambiente culturalmente codificado (Reguillo, 2007) y naturalizado que restituye

politicidad a la diferencia, haciendo visible su pasividad ante los mecanismos de control y dominación que se apropian de su dimensión simbólica.

La monstruosidad mantiene una postura del yo ante sí y del yo frente al otro. Una colocación del ser distanciado que provoca miedo e incertidumbre, ligados, como nos dice León (2011), a “un impulso de obtener seguridad sobre la propia vida, ya sea orgánica, existencial, social o cultural, cuya presencia en el mundo se mantiene siempre al filo de la disolución”. (p. 211). Una existencia en tensión que se tambalea frente a un mundo en ruptura con los órdenes habituales que desencadena sentimientos como el miedo, la ansiedad y la desesperanza ante los riesgos que implica la continuación de la vida (Marina & Penas, 2001).

El ser otro surgido del universo de Cronenberg desequilibra la consistencia de las cosas como se conocen al abrir la posibilidad de un estado en el que todo es posible, llevando a los sentidos a lo que León reconoce como una situación de arrebató, abandono y subalternidad, a la anticipación de la destrucción del cuerpo humano conocido. El monstruo Cronenbergiano abre un agujero de sentido en el mundo de lo posible encarnando poderosos temores ante la amenaza de la desaparición de lo familiar y el acercamiento de lo desconocido.

El monstruo presente en el proyecto de Cronenberg es una entidad que, en su calidad desequilibrante y terrífica, es también trasgresora, al no respetar la norma y al poner en duda los discursos de verdad biomédico, jurídico-legal o religioso que lo colocan en un estado de monstruosidad a la mirada de los otros, tanto en la corporalidad como en sus prácticas. Es un cuerpo-sujeto abyecto que no puede vivir en los marcos de la normalidad que articula el orden de las cosas.

La monstruosidad que se expresa, tanto en el ámbito material como en el mental, no es siempre evidente a simple vista, se encuentra oculta, esperando el momento idóneo para encontrar la luz. Es un mal que viene de adentro, que se manifiesta gradualmente y se visibiliza en un cuerpo deforme, irregular y desbordado por los cambios morfológicos producidos por la tecnología. Este monstruo es la herencia del tratamiento y alteración del cuerpo con tecnologías artificiales.

Cronenberg nos coloca frente a un cuerpo escindido que hace evidentes los efectos perversos y espectaculares de un procedimiento de intervención tecnológica, invasivo e inquisitorio, que lo separa de su cualidad humana para convertirlo en una ser monstruoso; un cuerpo fragmentado que devela el proceso de formación de un nuevo cuerpo, un cuerpo otro más puro que el ser humano; un cuerpo modificado que trasciende las lógicas temporales del cuerpo y los obstáculos orgánicos al ser mejorado por dispositivos electrónicos; cuerpo que los discursos de verdad seccionan en vías de un entendimiento que no llega.

Un cuerpo ilimitado evidencia del desplazamiento del hombre a un espacio vital otro y diferente que privilegia la mente sobre un cuerpo material obsoleto y estorboso. Se percibe una disposición por habitar los espacios virtuales, de forma temporal o permanente, en donde los obstáculos de la carne no sean un obstáculo para los modelos de ser perfectos. Estamos ante un cuerpo de composición híbrida que habita los terrenos materiales y los espacios de pura virtualidad en los que la existencia está determinada por las distintas formas en que la máquina descompone la carne, abstrayéndola de su entorno, y apropiándose de ella con la

intención de entenderla, pensarla y después reensamblarla a partir de un conjunto de datos.

Mientras que Brundlefly nace de un proceso de reinterpretación digital de carne para habitar el mundo material, Max Renn comienza su trayecto hacia la virtualidad en un espacio objetivo y poco a poco se va desplazando al terreno de la representación y la virtualidad, como le llaman Hardt & Negri (2003), “cuerpos sin órganos, seres sin atributos, ciborgs: éstas son las figuras subjetivas producidas y productivas en el horizonte contemporáneo” (p. 22).

El cuerpo de Cronenberg es fundamentalmente un ciborg. Aun cuando ambos cuerpos analizados no presentan una estructura anatómica biotecnológica, la reconfiguración tecnológica a nivel molecular, anatómico y fisiológico del cuerpo nos permite pensar en una entidad ciborg en el sentido descrito por Haraway (1995): “una criatura de realidad social y también de ficción” (p. 251), materia de la imaginación y experiencia viva.

Las fronteras entre fantasía y realidad social son una simple ilusión que denota su fragilidad cuando el monstruo entra en confrontación con los otros. Las prácticas de la otredad revelan su verdadera esencia trasgresora que en momentos se sitúa dentro de los terrenos de la criminalidad. El monstruo de Cronenberg no es sólo un cuerpo deformado y repugnante para la mirada, es también una entidad violenta que disfruta de hacer daño a los otros. Sus prácticas perversas incluyen voyeurismo, comportamiento agresivo, sadismo y brutalidad, las que lleva a cabo sin ningún tipo de compasión y obteniendo el mayor placer de ellas.

El conjunto de las prácticas del nuevo ser invitan a pensar en un cuerpo que intenta superar los límites designados a la satisfacción, en otras palabras, el cuerpo se resiste a mantenerse confinado a la satisfacción y, por el contrario, encuentra nuevas fórmulas, nuevos paradigmas más allá del coito y del orgasmo, para obtener placer, “desexualizar el placer lo desfamiliariza” (Dean, 2012, p 480). Esto quiere decir que, continuando con el planteamiento de Dean, el placer es un elemento disfuncional, con relación al deseo, que opera como un signo de verdad subjetiva y por lo tanto, ablanda el correcto despliegue del poder regulatorio.

El *ir más allá de la satisfacción* invita a pensar en dos cuerpos distanciados uno del otro por la búsqueda exhaustiva de la superación de la carne. Uno, por un lado, insatisfecho con la naturaleza y el cuerpo que habita; y por el otro, una *nueva carne* excedida, deseante, sensual y provocadora, que intenta dejar atrás un cuerpo limitado y perecedero. Una *nueva carne* que no se construye en el vacío de sentido, sino que surge de entre los vestigios de un cuerpo que se mantiene como evidencia de una era pasada y trascendida.

La *nueva carne* es uno de los conceptos más poderosos dentro del discurso de Cronenberg y marca una postura fáustica frente a los asuntos del cuerpo y su reconfiguración por la tecnología. La superación de la naturaleza implica lo que Palacios (2002) identifica como dos ejes: la conquista del placer y de la vida eterna. La dominación paradigmática del placer en sus diferentes dimensiones significa una intensificación de los sentidos para convertir el dolor y el sufrimiento en placer absoluto. La inmortalidad se alcanza, paradójicamente, a partir de la muerte de la carne actual y del desplazamiento de la subjetividad a un mundo

incorpóreo y virtual construido por la fantasía y la imaginación con la ayuda de la tecnología.

En la lucha por la inmortalidad, la virtualidad no es el único cómplice de la *nueva carne*. La reconfiguración de lo vivo por medios artificiales trabaja directamente sobre la carne percedera con la intención de mantenerla en óptimas condiciones para enfrentar el envejecimiento y la muerte. El hombre postorgánico que construye Sibila (2005) se vincula con el concepto de la *nueva carne* y nos sirve para explicar una entidad que habita, tanto el mundo de la virtualidad y la representación como un universo en donde el cuerpo se construye y reconstruye al mismo paso que la realidad que habita.

Es un cuerpo utópico. Constituye, así como lo expresa Foucault (2009), el sueño de un cuerpo desmesurado devorador de espacios y dominante del mundo. Un cuerpo que alimenta la imaginación y el deseo. La obtención de otro cuerpo, mejorado y superior, es posible cuando se mira a través de la entidad posthumana. La modificación del cuerpo por la intervención tecnológica es una operación por la cual el cuerpo es arrebatado de su espacio y enviado a otro espacio. El cuerpo, en su carne, es “el producto de sus propias fantasías” (p.15), de las fantasías de otros y de las fantasías postmodernas.

