

Enrique Vidal

Los personajes de David Cronenberg, otro director que se mueve en las fronteras del cine de terror, son entes comprometidos con su sexualidad. La mutación y la metamorfosis son parte del concepto de "la nueva carne", eje que moviliza varias creaciones del director canadiense. Este es un ensayo a propósito de la película *Videodrome*, analizada a la luz de algunos conceptos de la posmodernidad.

El presente ensayo pretende abordar, a muy grandes rasgos, un perfil particular en la cinematografía del actor y director canadiense David Cronenberg (Toronto, Canadá, 15 de marzo de 1943). Dicho perfil se sustenta en la susceptibilidad de los contenidos en el cine del mencionado realizador para otorgar vigencia y aplicación a conceptos que surgen de una vertiente teórica contemporánea (inscritos en el posmarxismo y el postestructuralismo).

El cine de Cronenberg es uno de los principales exponentes del denominado "horror corporal". Este explota los miedos humanos a partir de figuras como infecciones y transformaciones físicas; de hecho, el director crea un concepto ("La nueva carne") que elimina las fronteras entre lo orgánico y lo mecánico. Cabe resaltar, también, la constante referencia hacia lo interno; un predominio de la interrelación entre lo físico y lo psicológico.

Videodrome y la posmodernidad DAVID CRO

me

ONENBERG



Para Cronenberg, hacer películas supone una comprensión filosófica. Lo que intenta en la construcción de sus narraciones es dar cuenta de que los seres humanos son todo lo que tenemos (se declara un humanista existencialista), el camino hacia la superación de una condición humana se encuentra en este mundo y sus personajes son muy conscientes de ello; la conformación de una identidad puesta en cuestión es, pues, el principal aliciente de la acción en su ciencia ficción.

Así pues, en la extensa y muy intensa cinematografía de Cronenberg encontramos un halo psicológico que nos lleva a pensar constantemente en nuestra propia constitución, el qué nos hace ser como somos; sus películas dan cuenta de que la perfección humana solo se sustenta en los dominios de las subjetividades.

Es por ello que sus personajes son dispuestos como anacoretas, sujetos disociados de un entorno que les genera repulsión (y que debe ser superado), o hedonistas en constante búsqueda de nuevas sensaciones, sujetos que buscan la plenitud del placer, aunque la muerte se les cruce en su camino.

Teniendo en cuenta la enorme complejidad de los contenidos en las películas de Cronenberg, abordaremos una de sus cintas más representativas, *Videodrome* (1983), para graficar las figuras aludidas en el pá-

rrafo precedente y exponer un mapa en el que la tecnología cubre un rol fundamental; el que supone la extensión de los límites en los alcances de los sujetos (y que, por consiguiente, conforma nuevos paradigmas).¹

Videodrome y “La nueva carne” como proyecto hegemónico

Al pensar en objetos culturales que se encuentren atravesados por algunas de las categorías teóricas de la posmodernidad, inscritas particularmente en el posmarxismo, tendríamos que fijar nuestra mirada en un elemento cuya producción de sentido sea transgresora tanto en el plano denotativo como el connotativo.

Muchas de las películas de Cronenberg cumplen este presupuesto. Ello se debe, en buena parte, a su producción dentro del género de la ciencia ficción y su tendencia a narrar planos de realidad que trascienden las posibilidades del mundo real (tal como lo percibimos/conocemos).

Sin embargo, no solo nos referimos a la exposición de contenidos fantásticos, que bien pueden encontrarse en una cinematografía moderna y más tradicional inscrita en un género. Cronenberg es considerado un cineasta posmoderno, pues su producción es muy difícilmente encasillable; sus películas transgreden

la lógica de la narrativa aristotélica moderna (marcada por un inicio, una trama y un desenlace), muchas de estas no “concluyen” formalmente sino, más bien, presentan un avance, una evolución, una línea de fuga.

