



CRONENBERG: LAS CORRUPCIONES

DE LA CARNE

El CUERPO es un tópico esencial en el cine, convertido en un LABORATORIO sobre el que se experimenta. Un caso EXTRAORDINARIO es el del trabajo de David CRONENBERG, en particular aquel que JUEGA con el discurso de la llamada *NUEVA CARNE*, y que implica un cuerpo HUMANO que se CORROMPE con la tecnología.

★ ÁFRICA SANDONÍS

as diferentes formas de arte atendieron la necesidad de reorganización y rediseño de la fisiología humana, apoyándose en la tecnología como un acto de protesta y cuestionamiento filosófico. Sterlac, artista de *performance*, es uno de los máximos activistas: lleva más de treinta años trabajando sobre la premisa de la obsolescencia del cuerpo. Con gran cantidad de aproximaciones diferentes, ha experimentado en su propio físico para expresar su concepto como una estructura impersonal capaz de evolucionar con la ayuda de la tecnología. Todo este ideario entronca de manera paralela y complementaria con el peso filosófico y reivindicativo de las obras cinematográficas de David Cronenberg. Gran parte de su filmografía está sujeta, desde diferentes aproximaciones, al activismo de la nueva carne. Sobre todo, en una primera etapa, en la cual se centra este texto, en la que se enmarca su cine más iconoclasta, por el que se le reconoce un lugar importantísimo dentro del cine fantástico y de terror.

Cronenberg, como autor posmoderno, propone una estética que, mediante un lenguaje renovado, rompe con perpetuos dualismos conceptuales. La conjunción entre cuerpo y mente, así como lo biológico y lo maquinal se desvanece para ser trascendido y dar lugar a un territorio nuevo sin reglas ni convencionalismos. Se conforma un imaginario creativo libre, un espacio despojado de reticencias morales, que asimila y fusiona lo artificial, lo orgánico, la mente, la enfermedad derivada de lo parasitario, la identidad sexual, lo corpóreo y lo tecnológico. Los límites se disipan y la materia, sea orgánica o inorgánica, es un todo. Los códigos anatómicos se expanden anárquicamente y las redes mentales, otrora abstractas, se transforman en algo tangible. La identidad es algo que sobrepasa lo corporal, el cuerpo es una carcasa que

cada vez tiene menos que ver con lo esencial de cada persona.

Enfermedades a distancia

En sus primeros trabajos, aunque de manera algo tosca y poco depurada, ya muestra claramente las líneas discursivas que más tarde desarrollará. Los protagonistas de sus primeras cintas ya presentan planteamientos puramente psicológicos: la relación entre el paciente y su psicólogo en *Transfer* (1966), el temor a la transformación inesperada con elementos surrealistas en *From the drain* (1967), así como la presencia de los primeros telépatas y laboratorios donde se experimenta con la psique humana en *Stereo* (1969). En este mediometraje también aparecen las primeras manifestaciones rupturistas sobre la identidad sexual más convencional. En *Crimes of the future* (1970), un *mad doctor* crea una enfermedad infecciosa vinculada con las pulsiones sexuales. La resolución derivará al traspaso de los roles de género, las características femeninas son heredadas por los hombres.

Parásitos mortales (*Shivers*, 1975), su primer largometraje, supone el punto a partir del cual Cronenberg dará rienda suelta a todo su imaginario de perversiones y monstruosidades, enclavadas por completo dentro de la nueva carne. La enfermedad y lo parasitario es el tema principal de sus dos primeras películas.

Los parásitos están enraizados en el plano sexual, se internan en el cuerpo y lo depauperan hasta que su sistema nervioso modifica sus principales impulsos para que se comporte de manera autómatas. Un científico diseña un parásito capaz de desbloquear los pensamientos que inhiben el deseo sexual y quebrar las ataduras morales y sociales establecidas. Sin embargo, las pretensiones experimentales iniciales se extralimitan y el parásito, una especie de gusano con forma fálica, se extiende

por un bloque de viviendas. Los infectados se comportan como auténticos zombis con un apetito sexual exacerbado. Este desgarrar la carne y sustituye los órganos hasta la destrucción total de cuerpo.

Hay un pequeño diálogo de la enfermera que trabaja en una clínica dentro del edificio: una vez infectada, pero antes de perder el juicio, explica las claves de cómo actúa dicha plaga. Relata un sueño que tuvo la noche anterior, en el que aparecía un hombre viejo y desconocido con el cual se acostaba, que le hacía abrir los ojos y ver que todo en la vida tenía un componente sexual: el habla, la respiración e incluso el mismo acto de morir. El simple hecho de existir físicamente era un acto sexual. Así, contemplaba la enfermedad como un acto de amor entre

Fuente: IMDb



dos criaturas extrañas. Aquí, al igual que en su siguiente película, la sexualidad es entendida como una enfermedad que se trasmite; en este caso, como una enfermedad venérea.