Cronenberg en el Desafío de los Mundos

El lugar del animal biotecnológico en el tablero del mundo contemporáneo.

En *El Cuerpo Utópico*, Foucault (2009) nos dice que el cuerpo humano es el actor principal de cualquier utopía. Aquellas historias de mundos increíbles habitados por entidades desmesuradas son el alimento de la imaginación occidental y el origen de las más viejas utopías; historias que colocan al cuerpo como el requisito indispensable y condición para la utopía.

El cuerpo utópico de Foucault es depositario de todo un lenguaje cifrado, enigmático, proveniente de la modificación y embellecimiento del cuerpo que lo arrancan de su propio espacio proyectándolo a otro que no tiene un lugar directamente en el mundo, “hacen de ese cuerpo un fragmento de espacio imaginario que va a comunicar con el universo de otro” (Foucault, 2009, p. 14).

Las vestiduras, los accesorios, los uniformes, los tatuajes, todo lo que toca el cuerpo se convierte en un mecanismo que lo abre, sensibiliza, para dejar entrar todo el espacio del otro mundo en el interior del espacio que le está reservado. El propio cuerpo, argumenta Foucault, vuelve contra sí todo su poder utópico y se convierte en un cuerpo dilatado que le es interior y exterior a la vez.

El cuerpo está siempre situado en espacio histórico determinado, pero también está siempre ligado a otras partes del mundo y a otras partes fuera del mundo. Ocupa un lugar en el mundo y es con respecto a él que el mundo se dimensiona, “el cuerpo es el punto cero del mundo”, el núcleo utópico a partir del cual el

individuo habla, imagina, percibe el lugar de las cosas y también las niega por el poder de las utopías que imagina (Foucault, 2009, p. 16). Del cuerpo salen todos los lugares posibles, reales u utópicos.

Cuando adquirimos consciencia de la forma, un contorno y un volumen es que sabemos que el cuerpo ocupa un lugar en el espacio. El espejo es cómplice de este descubrimiento, que es también el reconocimiento de la entidad monstruosa, del cuerpo otro y del cuerpo denominado *normal*. Se le asigna un espacio a la experiencia utópica del cuerpo, anclándolo a un espacio objetivo, designándolo no sólo como llana utopía, sino también como materialidad.

La entidad otra, diferente y monstruosa, aparece como una imagen que se encuentra en la ilusión del espejo, pero que no se queda encerrada en sí misma, en aquel lejano e inaccesible lugar en el espejo, sino que se vuelve experiencia visible de aquella imagen originalmente utópica.

El ser Cronenbergiano es un navegante de mundos reales e imaginarios en constante comunicación con la realidad de los otros y determinados por ellos. Las lógicas de sentido operan en cuanto la entidad monstruosa se encuentra con la experiencia del sujeto, éstas operan en el centro de un orden interno que dirige los distintos intereses de este mundo, ejerciendo poder. Es lo que Scheler (en León, 2011) llama *ordo amoris* “el orden de las cosas que pueden ser amadas y, por lo tanto, de las cosas que no pueden serlo” (p.40). El concepto refiere a una objetividad o justicia que no recae solamente sobre el humor o la voluntad de los individuos; las inclusiones o exclusiones de tipo valorativo son condicionadas de una forma y no de otra “en virtud de que este orden interno alude al reino de las

disponibilidades organizadas que tiene cada ser humano y su comunidad para implantar el tipo de relaciones con todas las cosas, y por lo mismo, con la otredad” (p. 40).

La determinación sensitiva es también objetiva (León, 2011) ya que cualquier modo de apropiación del mundo está construida por un sentido objetivo rescatado de los acervos sociales relacionados con las instituciones sociales y culturales que transmiten conocimiento. Es así como la confrontación entre la realidad de la alteridad y la del otro revela un mundo en donde, así como sucedía con la imagen ilusoria de la entidad utópica del espejo, se hacen evidentes datos sobre el mundo y sobre sí mismo ignorados por el sujeto (Berger & Luckmann, 1997).

La construcción del ser monstruoso dentro de una realidad, argumenta Scheler (en León, 2011), es un tipo de relación amorosa compleja sustentada en la recuperación y apreciación de los ofrecimientos de la otredad, según el grado de correspondencia que guarden con los valores de cada individuo y los parámetros que rigen la sociedad en un momento y espacio históricamente determinado. Estamos hablando de un vínculo indisoluble y recíproco de construcción y consciencia entre los sujetos y la otredad monstruosa.

El ser monstruoso juega un papel productivo e importante dentro del tablero comunitario contemporáneo. Es productor de saberes a partir de las acciones biopolíticas encabezadas por la ciencia y la tecnología que estudian al cuerpo desbordado con la intención de obtener un conocimiento sobre el cuerpo humano. Su trasgresión lo coloca en un rejuego con la normalidad en el que se construyen los límites entre los sujetos, es decir, el anormal contribuye a la edificación de

fronteras entre ellos y nosotros. Es, además estructurante y reproductor de un orden constituido y del conflicto social.

El enfrentamiento con la otredad alerta los sentidos al colocarnos frente a una realidad diferente, novedosa e indescriptible (León, 2011). La aparición del otro dispara señales de alerta que detonan todo tipo de enunciaciones e identificaciones coherentes y cercanas a nuestros referentes para tratar de entender e interpretar aquello que tenemos enfrente.

Irremediablemente, la otredad genera un entorno que va más allá de lo amenazante, colocando a los individuos en un estado de defensa en pro de la supervivencia. Situación que omite cualquier análisis o valoración de la entidad que nos enfrenta y detona una serie de mecanismos posteriores orientados a explorar y fijar la otredad. Se quiere colocar al monstruo dentro un orden simbólico coherente con nuestros referentes de sentido. Si esto es así ¿qué lugar ocupa el cuerpo monstruoso dentro del mundo contemporáneo?

El ser producto del discurso de David Cronenberg habita un mundo que subordina al hombre a la apariencia de su entorno, transformando al ser y a sus alrededores en una sola entidad biológico-sociológica (Sepúlveda, 2004). El ser que habita el mundo contemporáneo es un *sujeto sicasténico*⁸ (Olalquiaga, 1992) que se unifica con lo urbano, en un fenómeno posmoderno de las sociedades desarrolladas y de control que operan bajo regímenes capitalistas, en donde la tecnología juega un papel primordial.

⁸ La idea de sicastenia sugiere un estado donde la realidad espacial de un cuerpo se confunde con el espacio simulado o representado. El sujeto se encuentra "Incapaz de demarcar los límites de su propio cuerpo, perdido en la inmensa área que lo rodea, el organismo sicasténico abandona su propia identidad para abrazar el espacio más allá de sí mismo, camuflándose en su medio ambiente (Olalquiaga, 1992, p.23).

El desarrollo de las tecnologías de la comunicación y la información le han dado valía al acceso digital a los bienes y servicios, lo que sugiere una descorporalización de las prácticas sociales, económicas, políticas y culturales que los sujetos llevan a cabo en la cotidianeidad. El cuerpo es visto, nos dice Sepúlveda (2004), a través de los cambios producidos por las telecomunicaciones y la biotecnología que nos colocan frente a un nuevo concepto de ser, cuya identidad se redefine bajo las bases de la comunicación y la interpretación.

La sociedad disciplina los cuerpos con el fin de alcanzar determinadas metas que contribuyan con el desarrollo productivo de la sociedad. El cuerpo no encuentra una estabilidad, por el contrario, la dinámica determinada por el consumo de todos los hábitos socioculturales lo mantiene en una constante construcción en vías de conseguir un cuerpo deseado y alineado con las disposiciones de los discursos hegemónicos.