Sus películas, extraño propósito hoy en día, buscan transmitir ideas que suelen examinar la condición del ser humano y su susceptibilidad ante su propia humanidad y ante la tecnología. Es por ello que sus personajes suelen ser individuos patológicos, con fijaciones enfermizas y en constante búsqueda de nuevas sensaciones.

Un ejemplo paradigmático en la cinematografía de Cronenberg, y que, como señalamos, constituye su propia filosofía, es *Videodrome*. Antes de describir el argumento es necesario acotar que la descripción trascenderá el nivel de una sinopsis debido a la relevancia de los acontecimientos que se ven imbricados con el objetivo de contraponer y cotejar algunos conceptos teóricos.

El enrevesado argumento de esta película, realizada en 1983, nos presenta a Max Renn (James Woods), quien trabaja como un operador de televisión por cable (en el que transmiten *softcore* y programas de violencia). Sus *ratings* suelen ser bajos y Max vive en búsqueda de nuevas ideas para atraer mayor audiencia. Un día, su operador Harlan (Peter Dvorsky) captura la señal pirata de un satélite que transmite el programa “Videodromo”, en el que se observan explícitas escenas de violencia y tortura. Es a partir de este descubrimiento que Max se obsesionará con los contenidos de dicho programa y pide a sus contactos que lo adquieran a toda costa.

Al mismo tiempo, Max inicia una relación con Nicki Brand (Deborah Harry), una conductora de radio que tiene una secreta pasión por el masoquismo. Ella se verá fascinada con el descubrimiento de “Videodromo” y decide *audicionar* para el programa.

Posteriormente, Max será advertido por su contacto acerca de que el programa es real: las torturas y muertes expuestas son reales y que debería alejarse de este. Sin embargo, Max se da cuenta de que detrás de “Videodromo” hay algo aún más

▶ “Larga vida a la nueva carne”, dice el personaje Max Renn.





► Una imagen alucinatoria en la película.

extraño: un elemento que promueve que le sucedan cosas inexplicables (como escuchar “la respiración” de su televisor o la apertura de su vientre sin que le cause hemorragia alguna ni mayor daño).

“Videodromo” captura a Nicki. Ella lo hace saber por medio de la televisión y entonces Max empieza una investigación para indagar qué es lo que pasa realmente con el programa, quién o quiénes están detrás de este y cuál es la explicación de los fenómenos (placenteros según vemos) que está viviendo.

Su búsqueda lo lleva hasta Brian O’Blivion (Jack Creley), un pensador que solo se comunica mediante cintas grabadas. Este extraño personaje le explica que “Videodromo” produce alucinaciones y tumores cerebrales, pero manifiesta que estos tumores no son malignos, sino, más bien, promueven la creación de un nuevo órgano en el cerebro para asimilar la enorme estimulación y el mosaico de imágenes a los que la humanidad se encuentra sometida.

Sin embargo, Max no obtiene respuesta sobre quién controla el “Vi-

deodromo” hasta que un misterioso emisario le confesará que no es el programa en sí el que promueve los cambios que vive, es la misma señal del canal la que tiene la particularidad y el poder de hacerlo. Hacia el final de la película, Max termina siendo “asimilado” por el “Videodromo” y su cuerpo se convierte en un arma de carne para atentar contra los directivos del canal donde trabaja. De esta manera comienza la expansión de “la nueva carne” (*the new flesh*).

“Si la televisión cambió tu vida, ‘Videodromo’ cambiará tu cuerpo”

Habiendo descrito, a grandes rasgos, algunos de los principales eventos que guían la narración de *Videodrome*, es importante resaltar, en principio, las características de Max, quien, evidentemente, se consolida como un sujeto descentrado, apasionado por la diferencia. Esta característica de constante mutación (tanto del cuerpo como de la mente) evita un encajamiento formal; estamos, pues, ante un protagonista que se inscribe

en las características de aquello que denominamos posmoderno.