En *Rabia* (*Rabid*, 1977), Cronenberg sigue con el mismo planteamiento: el cuerpo es un envoltorio maleable con el que construir diferentes posibilidades. La manipulación ocurre a través de los trastornos corporales. Tras un accidente de tráfico, Rose (Marilyn Chambers) necesita una cirugía que consiste en un injerto de piel con células madre. De manera inesperada, este tejido primario da lugar a un nuevo órgano punzante situado en su axila. Pronto este nuevo apéndice adquiere independencia, como si de un miembro externo se tratase, por lo que se comporta como un ente

Foto:
La mosca

parasitario que gobierna por completo la voluntad de Rose y despierta en ella la necesidad de beber sangre humana. Esta vampira sedienta, convertida en una depredadora sexual, penetra los cuerpos de sus víctimas con su estilete fálico al mismo tiempo que disemina una enfermedad vírica. Dicha infección transforma a sus víctimas en seres sin raciocinio, ávidos de sangre.

De la carne a la tecnología

La permutación de las cualidades inherentes a un individuo en algo diferente, mediante la pérdida y modificación de su identidad, es uno de los temas clave en su filmografía, algo a lo que vuelve de manera reiterada bajo diferentes prismas. En *La mosca* (*The fly*, 1986), la transformación ocurre mediante la tecnología de la teletransportación.

Cronenberg se detiene y se deleita al desmenuzar cada uno de los pasos de la metamorfosis que sufre el Dr. Seth Brundle (Jeff Goldblum). Mientras su cuerpo, en plena descomposición, cada vez más purulento y supurante, adquiere paulatinamente los atributos del pequeño insecto, su mentalidad también experimenta una transfiguración de la que es consciente y la cual verbaliza. Una animalización que se aleja de la moral humana y que cuenta, entre otras cualidades, con la exaltación del instinto sexual y los estímulos predadores. Sin embargo, la transformación final y absoluta sucede cuando el producto metamorfoseado (hombre-mosca) se fusiona con parte de la cápsula de teletransportación y da lugar a algo nuevo por completo: la conjunción hombre-animal-máquina.

Las consolas de *eXistenZ* (1999) son vainas biológicas y organolépticas que establecen su conectividad mediante un gancho que, unido a un cordón umbilical, se acopla a un biopuerto situado en la médula espinal de los jugadores. Sirve para entrar en la realidad virtual. Como explica uno de los técnicos del sistema “la vaina génica de *eXistenZ* es un animal, se cría con huevos de anfibios fecundados con ADN sintético” y se mantiene activo gracias a la energía del jugador, a su sistema nervioso y su metabolismo. Todo el proceso de la implantación contiene claras connotaciones sexuales, y como estructura biológica no está exenta de la enfermedad infecciosa que se propaga a través de dicha red orgánica. El abandono del cuerpo que implica el acceso a la virtualidad produce vulnerabilidad y preocupación. El apego corpóreo y el cambio de identidad al que somete el juego es radical. Sin embargo, una vez que los jugadores se acostumbra a la dinámica, el regreso a la realidad toma un cariz absolutamente irreal,

pues en ella nunca pasa nada. Estar a salvo resulta aburrido.

La modificación identificativa conecta con otro de los hilos conductores más importantes para Cronenberg: el sexo como algo versátil, ambivalente y sin límites, extensión de lo perverso y enfermizo, algo que está presente tanto en sus filmes más terroríficos y *gore* como en los más líricos. La reescritura de los vínculos anatómicos otorga nuevas formas a los órganos sexuales mediante una erotización de lo tecnológico, con lo que pone en duda su funcionalidad. Sucede lo mismo con el tratamiento de lo masculino y femenino, mediante la difuminación y vulneración de sus fronteras. La tecnología nunca es cuestionada, simplemente coexiste de manera natural e inequívoca: se comporta como extensión del físico, siempre a su servicio, con el fin de promover los instintos más bajos y estimular sus capacidades sensoriales. Son numerosas las referencias a lo largo de toda su filmografía.