El conocimiento científico-tecnológico se encamina a la reducción de los aspectos humanos al dotar al cuerpo humano de características tecnológicas que le permitan alcanzar funciones y capacidades que superen las comunes. Aun así, la entidad monstruosa, que tiene su origen en una recomposición tecnológica (también llamada ciborg por motivos analizados en el apartado 3.1.3) no encuentra armoniosamente su lugar en esta sociedad.

La sociedad posmoderna conserva modelos de la modernidad que prevalecen sobre los discursos y no le permiten enajenarse de los principios de identidad. “El cuerpo se hace inmanente a la subjetividad y se convierte en la superficie para la ostentación de todo principio ético” (Pedraza, 2006, p.101), en donde se reflejan

valores modernos como la disciplina, la contención y la moderación que chocan de frente con la idea de un cuerpo monstruoso desbordado y excedido.

La naturaleza trasgresora de la entidad monstruosa incomoda este pensamiento al situarse como un habitante de la frontera del ser y del sentido (Trías, 2006), “lo es de sí mismo en referencia a su propia alteridad, en función de lo mismo y de lo otro, de la mismidad y la diferencia” (p.172).

El pensamiento moderno sostiene una idea fundamentalmente restrictiva y negativa del límite que se mantiene firme en el mundo contemporáneo, pero que se mira como un obstáculo que suscita la necesidad de ser traspasado. El sentido del límite que propone Trías, crea escenarios fértiles y una nueva ubicación del sujeto frente a la realidad. El cerco fronterizo entre lo que aparece (el mundo, lo fáctico, lo engañoso y abierto) y lo hermético (lo cerrado, un misterio que nos envuelve) es el lugar fundante de cultivo que se visibiliza.

Este espacio fronterizo, fértil y lleno de posibilidades es el que habita la entidad Cronenbergiana dentro de una sociedad contemporánea. Situarlo ahí nos permite pensar en las posibilidades de un orden otro en el que se acorten las diferencias entre la alteridad y los otros, en el que “como el pulpo, nuestro destino sea convertirnos en lo que pensamos; que nuestros pensamientos se conviertan en nuestros cuerpos y nuestros cuerpos en nuestros pensamientos” (Mckenna,1992, p. 232).

Tres dimensiones del desafío al orden social: Un cuerpo otro, un orden otro.

La pura existencia de un cuerpo otro, escindido, desbordado y monstruoso, fronterizo por su condición limítrofe y posthumana en la medida que su existencia es determinada por su relación con la tecnología y la idea de superación de los obstáculos corporales, obliga a entrar en un periodo de reflexión para repensar las ideas sobre el cuerpo, su construcción teórica y social “tanto entidad material como proceso discursivo; redefinir conceptos como el ser y el otro, identidad personal, diferencia sexual y el rostro como huella de la individualidad” (Sepúlveda, 2004, p. 33).

Pensar el cuerpo otro como una entidad desafiante del orden me lleva a colocarlo dentro de un juego sinecdótico para mirarlo desde tres dimensiones esenciales: como ser que atenta contra nuestra cohesión; como ruptura del equilibrio interno del cuerpo y como crisis de los referentes de significación. Segmentar el análisis facilita el diseño de un trabajo que ubica al cuerpo monstruoso en un momento *liminal* (Turner, 2011), en donde la entidad se encuentra en medio y entre las posiciones dispuestas por las convenciones y los discursos. Lo liminal es un punto de desplazamiento en donde la resignificación cultural entra en tensión con los sistemas de significación existentes.

Un momento que abre el espacio a la posibilidad de existir en distintas categorías, de “atravesar fronteras y juntar opuestos” (Sepúlveda, 2004, p. 10), de ser y al mismo tiempo ser algo diferente. Un híbrido que agrupa armoniosamente las características de animal y humano, vivo y no vivo, máquina y carne.

Discutamos la primera dimensión. Hemos dicho que la entidad monstruosa que abstraemos del discurso de David Cronenberg compromete la coherencia y la cohesión interna del sujeto, lo que Arrufat (2012) identifica como “el equilibrio entre acciones y pasiones que nos define, nos permite mantenernos vivos y ser lo que somos sin entrar en dinámicas de renuncia servil o vergonzante acomodación a lo establecido” (p.4).

La idea de que las prácticas del monstruo terminarán en fatalidad no es más que la consecuencia del desmoronamiento de la coherencia interna; un atentado contra la inteligencia y la dignidad humana. (Arrufat, 2012)

La emergencia de un cuerpo, tan monstruoso que es inasible, conspira contra la condición misma del ser humano. La figura aterradora de Brundlefly o la conducta criminal de Max Renn resultan en un saber amenazante de nuestra capacidad de comprender y darle sentido al mundo.

Conceptos como naturaleza y cultura, forma y significado, se tambalean ante el problema del otro, al subordinarse a una representación carnal del horror provocada por una entidad que no es completamente natural, ni cultural, es totalidad y partes. Una criatura que invita a pensar en un concepto del ser determinado por la violencia y el miedo; alineado con las lógicas de la tecnociencia y la bioideología capitalista (Sepúlveda, 2004).

El miedo es una de las dimensiones mediante las cuales se construye y se organiza la experiencia humana (Arrufat, 2012). El ser Cronenbergiano se mira como imposible y desconocido, como incertidumbre que paraliza los sentidos y nos coloca en un estado de vulnerabilidad ¿Max Renn no es acaso un monstruo

provocador que, al ser constantemente reconfigurado, ofrece un entorno de inseguridad y desesperación? El miedo resulta ser una constante utilizada para atender las necesidades de cohesión de las empresas y las instituciones en un juego por el control de la mente humana, en otras palabras, el miedo funciona como un dispositivo de control político (Reguillo, 2007).

El monstruo es una entidad horrificada que representa una amenaza a las lógicas básicas de lo que conocemos. Si entendemos el horror como la destrucción de la singularidad humana (Bataille citado en Cavarero, 2009), y al monstruo como una entidad híbrida, en muchos casos incompleta, fragmentada y dividida en otros seres, que pone en tensión la individualidad del sujeto (Santiesteban, 2000), se puede colocar al ser monstruoso como naturalmente horripilante.

La aparición de la entidad monstruosa, con su naturaleza horripilante, provoca una reacción física que imposibilita el movimiento, nos paraliza, nos hace sudar y sentir miedo, repugnancia y asco:

La física del horror tiene que ver con la instintiva repulsión por una violencia que busca destruir la unicidad del cuerpo y se ensaña en su constitutiva vulnerabilidad. Lo que está en juego es la condición humana misma, en cuanto encarnada en la singularidad misma de los cuerpos vulnerables (Cavarero, 2009, p.258)

La víctima del monstruo en esta primera dimensión es el sujeto mismo. El terror opera desde dentro del sujeto amenazando con destruirlo y atentando contra su entorno. La destrucción del sujeto se genera de forma individual, en su

singularidad y en su subjetividad, pero también en su composición anatómica, una invasión de la monstruosidad sobre el equilibrio interno del cuerpo.

En una segunda dimensión, observamos a la entidad monstruosa como desafiante de las lógicas anatómicas del cuerpo, en este sentido, es prudente definir las proporciones físicas de un cuerpo que podamos clasificar como perfecto.

Recuperar el trabajo de Da Vinci sobre las dimensiones anatómicas del cuerpo me permite moldear un cuerpo ideal que descansa sobre las bases de un pensamiento moderno que opera sobre los saberes médicos actuales. El científico italiano realizó un amplio catálogo de dibujos de la anatomía humana en los que plasmó una representación *perfecta* de las dimensiones físicas del cuerpo que con el tiempo vendrían a contribuir al desarrollo de la ciencia moderna.

Los trabajos ilustrativos del pintor aportaron una imagen del cuerpo fiel a los estándares estéticos de belleza y perfección propias del Renacimiento, de ahí que obtenga el nombre de la *Divina Proporción*. Ofrecen una descripción de los huesos, ligamentos, nervios, músculos y órganos internos que componen el cuerpo humano, y es a partir de ellos, que Da Vinci logra definir y clasificar los órganos y los distintos sistemas que funcionan dentro del cuerpo (Toledo-Pereyra, 2002).