También vemos expuesto el contraste entre las empresas de medios audiovisuales en las que Max se ve involucrado. Podemos decir que el canal 83, donde inicialmente trabaja Max, se encuentra insertado en un modelo fordista, con directivas y asignaciones plenamente identificadas e inscritas formalmente en la señal abierta. Sin embargo, encontramos por parte de Max una crítica a este modelo de productos estables y duraderos pues él considera que la estimulación visual y las nuevas experiencias son lo más relevante, “lo que el público quiere”.

El “Videodromo”, por su parte, es un enigma durante toda la narración. No se evidencia quién o qué motiva la emisión de sus programas y es por ello que podríamos afirmar que su sistema de operación se inscribe en la acumulación flexible. Ello se debe al evidente descentramiento en el aparato productivo; no encontramos dueños identificables del “Videodromo” y su producción, curiosamente, tiene la intención de ir creciendo,



▶ James Woods en *Videodrome*.

transformando (literalmente) a sus consumidores (más bien adeptos).

Es interesante observar, en este punto, que la operación desde la clandestinidad ubica al “Videodromo” en el orden de lo subalterno; sin embargo, este programa tiene un proyecto hegemónico: la nueva carne.

El cuerpo como soporte y textura de una metamorfosis que se centra en lo monstruoso; se busca acceder a nuevos niveles de realidad mediante el uso de la tecnología. Este nuevo nivel de metarrealidad se encuentra en búsqueda del poder y el control: conspira desde el entretenimiento. Y esta es, justamente, la lógica de la hegemonía: una dominación inocentemente consensuada.

Además, cabe resaltar que el centro del proyecto del “Videodromo” no es el hombre. Este se sirve de la destrucción y el sufrimiento para entretener. La transformación que “provoca” el consumo del “Videodromo” puede ser vinculada con la figura del “cuerpo sin órganos” acuñada por Gilles Deleuze y Félix Guattari. Nos referimos a un plano en el que circulan los flujos del deseo y se diluyen las formas estables del organismo, en otras palabras, de un estado

**El cuerpo
como soporte y
textura de una
metamorfosis que
se centra en lo
monstruoso; se
busca acceder
a nuevos niveles
de realidad
mediante el uso
de la tecnología.
Este nuevo nivel
de metarrealidad
se encuentra en
búsqueda del
poder y el control.**

en que el deseo fluye y se conjuga con otros flujos. No se trata de un esquema cerrado sino de una apertura hacia líneas de fuga. Estamos hablando, pues, de una búsqueda de multiplicidad de cuerpos conectados con otros, ello implica que toda identidad fija quedaría diluida.

El proyecto hegemónico del “Videodromo” ofrece una superación del hombre; sin embargo, notamos la presencia de la idea del disciplinamiento social (Foucault). Vinculando la figura a Laclau, vemos que el proyecto de conformar un centro también se encuentra presente y que se conforman a través de antagonismos y la dislocación estructural: el “Videodromo” lleva esta figura a un plano que trasciende la realidad y de ahí que sus alcances resulten tan sugerentes y rebosantes de nuevos contenidos. Lo híbrido impera, pero debido al nivel de sugerencia que nos deja la narración. No asistimos a la culminación de su proyecto, podemos interpretar su lógica operante y de sentido mas no podemos ser categóricos al afirmar cómo concluirá, cuáles serían los nuevos antagonistas que se conforman y qué elementos pasarían a formar parte de lo residual.

No obstante, si inscribimos el proyecto del "Videodromo" en el posmodernismo, se constituye una interrogante trascendente: ¿Hay algo más allá de lo que percibimos en su señal? La narración parece evidenciar que sí lo hay, pero también podríamos interpretar una patología o alucinación más particular por parte del protagonista: "Lo más profundo es la piel", ahora el objeto tiene control sobre el sujeto.

Otro punto para tener en cuenta es el de proveniencia de la producción vinculada al inconsciente político. Y es que "Videodromo" nos revela la dimensión utópica del sujeto, su constante búsqueda de la perfección y, por ello, una consecuente insatisfacción. La dimensión utópica del "Videodromo" como objeto cultural se instala en un ideal de placer y de transformación hacia algo superior.