En *Crash: extraños placeres* (*Crash*, 1996), adaptación de la obra de J. G. Ballard, Cronenberg va un paso más allá en su exploración y construye un filme que roza lo pornográfico, no por su explicitud, sino por la apertura en un discurso que rebosa parafilias expresadas de manera directa y contundente. Sus protagonistas son un grupo de personas que obtienen el placer libidinal a través de los accidentes de coche y todo lo relacionado con la velocidad, las heridas, las cicatrices, el dolor y lo tanatológico. Se trata de la excitabilidad de lo maquinal como algo inevitable para llegar al goce sexual y la reformulación de la anatomía sexual a través de la erotización de las cicatrices y los daños corporales: aperturas del cuerpo desbastado, nuevas zonas erógenas susceptibles de ser penetradas. Gabrielle (Rosanna Arquette), una mujer con el cuerpo atravesado y reconstruido por múltiples prótesis debido a un accidente de tráfico previo, muestra durante una relación sexual la señal de su piel abierta, por la cual sentirá el placer carnal.

Foto:
Crash:
extraños
placeres



Fuente: Cineuropa

Alteraciones de la mente

En la adaptación de la novela de William S. Burroughs, *El almuerzo desnudo* (*Naked lunch*, 1991), Bill (Peter Weller) sufre delirios narcóticos como yonqui de un polvo de extracto de insectos. Las máquinas de escribir que utiliza para redactar los informes se transforman en escarabajos parlantes con un órgano sexual muy desarrollado, que en determinadas ocasiones manifiestan pulsiones sexuales irrefrenables, como en la escena en que uno de estos insectos se lanza encima de una pareja en pleno acto sexual. En la interzona, limbo repleto de seres marginales, Bill se encuentra con una especie de alienígena que posee una serie de apéndices en la cabeza por los que supura un líquido lechoso. Más tarde, en una granja donde explotan a estos seres, los humanos beben de este líquido succionando sus trompas, con claras connotaciones carnales. A lo largo del filme, el tratamiento de la identidad sexual está en relieve, la homosexualidad de ciertos personajes actúa como catalizador para el reconocimiento de la condición sexual de Bill, y en una de las escenas finales descubrimos cómo uno de los personajes femeninos secundarios pasa a ser un hombre después de deshacerse de un disfraz de látex.

En *M. Butterfly* (1993), también encontramos, de manera performática y teatralizada, la transformación de René Gallimard (Jeremy Irons) en una mujer, después de haber tenido una relación con un travesti. Una vez más, existe un tratamiento de la feminidad sin mujeres de por medio. Cronenberg pone en valor los códigos femeninos como cualidades que pueden ser asimiladas por el hombre, para reflexionar de nuevo sobre los límites de lo que nos es consustancial.

En *Cuerpos invadidos* (*Video-drome*, 1983), su obra más activista y de referencias más explícitas en cuanto a la

EN *VIDEODROME*, EL
PROTAGONISTA INTRODUCE
SU CABEZA DENTRO DE UN
TELEVISOR QUE PROYECTA
UNOS LABIOS QUE LO
SEDUCEN Y LO LLAMAN, UN
DISPOSITIVO CONVERTIDO EN
UN ÓRGANO VENOSO QUE SE
ESTREMECE SEXUALMENTE.

nueva carne se refiere, la señal catódica del canal Videodrome, causante de alteraciones cerebrales tales como alucinaciones y tumores cerebrales, desestabiliza a Renn (James Woods) hasta que no logra discernir lo real de lo que no lo es. Es una creación tecnológica que, en definitiva, es una herramienta transhumana reivindicativa que puede ser apreciada como terapia. En una de sus paranoias, Renn introduce su cabeza dentro de un televisor que proyecta unos labios que lo seducen y lo llaman, un dispositivo convertido en un órgano venoso que se estremece mientras exuda sexualidad por sus cuatro costados. En otro momento, Renn flagela, como si de una práctica sadomasoquista se tratara, a un televisor que reproduce la imagen de una mujer atada. Las cintas de video son objetos trémulos y el abdomen de Renn se abre en canal a modo de un video reproductor. El *sumum* de la fusión entre hombre y máquina tiene lugar en la parte final de la cinta, cuando una de las manos de Renn se reencarna en una pistola, con la que llegará a una de las conclusiones finales del filme: para dar vida a la nueva carne el cuerpo debe morir.

Cronenberg maneja lo monstruoso dándole formas insospechadas, algo que puede provenir de la tecnología como hemos visto, o desde la alteración mental. El cerebro se muestra como un órgano de posibilidades infinitas, capaz de alterar la materia física. El potencial psicológico se presenta como una entidad superior, un poder único que solo poseen algunos humanos y que tan solo se desarrolla cuando está asociado a la enfermedad, a un componente abyecto que manipula y cuyo motor está en la necesidad de venganza, o porque el propio trastorno provoca una idiosincrasia maliciosa. La entidad mental es capaz de prolongar sus redes más allá de las fronteras del propio físico mediante la telequinesis y crear engendros extrínsecos y alteraciones en otros cuerpos.