La imagen es una propuesta corporal que emerge del arte y de la estética y se desplaza al campo de la ciencia, marcando los parámetros ideales del cuerpo humano en relación a lo normal. Se constituye como aquel cuerpo utópico, poderoso y perfecto, que describe Foucault (2009) como habitante de la mitología, inmóvil en la juventud eterna ofrecida por las narrativas y por los cubos de mármol

que guardan los cuerpos geometrizados por la piedra. Es un tipo ideal, inexistente en la realidad, que se ubica en una de las puntas de un abanico inmenso que tiene de un lado al cuerpo perfecto, normal y regular, y del otro al cuerpo monstruoso, anormal y desbordado, mientras que en el centro se ubica la población, es decir, todos los cuerpos que existen en la experiencia.

Da Vinci concebía el cuerpo humano como un microcosmos que se asemejaba mucho al macrocosmos del universo (Veltman, 1991), la perfecta simetría con la que representaba al cuerpo humano es considerada simbólicamente una analogía del universo. En el *hombre de Vitruvio*, Da Vinci ilustra los principios de la teoría del romano Vitruvius al dibujar un cuerpo humano masculino con proporciones perfectas en relación a una noción matemática de la simetría y la armonía. En especial, él describe el vínculo que existe entre el cuerpo como un todo, que se coloca en el centro del universo, y dos formas geométricas perfectas: el círculo y el cuadrado (Laurenza, 2006). Existen otros cuerpos que nos aportan un contrapeso al hombre Vitruviano, ofreciéndonos una mirada que huye de la perfección y celebra la deformidad, como por ejemplo la colección *Los Caprichos*, en donde Goya realiza una poderosa crítica a la sociedad española del siglo XVIII a través de grabados que apelan a la fantasía y a imágenes delirantes del absurdo. Las ilustraciones de Goya muestran figuras desalineadas y desproporcionadas que vinculan las figuras míticas de los duendes, las brujas y los demonios con personajes representativos del clero y la nobleza.

En el *hombre de Vitruvio* Da Vinci busca la proporcionalidad del cuerpo humano en relación a su proporción aurea (Sánchez, 2007). En el centro del cuadrado se

ubican los genitales y en el centro del círculo se coloca el ombligo, “la relación entre el lado cuadrado y el radio del círculo es la razón aurea. Para Vitruvius el cuerpo humano está dividido en dos mitades por los órganos sexuales, mientras que el ombligo determina la sección aurea” (Sánchez, 2007, p. 101).

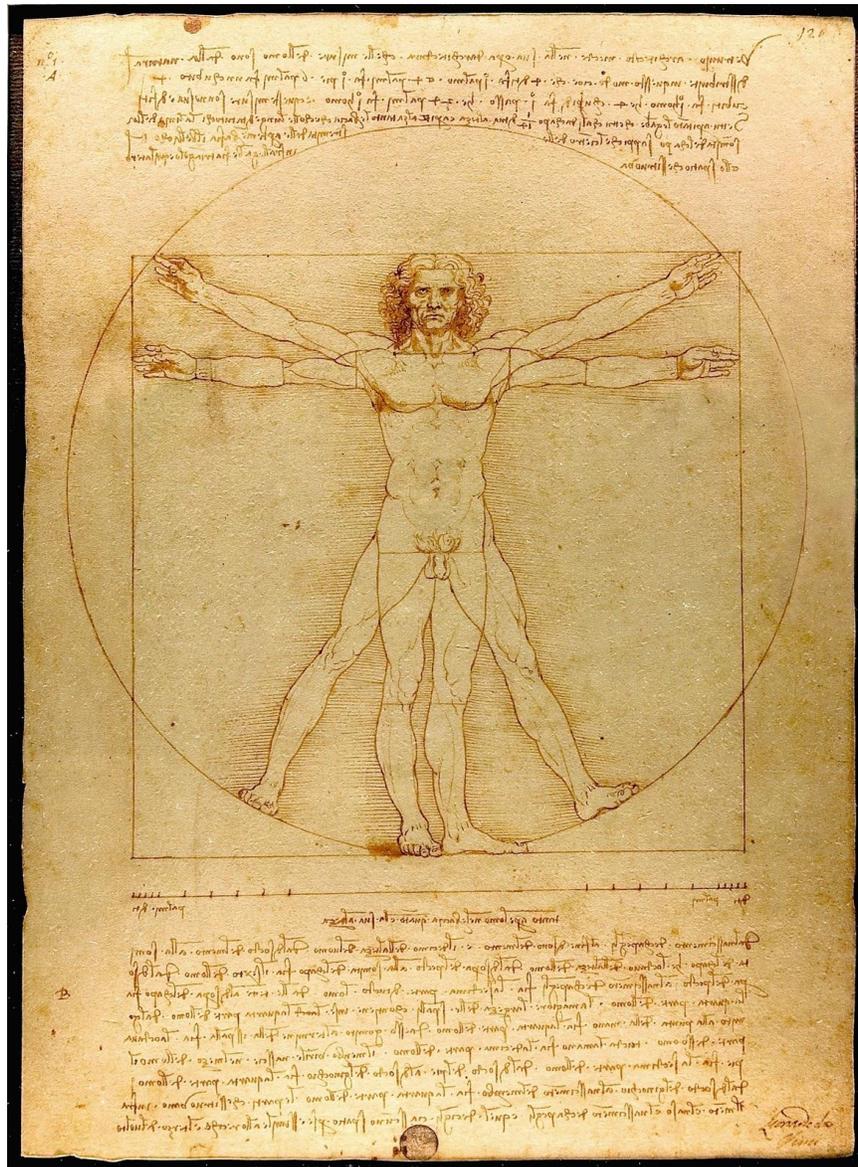


Figura L. Dibujo del hombre de Vitruvio realizado por Leonardo Da Vinci en 1490.

El dibujo se compone de una imagen destacada en el centro de la página y dos párrafos, uno superior y otro inferior, que describen las proporciones del cuerpo.

En el párrafo superior, Da Vinci da cuenta de la distribución de las medidas del hombre especificadas por Vitruvius: Una palma es la anchura cuatro dedos; un pie es la anchura de cuatro palmas; un antebrazo es la anchura de seis palmas; la altura de un hombre son cuatro antebrazos, lo mismo que veinticuatro palmas. La anchura de los brazos abiertos de un hombre debe ser igual a su altura.

El párrafo inferior continúa la medición del hombre: La distancia entre el nacimiento del pelo y la barbilla es un décimo de la altura del hombre; la altura de la cabeza hasta la barbilla es un octavo de la altura del hombre; la distancia entre el nacimiento del pelo a la parte superior del pecho es un séptimo de la altura de un hombre: la medida tomada de la cabeza hasta el final de las costillas es una cuarto de la altura de un hombre; la anchura máxima de los hombros es un cuarto de la altura de un hombre; la distancia del codo al extremo de la mano es un quinto de la altura de un hombre; la distancia del codo a la axila es un octavo de la altura de un hombre; la longitud de la mano es un décimo de la altura de un hombre; la distancia de la barbilla a la nariz es un tercio de la longitud de la cara; la distancia entre el nacimiento del pelo y las cejas es un tercio de la longitud de la cara; la distancia entre el nacimiento del pelo y las cejas es un tercio de la longitud de la cara; y la altura de la oreja es un tercio de la longitud de la cara (McCurdy, 2002 & Sánchez, 2007).

Las dimensiones del *hombre de Vitruvio* nos aportan un referente del cuerpo perfecto por sus dimensiones y proporciones que ha sido la base del pensamiento médico moderno, y es sobre este cuerpo que se construye, como carne fragmentada, la entidad otra del discurso de Cronenberg.

El Cronenbergiano se entiende como un cuerpo en proceso, que se encuentra abierto, que se produce y reproduce, se configura y resignifica a partir de interacciones con la tecnología, con la máquina, herencia de la complejidad de los procedimientos de reinterpretación digital que no sólo profana una estructura anatómica, atenta contra la totalidad de un cuerpo al sugerir su desaparición en virtud de una experiencia virtual de la vida.