Jameson afirma que lo que la crítica tradicional ha hecho al analizar un objeto cultural es observar cómo este es un efecto de antagonismo. Todos los objetos representan el antagonismo y tienen la huella ausente de la causa, una huella del malestar (estructurados por este), pero al mismo tiempo hacen algo más: representan el malestar (como necesidad) y fantasean con la solución.

El inconsciente político, entonces, busca desentrañar la utopía que se encuentra detrás de cada objeto. La dimensión utópica e ideológica del "Videodromo" es, en definitiva, muy compleja debido a los metadiscursos que crea. La resolución del conflicto entre el objeto y la sociedad es, en este caso, difícilmente conciliable debido a los planos de realidad en los que se desenvuelven.

No asistimos a una confrontación propiamente dicha; más bien a la génesis de un proyecto cuyas motivaciones son susceptibles a la interpretación del receptor. Se ha dicho, por ejemplo, que "Videodromo" fue pensado por miembros de la extrema derecha para castigar a los consumidores de pornografía y que el asunto terminó yéndose de sus manos.

Por otra parte, ¿podríamos afirmar que *Videodrome* constituye un *significante vacío*? Si nos ceñimos a la definición de Laclau en sentido estricto del término, podríamos afir-

mar que sí. Y ello debido a que el "Videodromo" se muestra como un lugar propicio para la construcción de estructuras hegemónicas, y al mismo tiempo es una condición de posibilidad e imposibilidad. *Videodrome* se nos presenta, pues, como una película abierta a múltiples posibilidades; de ahí su riqueza subtextual.

Del mismo modo, podemos establecer una diferencia con el proyecto de la democracia radical mouffeana con "Videodromo" en tanto la democracia radical promueve la construcción de un "nosotros" en un terreno precario y vulnerable, que acepta que las relaciones de poder son parte constitutiva de lo social. En ese sentido, la lógica de los antagonismos necesarios se impone en su visión mientras podemos interpretar que "Videodromo" busca asentarse en el poder eliminando la hegemonía existente. Debido a sus alcances trascendentes, en la ficción puede producirse esta licencia sin dar paso a un mayor debate, pues estamos hablando de un cambio (realmente) radical al afectarse la propia configuración del cuerpo: lo que no sabemos realmente es hasta qué punto (cuánto tan lejos) pretende llegar.

Para concluir, encontramos una interesante reflexión que vincula la teoría de McLuhan con *Videodrome*:

Las consecuencias psíquicas y sociales que los medios introducen en asuntos humanos constituyen su mensaje primario. De esta manera McLuhan se concen-

tra en las cualidades formales de los medios, más que en el contenido, para evaluarlos en la forma que funcionan en la sociedad. McLuhan señala: "[...] los medios, al modificar el ambiente, suscitan en nosotros percepciones sensoriales de proporciones únicas. La prolongación de cualquier sentido modifica nuestra manera de pensar y de actuar, nuestra manera de percibir el mundo. Cuando esas proporciones cambian, los hombres cambian" (Díaz Bouquillard, en línea).

Videodrome es un objeto cultural que manifiesta un potencial, si se quiere irreal, respecto a las consecuencias que puede producir en el cuerpo de los sujetos. Sin embargo, abre una profunda reflexión respecto al rol dominante de los medios y su intención de, en un futuro, vincular, cada vez más, la realidad con la representación. Se trata de una película, para no pocos, profética en muchos aspectos. Bien indica O'Blivion en su primer encuentro con Max: "La televisión es la retina del ojo de la mente". ◻

¹ Cabe advertir un conocimiento de algunos conceptos clave en los dominios teóricos del posmarxismo en tanto el propósito del presente ensayo es vincularlos con la narración mas no desarrollarlos a fondo por el soporte.

Bibliografía

Díaz Bouquillard, Leonardo. "Las extensiones de los medios en el filme *Videodrome* de David Cronenberg". <<http://www.henciclopedia.org.uy/autores/DiazBouquillard/Cronenberg.htm>>. [Consulta: 21 de junio de 2011]



► La película tiene una visión perversa de la televisión.