En *El engendro del diablo* (*The brood*, 1979), Nola (Samantha Eggar) sufre una patología mental, por lo que se encuentra internada en una clínica psiquiátrica donde es sometida a una terapia un tanto peculiar. Sus trabas psicológicas la llevan a somatizar y crear elementos materializados en cuerpos abyectos con forma de niños aberrantes que se activan como autómatas teledirigidos por los designios del trauma. La imposibilidad de Nola de estar con su hija y no poder ejercer control sobre su marido, el cual ya empieza a rehacer su vida, genera que la energía de su frustración se transforme en algo orgánico y organizado. Todo lo que rodea al trastorno mental impulsa un cambio en los roles paternofiliales más clásicos: el padre aquí es el protector y la madre se convierte en la amenaza.

En *Scanners: mentes destructoras* (*Scanners*, 1981), Cronenberg retoma el testigo dejado en *Stereo* y crea una de sus películas más planas y menos estimulantes. Regresa al fenómeno de la telepatía, con seres capaces de atentar contra

los cuerpos de otras personas mediante su perturbación, distorsión y descomposición. Solo una droga experimental, el Ephemero, parece tener la capacidad de acallar las voces que intervienen los pensamientos, pero en realidad es la causa de estos seres llamados *scanners*. El protagonista (Stephen Lack) es un hombre que vive en la marginalidad que su propia mente le ha creado y daña a otras personas sin saber qué le ocurre, hasta que cae en las redes del científico creador de la droga, algo que le pondrá en vinculación directa con otros *scanners*.

Pacto de amor (*Dead ringers*, 1988) supone un punto de inflexión dentro de la filmografía del director canadiense, si bien son varias las películas de transición antes de la última

etapa: la psicológica. Sigue tratando temas principales como la identidad, la violencia y el sexo, pero se desmarca de las ficciones corporales monstruosas para adentrarse en el desorden que ocurre en el interior de la mente, potenciado por agentes externos. *Spider* (2002) podría considerarse como la primera de esta última fase cinematográfica. La profundización en la psique de su protagonista (Ralph Fiennes), quien tiene un grave trauma infantil, lo lleva a cuestiones más psicoanalíticas que despojan la historia de elementos fantásticos, por lo que recurre a una narrativa expresionista que nos lleva a su mundo interior. Esta última etapa de madurez se articula en función de lo anterior como una aseveración: se deshace de los códigos propios de lo fantástico

como método para explorar de manera más aséptica los fundamentos desarrollados en el pasado y surcar los laberintos inescrutables internos de la psique. Lo siniestro ya no se materializa.

Sin embargo, con su última gran producción hasta la fecha, *Polvo de estrellas* (*Map to the stars*, 2014), nos regala una suerte de compendio de muchos de los conflictos tratados a lo largo de su carrera y de manera sutil regresa a lo fantástico, a través de la fantasmagoría. Personajes llenos de traumas —derivados del mundo superficial en el que habitan— comparten espacio con espectros cuya naturaleza oculta pertenece a un limbo indescifrable. Es un mundo de ultratumba donde lo corporal y lo mental queda trascendido,

Días extraños: la corrupción de los recuerdos

JUAN ARMESTO

El objetivo de este texto es observar cómo se instala la corrupción en el cuerpo a través de la tecnología en *Días extraños* (*Strange days*, 1995), dirigida por Kathryn Bigelow, la misma directora de la premiada *Zona de miedo* (*The Hurt Locker*, 2008), quien participó además en la creación del guion y estuvo a cargo de la producción.

Esta distopía de ciencia ficción transcurre en los últimos dos días del año 1999. Es la víspera del nuevo milenio y el paisaje callejero que observamos a lo largo del filme (como un auténtico *leit motiv* visual) es desalentador: asaltos, abusos, protestas y violencia conviven con la opresión de un estado militar. Policías armados, escuadras antimotines y vehículos blindados se mezclan con las turbas rebeldes, desfachatadas prostitutas y ávidos delincuentes, que aprovechan la conmoción para cometer sus delitos.