Situados frente a una reconstrucción artificial del cuerpo que visibiliza una desnaturalización de la carne, los discursos de normalidad, como el propuesto por el hombre de Vitruvio, entran en crisis. Aquello que se ha construido por la historia en relación a las cosas que le corresponden al cuerpo ahora son obstáculos para un nuevo tipo de subjetividad que sugiere un cuerpo aparentemente ausente, habitante de mundos simulados e ilimitados, en donde los referentes como tiempo, espacio o carne se vuelven obsoletos (Olalquiaga, 1992).

Para el monstruo de Cronenberg, el equilibrio del cuerpo es otro. La simetría perfecta, analogía de un universo ordenado, se desvanece, abriendo un espacio para el caos y la contingencia muy similar al de los monstruos de Goya. La estructura del nuevo organismo no se mantiene estática, por el contrario, se encuentra en constante transformación y evolución, en un proceso de adaptación en el que su cuerpo trata de encontrar la disposición que le permita delinear su nueva identidad.

La ruptura en el discurso de normalidad sugiere una crisis en los referentes de sentido del mundo contemporáneo que pretenden apropiarse del nuevo ser a partir de mecanismos de nominación. Hace que los referentes que utilizamos para

nombrar al mundo entren en crisis, interfiere con el dinamismo y con los procesos de significación, afectando el orden al permear la consistencia y la coherencia en las relaciones entre las reservas de sentido y la construcción de la identidad.

El monstruo de Cronenberg, por su naturaleza híbrida y anormal, es inaprensible para los referentes disponibles del mundo moderno. Su carácter liminal desafía el orden legítimo social, los sistemas de creencias y valores que lo sustentan y la producción de sentido de una determinada sociedad. Pero al mismo tiempo, el monstruo biotecnológico contribuye a la composición de la sociedad al ser una entidad productora de saberes que se abonan a los discursos de verdad.

Frente al cuerpo otro se pierde la coincidencia entre el orden objetivo, social, y el orden subjetivo, cuerpo, creando un conflicto entre lo que es nombrado como normal y los comportamientos obligatorios y ejemplares. La entidad posthumana difumina las fronteras dicotómicas sobre las que se estructura el pensamiento y las prácticas sociales. Incomoda y perturba el equilibrio que nos permite transitar con tranquilidad.

Las prácticas de la entidad posthumana sugieren una resignificación y un cambio de los referentes, una transformación de los sujetos, su ambiente, sus formas de nombrarlos y los procesos de socialización. Un cambio en las lógicas de poder, en las que la tecnociencia adquiere gran valor y se vuelve fundamental para la formación social.

Las subjetividades contemporáneas se van constituyendo en relación con la tecnociencia (Selgas, 2010). Las tecnologías materiales, como la teleinformática o la digitalización, intervienen en la configuración de nuestras disposiciones, de los

aparatos conceptuales regentes y en el diseño de las posiciones sociales. Selgas (2010) argumenta sobre esta idea:

Las nuevas tecnologías no son una mera mediación entre sujetos o entre éstos y los objetos, sino que las subjetividades, las capacidades de agencia, la propia mente (vista como mente extendida que desborda los límites del cerebro y se expande al cuerpo, a los papeles, a las pantallas, etc.) y las objetualidades aparecen constituidas y definidas por ellas (p.23).

Las lógicas de la tecnociencia definen y configuran nuestras vidas. Se consolidan nuevos modelos del ser en los que la tecnociencia y la alteración tecnológica del cuerpo se entienden como una apropiación ilimitada de la naturaleza. En la medida en que la tecnología sea constitutiva de nuestro mundo, de nuestra subjetividad y posición como sujetos, nos dice Selgas, y en la medida en que la tecnología tenga la capacidad de gestar entidades que combinen lo artificial con lo orgánico, los ideales humanistas que colocan al sujeto como el centro de toda existencia se verán cuestionados.

En conjunto, las tres dimensiones que he desarrollado en este apartado, y que construyo a partir del análisis de los datos obtenidos del discurso cinematográfico de David Cronenberg, apuntalan un estado de confrontación en donde la nueva entidad posthumana se constituye como una emergencia amenazante de la sociedad. El cuerpo, en su carácter fronterizo, representa un espacio para lo posible, para un encuentro con la resignificación y el reacomodo de las categorías que definen al mundo.

Conclusiones

La pregunta por la condición humana derivó en un agitado viaje entre las hendiduras de un cuerpo monstruoso y utópico que por momentos se mantuvo invisible, y por otros, exageradamente presente. Un recorrido sin remordimientos por los calores de la carne incontrolable, en el que me mantuve siempre en complicidad con muchos otros autores con los que comparto un gusto perverso por lo diferente y lo amenazante. Juntos nos montamos en una plataforma con la intención de mirar hacia un mundo otro posible.

Los párrafos que sostienen esta investigación son el resultado de mi interacción con el monstruo; del diálogo reflexivo para pensar el mundo que cohabitamos; de mi carácter monstruoso y de la naturaleza humana del monstruo; de la hermandad y diferencia con el otro; de las inquietudes, los miedos y las interrogantes que compartimos sobre nuestra realidad.

No hay desperdicio cuando nos colocamos frente al monstruo, su condición nos acerca a la comprensión de nosotros mismos, de nuestra experiencia y del espacio que se construye a nuestro alrededor. Relacionarse con él visibiliza todo un entramado de mecanismos administrativos e institucionales heterogéneos a partir de los cuales se organiza un aparato significativo y simbólico de estructuras de conocimiento que moldean tanto el orden de los cuerpos como el orden social. Ese engranaje capitaliza al cuerpo, dotándolo de una dimensión simbólica y política vinculada directamente con una lógica mercantilista propia de las sociedades contemporáneas.

El análisis de un cuerpo monstruoso en particular, como lo fue el estudio de las condiciones sociales y tecnológicas que determinan la monstruosidad del cuerpo nativo de los relatos cinematográficos de David Cronenberg, permitió mirar las diferentes acepciones adscritas al concepto *cuerpo* cuando se encuentra en un devenir monstruoso efecto de su interlocución con la lógica tecnocientífica.

Las derivas de este trayecto develaron la poderosa dimensión política que encuadra a la diferencia en su interacción con lo social. La anomalía, como entidad situada y relacional (Reguillo, 2007), opera dentro de un proceso de interacción simbólica complejo que la coloca como un objeto ocupado por el poder institucional. El cuerpo en ruptura propuesto por Cronenberg adquiere una particular forma de materialidad a partir de un amplio rango de discursos entrelazados que se vinculan a ciertas relaciones de poder que mantiene el cuerpo/personaje (Riggs, 2006).

No hay ingenuidad en los relatos. Cronenberg configura entidades monstruosas dentro de contextos políticamente codificados que alejan y excluyen a la deformidad de los principios de normalidad, instaurándola, sometiéndola y encuadrándola a los límites de la etiqueta y de los juicios morales, incluyendo el del propio autor. De ahí que la postura del proyecto ideológico de Cronenberg, que mira la metamorfosis del cuerpo como un estado deshumanizante e irreversible, repruebe categóricamente (castigando con la muerte) la existencia de la entidad posthumana; el cuerpo diferente y desbordado que amenaza con desaparecer al sujeto no tiene lugar en el mundo social. Una posición que se atasca, como afirma

Reguillo (2007), en un discurso monocromático y moralista instaurado en la oposición dicotómica entre el bien (normalidad) y el mal (anormalidad).

Cronenberg termina por rechazar los principios tecnocientíficos de la biotecnología que pretenden reconfigurar lo vivo a partir de un saber ansioso por controlar la totalidad de la vida (Sibila, 2005). Así como lo hacen los dobles agentes que habitan las historias cinematográficas de las películas de aventuras, el discurso del autor aparenta apoyar la postura fáustica del conocimiento mientras coquetea con la idea de un cuerpo prometeico que reprueba la trasgresión de los límites de la naturaleza humana.

El desafío del orden y la entidad limítrofe

El discurso de Cronenberg aparentemente violenta el orden social establecido a partir una corporalidad excedida que trasgrede la dimensión política, legal, biológica y moral de la sociedad, pero en realidad se encarga de reproducir las normas establecidas por los discursos dominantes y de aplicar aquellos dispositivos de control que politizan la vida y la colocan en el centro de los mecanismos y los cálculos del poder (Agamben, 1998). El estudio del cuerpo otro Cronenbergiano, más que mostrarnos los efectos perversos de la tecnología, nos permite ver y entender las maneras en que determinados sistemas de poder y dominación (institucionales, científicos y tecnológicos) operan para apuntalar ciertos discursos hegemónicos.

El cuerpo desbordado, en su carácter reproductor de un orden establecido, adquiere una *forma hegemónica* (Riggs, 2006), cuerpo monstruoso, a partir de la

reiteración de la etiqueta (lo que Butler llama acción performativa) que se genera en el marco de las relaciones de poder. La monstruosidad es entonces una condición para que la frontera con la normalidad pueda erigirse, ya que el límite se instaura cuando hay trasgresión, en este sentido, la anormalidad es también una condición para que exista la normalidad. El monstruo supera su condición amenazante y alcanza un papel productivo.

Las fronteras delimitadas por el cuerpo monstruoso, nos dice Riggs (2006), son susceptibles a la negociación, nunca permanecen estáticas y pueden ser reubicadas, ya que el monstruo, como ser liminal, levanta fronteras que son coherentes con el contexto socio-histórico en el que se encuentra situado.

Los monstruos que cohabitan el mundo inquietan por su carácter fronterizo; son y no son humanos; cuerpos que se encuentran en una constante configuración. El sentido que adquieren en la realidad contemporánea se construye sobre la concepción literaria o religiosa del monstruo sobrenatural, pero la supera y le da un giro. Los monstruos de hoy traspasan las barreras del horror y se instalan en la realidad como un elemento necesario para el orden social.

El monstruo como proceso incesante

La emergencia de los monstruos biotecnológicos evidencia un cuerpo dinámico y abierto, un cuerpo en proceso de cambio constante. La idea de un cuerpo en continua transformación no sorprende, por el contrario, forma parte de la concepción simbólica del cuerpo como objeto espacial e históricamente situado, tradicionalmente utilizada por los estudios socioculturales. Lo interesante de

pensar al monstruo como proceso, más que como producto (Sepúlveda, 2004), es el sentido que toma la entidad dentro de una realidad en donde el capital, la competencia y la tecnología tienen gran valía.

El proceso de configuración del monstruo que se propone en el desarrollo de esta investigación, se constituye como un modelo que se puede adecuar al estudio de otros cuerpos cuyas condiciones trasgresoras sean similares a las de los cuerpos analizados en este documento. Me parece que las fases que lo integran pueden servir de base para el estudio de las entidades ciborg y también de los procesos de transformación fisiológica de los cuerpos otros, por ejemplo, los transexuales.

La fugacidad del discurso capitalista ha abierto una fisura (que interpreto como un lugar fértil y espacioso en donde se cultiva lo posible) para la entrada de una lógica en donde el control social es instrumentado por la informática y el consumo, en donde la tecnología deja de ser una mera herramienta para convertirse en el centro de la experiencia humana, aquello a lo que el cuerpo debe ajustarse.

Desde esta lógica, los cuerpos biotecnológicos contemporáneos (que, como se pudo constatar en el análisis, son por definición trasgresores de los principios naturales y sociales y por lo tanto monstruosos) se producen, y se reproducen, a partir de la interacción con la tecnología. Los sistemas basados en la tecnociencia no se enfrentan a los monstruos, sino que los crean y los dotan de sentido. La mosca, por ejemplo, es la apoteosis de una entidad posthumana: es un ser creado por la interpretación de la máquina (lo que sugiere que la tecnología tiene capacidad de agencia), una criatura sin madre que, durante su proceso de transformación supera las limitaciones físicas de la carne.

La potente presencia de la carne en el mundo contemporáneo

En una realidad en donde la virtualidad y los ambientes simulados han trastornado el sentido del tiempo y el espacio, el cuerpo se encuentra aparentemente ausente, sin embargo, el análisis del cuerpo monstruoso, biotecnológico, sugiere lo contrario. La carne es el lugar de acción de la tecnología, el espacio donde se materializa y se potencializa como agente de cambio y control. La tecnología requiere de la carne, la necesita para operar.

La gran presencia e importancia del cuerpo dentro de los relatos nos invita a pensar que, aun cuando el cuerpo se puede entender como una debilidad para el sistema capitalista contemporáneo o como un lastre para la representación digital, la materia orgánica sigue siendo parte esencial de la experiencia humana.

Parece imposible pensar el cuerpo monstruoso-biotecnológico-posthumano con los mismos referentes decimonónicos de las sociedades modernas. Los monstruos de la imaginación, de la ficción, son ahora los habitantes del mundo contemporáneo. La cotidianeidad nos enfrenta a diario con sujetos que superan la capacidad de la memoria, que son más fuertes, que tienen un sexo ambiguo, que tienen miembros robóticos o que viven gracias a órganos sintéticos.

La entidad-cuerpo monstruosa analizada en esta investigación nos permite mirar los cambios sociales y culturales gestados desde el cuerpo y proyectados hacia el exterior con una fuerza transformadora intensa que trabaja sobre la realidad. El cuerpo se entiende como un lugar depositario del poder y al mismo tiempo como resistencia ante el poder. Un espacio que, por su carácter dinámico, tiene una

gran capacidad de agencia, lo que se traduce en una modificación constante de sus reglas de composición en relación a las condiciones culturales que se le presentan.

Las preguntas por el cuerpo otro, orgánico y artificial, y por la posibilidad de un orden otro parecen pertinentes. Es sobre el cuerpo como entidad posthumana que recaen todas las consideraciones sobre la productividad y la eficacia. Un cuerpo mejorado por la tecnología perturba el orden al diferenciarse de aquellos cuerpos regulares, rompe con el equilibrio y coloca a un determinado número de sujetos en una situación ventajosa.

El cine como plataforma analítica y reflexiones metodológicas

El análisis realizado en este documento da cuenta de las posibilidades analíticas que aporta el cine para el estudio del cuerpo. Las narrativas de ficción tienen un *efecto de realidad* (Kirby, 2011) que hace plausibles las representaciones científicas, ya que naturaliza imágenes y eventos relatados dentro de un mundo ficticio, es decir, el *efecto de realidad* otorga al cine la capacidad para trabajar como un testigo tecnológico, virtual y simbólico de las transformaciones que experimenta el cuerpo cuando es configurado por la tecnología.

Los efectos especiales nos aportan poderosas y espectaculares imágenes de un proceso complejo de metamorfosis que se integra a una narrativa para ser tratado como un aspecto natural del entorno; se muestra una *naturalización cinematográfica* (Kirby, 2011) constitutiva de un universo cinematográfico multidimensional que muestra las distintas relaciones que mantiene nuestro objeto

de investigación con una estructura social que lo determina y construye. El relato es, en este sentido, un espacio que nos permite mirar un proceso espectacular del que difícilmente podríamos ser testigos en la vida cotidiana, con las dimensiones que lo configuran y los dispositivos que lo controlan; nos brinda la oportunidad de darle un vistazo a representaciones de lo posible.

Por otro lado, el cine como plataforma analítica presentó obstáculos para el estudio. El cuerpo monstruoso, como objeto observado desde la representación cinematográfica, demandó un diseño analítico particular que definiera etapas muy específicas para el abordaje del objeto de estudio. El reto consistía en distanciarse del film, y del análisis del film, para poder aislar al cuerpo monstruoso del relato con el fin de mirarlo como una entidad desbordada que tiene un papel importante en el tablero contemporáneo.