Lenny Nero (Ralph Fiennes) es un producto de su sociedad, un expolicía devenido en traficante de SQUID, una tecnología prohibida que funciona como un sistema de inmersión que permite experimentar los recuerdos y sensaciones de otros como si le pasaran a uno mismo, así como capturar los propios para compartirlos o revivirlos. En palabras del protagonista: “[la tecnología SQUID]

no es solo la TV, es mejor. Es vida. Es un pedazo de la vida de alguien. Es real. Sacada directamente de la corteza cerebral” (Cameron, Jaffe y Bigelow, 1995, 21:19-21:23). Es una realidad virtual casi perfecta, trasladada a la pantalla con magistral técnica y fotografía depurada a cargo de Matthew F. Leonetti. Son planos secuencia llenos de dinámica interna y externa (semejantes a las ahora comunes POV¹ que ofrecen las cámaras GoPro), que necesitaron para su realización la fabricación de una herramienta especial para ubicar la cámara.

Más allá de lo técnico, disfrutar el sexo desde el cuerpo de otro, correr por una playa o robar un banco son algunas de las posibilidades que ofrece el SQUID. Sin embargo, a pesar de su negocio de traficante y estafador a tiempo completo, existen experiencias con las que Lenny no trabaja, aquellas vivencias en las que se involucra la muerte y que en la película se les denomina *snuff*.

Además de traficante, es un adicto a su mercancía. Día tras día, Lenny Nero se aísla para conectarse a su aparato y poder resucitar un pasado romántico junto a su exnovia Faith (Juliette Lewis), una prostituta, ahora cantante, quien lo abandonó cuando conoció a Philo Gant (Michael Wincott), un productor musical que puso en ascenso su carrera.



Fuente: 3 Brothers Film

Foto:
Stereo

o es una nueva expansión desconocida de estos. Cronenberg deja abierta una puerta a nuevos abordajes y plantea esta nueva fórmula para traspasar, una vez más, las dimensiones de su particular ideario sobre la nueva carne, porque, como ya hemos visto, esta no tiene acotaciones posibles. ¡Larga vida a la nueva carne! ◻

Referencia

Fernández Gonzalo, J. (2016). *Políticas de la nueva carne. Calas filosóficas en la filmografía de David Cronenberg*. Barcelona: Excodra Editorial.

La herida por la pérdida aún no ha cicatrizado y el pasado, al igual que el dispositivo SQUID, se aferra a su cabeza y lo engancha a una realidad que anhela, pero que ya no existe.

Cuando un SQUID *snuffs* sobre el asesinato de una prostituta, amiga de Faith, llega a sus manos a través de un remitente desconocido, se activa una trama de policial negro en la que proteger a Faith, descubrir la identidad del asesino y revelar el misterio detrás de la muerte del famoso rapero Jericho One (Glenn Plummer) son los principales motores para hacer progresar la historia con más de un elemento *cyberpunk*.

Los principales aliados de Nero en su cruzada son Mace (Angela Basset), una conductora de limusinas experta en artes marciales, y Max (Tom Sizemore), otro expolicía. Juntos tratarán de hacerle frente a unos inconvenientes que, en primera instancia, al igual que la sociedad en la que se desenvuelven o la tecnología con la que lidian, los superan ampliamente.

Pero ¿cómo esta tecnología corrompe el cuerpo? A diferencia de las películas de David Cronenberg, por ejemplo, donde se exponen modificaciones y alteraciones del cuerpo físico, en *Días extraños* lo que se percibe es una alteración cognitiva, una modificación en los parámetros de espacio y tiempo: el primero porque la experiencia SQUID aísla y aliena a los usuarios, y el segundo porque

las nociones de presente, pasado y futuro se tergiversan, y la realidad, como las costumbres, se corrompe. Al mismo tiempo, la intimidad de las personas se profana y las funciones cerebrales se prostituyen para obtener las mejores mercancías que ofrece esta droga futurística. Se introducen en la psique recuerdos ajenos que dislocan las nociones del propio ser.

Finalmente, y a manera de moraleja actual, tanto en la película como en la vida real, la tecnología no es en sí misma buena o mala. Las redes sociales y la apertura casi infinita que nos ofrece el internet abren la polémica respecto a los límites de la libertad. Las cámaras, cada vez más pequeñas y de mayor calidad, se utilizan para capturar los hechos y difundirlos a todos los lugares del globo, para convertirlos en virales. La intimidad es casi un concepto obsoleto y el cambio respecto a generaciones anteriores es diametral. Pero la tecnología, repito, es solo el medio que facilita la necesidad. El verdadero problema, la verdadera dificultad, está en poder subsanar la desbordada corrupción que brota desde lo más profundo de nuestra mente.

¹ *Point of view* (por sus siglas en inglés) o punto de vista (traducido al castellano)

Referencias

Cameron, J. (productor), Jaffe, S. C. (productor) y Bigelow, K. (directora). (1995). *Strange days* [película]. Estados Unidos: Lughtstorm Entertainment.