El estudio se vio limitado por el tiempo. En una primera instancia se tenía planeado incluir en el análisis al menos cuatro películas más de David Cronenberg (*Shivers*, *The Brood*, *EXistenZ* y *Crash*) para tener una visión más amplia de la propuesta cinematográfica y política que propone el autor sobre el cuerpo. Sin embargo, las dos películas seleccionadas constituyeron un marco suficiente para entender y reflexionar sobre la dimensión tecnológica que configura al cuerpo. En este mismo sentido, a la tesis le queda pendiente el análisis denso de conceptos como *virtualidad*, *deseo* y *muerte*. Me parece pertinente que en posteriores estudios se profundice en la vinculación que mantienen estos conceptos con la configuración del cuerpo biotecnológico. Juntos constituyen un eje fundamental

para entender el surgimiento de la entidad posthumana y las diferentes transformaciones de la subjetividad y de la identidad en el mundo contemporáneo.

Referencias Bibliográficas

- Achard, P. (1980). *Discurso biológico y orden social: crítica de las teorías biologicistas en medicina, psicología y ciencias sociales*. Argentina: Nueva Imagen.
- Agamben, G. (1998). *Homo sacer. El poder soberano y la nula vida*. España: Pre-Textos.
- Aguado, J. (2004). *Cuerpo humano e imagen corporal: notas para una antropología de la corporeidad*. México:UNAM.
- Arrufat, J. (2012). Monstruos. Acercamiento a una pequeña teoría de las formas de la imaginación política. *Araucaria*, 14(27). pp. 3–23.
- Austin, J. (1975). *How to Do Things with Words*. MA: Harvard University Press.
- Barrera, J. (2011). Alma, cuerpo y mente. Santo Tomás y algunos contemporáneos. (Spanish). *Sapientia*, 67. pp. 235-258.
- Baudrillard, J. (2009). *La sociedad de consumo: Sus mitos, sus estructuras*. España: Siglo XXI.
- Berger, P. & Luckmann, T. (1997). La significación de las relaciones sociales, la coincidencia de sentido y las condiciones generales para la aparición de una crisis de sentido. En *Modernidad, pluralismo y crisis de sentido: la orientación del hombre moderno*. España: Editorial Paidós.
- Bobbio, N. & Matteucci, N. (2000). *Diccionario de política*. México: Siglo XXI.
- Broad, C. (2014). *Five Types of Ethical Theory*. NY: Routledge.
- Browning, T. (Director). (1932). *Feaks* [Película]. Estados Unidos: Metro-Goldwyn-Mayer.

- Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del sexo*. España: Editorial Paidós
- Canguilhem, G. (1989). *The normal and the pathological*. New York: Zone Books.
- Carpenter, J. (Director). (1982). *The thing* [Película]. EEUU: Universal Pictures.
- Castro, J., Narciandi, J., Jiménez, B., & Moreno, I. (2005). Nueva carne y psicología: el ejemplo cinematográfico de Cronenberg. *Estudios de Psicología*, 26(2). pp. 271-283.
- Cavarero, A. (2009). *Horrorismo: nombrando la violencia contemporánea*. España: Anthropos Editorial.
- Córdoba, S. (2007). *La representación del cuerpo futuro* (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, Madrid. Recuperado a partir de <http://www.europeana.eu/portal/record/9200101/BF6C36F5698CC2752FB470BBC4831AA166DD0689.html>
- Cronenberg, D. (Director). (1983). *Videodrome* [Película]. Canada: Filmplan International.
- Cronenberg, D. (Director). (1986). *The Fly* [Película]. Canada: SLM Production Group.
- Dean, T. (2012). The Biopolitics of Pleasure. *South Atlantic Quarterly*, 111(3). pp. 477-496.
- Deleuze, G. (1992). Postscript on the Societies of Control. *October*, 59. pp. 3-7.
- Descartes, R. (2014). *Discurso del método*. Ecuador: E-FOCUS.
- Díaz, S. (s. f.). Videodrome: El deseo de una nueva carne. *la Fuga*. Recuperado a partir de <http://www.lafuga.cl/videodrome/401/>

- Esquirol, J. (2011). Técnica y humanismo: cuatro miradas filosóficas. *Argumentos de Razón Técnica*, (14). pp. 69-86.
- Featherstone, M. (1982). The Body in Consumer Culture. *Theory, Culture & Society*, 1(2). pp.18-33.
- Forte, G. (2010). *El Cuerpo Territorio De Poder*. Buenos Aires, Argentina: Colectivo Ediciones. Recuperado a partir de [antroposmoderno.com/word/libro-El%20cuerpo%20\(final\)%5B1%5D.pdf](http://antroposmoderno.com/word/libro-El%20cuerpo%20(final)%5B1%5D.pdf)
- Foucault, M. (1983). *Vigilar y castigar: nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (1990). *Tecnologías del yo y otros textos afines*. España: Paidós.
- Foucault, M. (1992). *Microfísica Del Poder*. España: Las Ediciones de La Piqueta.
- Foucault, M. (2000). *Los Anormales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Foucault, M. (2002a). *Historia de la sexualidad, volumen1: La voluntad del saber*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2002b). *Historia de la Sexualidad, volumen2: El uso de los Placeres*. México: Siglo XXI.
- Foucault, M. (2009). *El cuerpo utópico, las heterotopías*. Argentina: Nueva Visión.
- Gómez, L. (2003). *La mosca atrapada en una telaraña: Buñuel y Los olvidados en el contexto latinoamericano*. Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Gorbach, R. (2008). El cuerpo monstruo, espejo de la ley. En E. Muñiz, *Registros corporales: la historia cultural del cuerpo humano*. México: Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco.
- Gordon, S. (Director). (1985). *Re-Animator* [Película]. EEUU: Empire Pictures.
- Gordon, S. (Director). (1986). *From beyond* [Película]. EEUU: Empire Pictures.
- Gubern, R. (2000). *El eros electrónico*. México: Taurus.

- Gubern, R. (2010). *Metamorfosis de la lectura*. España: Anagrama.
- Haggerty, K., & Ericson, R. (2000). The surveillant assemblage. *The British Journal of Sociology*, 51(4). pp. 605-622.
- Halberstam, J. & Livingston, I. (2000). *Posthuman Bodies*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Haraway, D. (1995). *Ciencia, cyborgs y mujeres: la reinención de la naturaleza*. España: Universitat de València.
- Hardt, M. & Negri, A. (2003). *El trabajo de Dionisos*. España: Ediciones AKAL.
- Hardt, M. & Negri, A. (2005). *Imperio*. España: Paidós.
- Henenlotter, F. (Director). (1982). *Basket case* [Película]. EEUU: Basket Case Productions.
- Howell, P. (Oct. 2013). David Cronenberg at TIFF: Evolution, Mugwumps and Kubrick. *TheStars.com*. Recuperado a partir de http://www.thestar.com/entertainment/movies/2013/10/31/david_cronenberg_at_tiff_evolution_mugwumps_and_kubrick.html
- Hurley, K. (1995). Reading like an Alien: Posthuman Identity in Ridley Scott's *Alien* and David Cronenberg's *Rabid*. En Halberstam, J. & Livingston, I. (Eds.) *Posthuman Bodies*. IN: Indiana University Press
- Huygens, I. (2008). They're not even sure it is a baby yet'...Body Horror in *Eraserhead*. En Ni Fhlainn, S. (Ed.). *Dark Reflections, Monstrous Reflections*. (1ra edición. pp. 79-85). Oxford, Reino Unido: Inter-Disciplinary Press.

- Jameson, F. (1991). *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*.
Durham, NC: Duke University Press.
- Kirby, D. A. (2011). *Lab Coats in Hollywood: Science, Scientists, and Cinema*.
Cambridge MA: MIT Press.
- Kogan, L. (2003). La construcción social de los cuerpos o los cuerpos del capitalismo tardío. *Persona*, (6). pp. 11-21.
- Lanza, R. (2011). *Is Death an Illusion? Evidence Suggests Death Isn't the End*.
Recuperado 16 de abril de 2014, a partir de
<http://www.psychologytoday.com/blog/biocentrism/201111/is-death-illusion-evidence-suggests-death-isn-t-the-end>
- Lash, S. (1984). Genealogy and the Body: Foucault/Deleuze/Nietzsche. *Theory, Culture & Society*, 2(2). pp. 1-17.
- Laurenza, D. (2006). The Vitruvian Man by Leonardo: Image and Text. *Quaderni d'italianistica*, 27(2). pp. 37-56.
- Lazzarato, M. (2006). *Por una política menor: acontecimiento y política en las sociedades de control*. España: Proyecto Editorial Traficantes de Sueños.
- Le Breton, D. (2002). *Antropología del cuerpo y modernidad*. Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Le Goff, J. & Truong, N. (2005). *Una historia del cuerpo en la Edad Media*. España: Paidós.
- León, E. (2011). *El monstruo en el otro: sensibilidad y coexistencia humana*. España: Sequitur/UNAM.
- Lindón, A. (2000). *La Vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. España: Anthropos Editorial.

- Lynch, D. (Director). (1977). *Eraserhead* [Película]. EEUU: American Film Institute.
- Marina, J. & Penas, M. (2001). *Diccionario de los sentimientos / Dictionary of Emotions*. España: Anagrama
- Martínez, A. (2004). La construcción social del cuerpo en las sociedades contemporáneas. *Papers*, 73. pp. 127-152.
- Martínez, A. (2006). Historia y antropología a propósito del cuerpo. *Gazeta de Antropología*, 22. Recuperado a partir de http://www.ugr.es/~pwlac/G22_19Alfredo_Martinez_Sanchez.html
- McCurdy, E. (2002). *The notebooks of Leonardo DaVinci*. Old Saybrook, CT: Konecky & Konecky.
- Mckenna, T. (1992). *The Archaic Revival: Speculations on Psychedelic Mushrooms, the Amazon, Virtual Reality, UFOs, Evolut.* Inglaterra: HarperCollins.
- Modleski, T. (1984). *The Terror of Pleasure: The Contemporary Horror Film and Postmodern Theory*. Milwaukee, WI: Center for Twentieth Century Studies, University of Wisconsin--Milwaukee.
- Moen, O. (2013). The Unity and Commensurability of Pleasures and Pains. *Philosophia*, 41(2). pp. 527-543.
- Montés, F. (2013). *El universo de los insectos*. España: Mundi-Prensa Libros.
- Mumford, L. (2000). *Técnica y civilización*. España: Alianza.
- Olalquiaga, C. (1992). *Megalopolis: Contemporary Cultural Sensibilities*. Minneapolis, MN: University of Minnesota Press.
- Orellana, R. (2008). *Foucault y el cuidado de la libertad*. Chile: Lom Ediciones.

- Orozco, G. (2012). Televisión y producción de interacciones comunicativas. *Comunicación y Sociedad*, (18). pp. 39-54.
- Palacios, J. (2002). Nueva Carne, vicios viejos: una arqueología libertina de la Nueva Carne. En *La Nueva Carne: Una Estética Perversa Del Cuerpo*. España: Valdemar.
- Palfí, G. (Director). (2006). *Taxidermia* [Película]. Hungría, Austria, Francia: Amour Fou Filmproduktion
- Paz, O. (2014, marzo 29). Un animal que imagina. *El País*. Recuperado 31 de marzo de 2014, a partir de http://cultura.elpais.com/cultura/2014/03/26/actualidad/1395831235_767582.html
- Pedraza, Z. (2006). Modernidad y orden simbólico: cuerpo y biopolítica en América Latina. *Aquelarre. Revista De Filosofía, Política, Arte Y Cultura De La Universidad Del Tolima*, 1. pp. 99–108.
- Pérez, M. & Cruz, A. (2009). Canguilhem y Foucault: de la normatividad a la normalización. *Ludus vitalis: revista de filosofía de las ciencias de la vida*, 17(31), pp. 65–85.
- Pinedo, I. (2004). Postmodern Elements of the Contemporary Horror Film. *Horror Film*. pp. 83-117.
- Porzecanski, T. (2011). *Somos cuerpo: itinerarios y límites*. Uruguay: Ediciones Trilce.
- Ramos-Gorostiza, P. & Adán-Manes, J. (2013). El problema psicopatológico y la fenomenología. Lo vivo y lo muerto en la psiquiatría fenomenológica. *What is viable and not viable in phenomenological psychiatry*. 41(5). pp. 301–310.

- Reguillo, R. (2007). Condensaciones y desplazamientos: las políticas del miedo en los cuerpos contemporáneos. *e-misferica*, 4.2. Recuperado a partir de http://www.hemisphericinstitute.org/journal/4.2/esp/es42_pg_reguillo.html
- Riggs, D. (2006). Liminality, Hegemony, Materiality. *Philament Liminal*. pp. 59-74.
- Sabsay, L. (2011). *Fronteras sexuales: espacio urbano, cuerpos y ciudadanía*. España: Paidós.
- Sánchez, D. (2007). Leonardo da Vinci: un Anatomista del Renacimiento. *Informed*, 9(2). pp. 99-105. Recuperado a partir de <https://www.yumpu.com/es/document/view/14311143/leonardo-da-vinci-un-anatomista-del-renacimiento/3>
- Santiesteban, H. (2000). El Monstruo Y Su Ser. *Relaciones. Estudios de historia y sociedad*, 21(81). Recuperado a partir de <http://www.redalyc.org/resumen.oa?id=13708105>
- Schaefer, E. (1999). *Bold! Daring! Shocking! True!: A History of Exploitation Films, 1919-1959*. Durham, NC: Duke University Press.
- Scott, R. (Director). (1979). *Alien* [Película]. EEUU: Twentieth Century-Fox.
- Selgas, F. (2010). Argumentos para una Sociología posthumanista y postsocial. *Athenea digital*, (19). pp. 7-27.
- Sepúlveda, L. (2004). *La Utopía de Los Seres Posthumanos*. México: CONACULTA.
- Sibila, P. (2005). *El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividad y tecnologías digitales*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Six, T. (Director). (2009). *The human centipede, first sequence* [Película]. Holanda: Six Entertainment.

- Thornberg, J. (2004). *Arquitectura y hermenéutica*. España: Univ. Politèc. de Catalunya.
- Toledo-Pereyra, L. (2002). Leonardo da Vinci: The Hidden Father of Modern Anatomy. *Journal of Investigative Surgery*, 15(5), pp. 247-249.
- Torres, M. (2008). Definir lo indefinible: El papel de las tecnologías de construcción corporal en las problemáticas sobre el cuerpo como territorio en disputa. *Signo y Pensamiento*, 27(53). pp. 128 - 139.
- Trías, E. (2006). La idea del límite. En P. Lanceros, *La interpretación del mundo: cuestiones para el tercer milenio*. España: Anthropos Editorial.
- Tsukamoto, S. (Director). (1989). *Tetsuo: the iron man* [Película]. Japón: Japan Home Video.
- Tudor, A. (1991). *Monsters and Mad Scientists: A Cultural History of the Horror Movie* (1.^a ed.). Nueva York, NY: Wiley Publishers.
- Turner, V. (2011). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure*. Piscataway Township, NJ: Transaction Publishers.
- Veltman, K. (1991). Leonardo da Vinci: Studies of the Human Body and Principles of Anatomy. Recuperado a partir de <http://www.mmi.unimaas.nl/people/veltman/articles/leonardo/Lenardo%20da%20Vinci%20Studies%20of%20the%20Human%20Nody%20and%20Principles%20of%20Anatomy.html>
- Yuzna, B. (Director). (1989). *Society* [Película]. EEUU: Wild Street Pictures.