



El cine de Cronenberg presenta una obsesión exhaustiva con el cuerpo, que está siempre en constante transformación grotesca y llevada al extremo. En el siguiente ensayo se analiza la película *eXistenZ* y las dualidades entre el cuerpo y la máquina, lo orgánico y lo inorgánico, y el conflicto entre la realidad y la hiperrealidad planteado por Baudrillard.



Enrique Vidal

eXistenZ:

el cuerpo y el simulacro como

**DISPOSITIVOS
AUTORITARIOS**

Dentro de la nutrida producción de ciencia ficción de David Cronenberg, *eXistenZ* (1999) es una película que retrata una apocalíptica evolución de las consolas de videojuegos, al punto de que el cuerpo se convierte en su propio dispositivo de funcionamiento.

Antes de esbozar un análisis de *eXistenZ*, es relevante resaltarla como un objeto cultural que se encuentra atravesado por categorías teóricas contemporáneas particulares, como por ejemplo las del sociólogo francés Jean Baudrillard en torno al éxtasis de la comunicación, la hiperrealidad y el simulacro. Ya en este punto de la investigación, suscribimos la dificultad para establecer rótulos en la producción cinematográfica de Cronenberg: fijamos nuestra mirada en un elemento cuya producción de sentido resulta transgresora y entrecruza los niveles de la narración (texto y subtexto) enarbolando, así, visiones del futuro, una suerte de advertencia ante las nuevas posibilidades tecnológicas que, con el avance del tiempo, intervienen, cada vez más, el cuerpo.

eXistenZ (1999) es una película que narra un contexto futurista en el que los diseñadores de juegos son venerados como ídolos y los jugadores pueden penetrar orgánicamente en los juegos. En principio, la historia nos presenta un pequeño congreso en el que encontramos a Allegra Geller (Jennifer Jason Leigh), quien ha diseñado la plataforma más novedosa: *eXistenZ*.

Los asistentes tendrán la oportunidad de probar la innovación en grupo. En este punto, cabe mencionar que la consola se asemeja a un pedazo de carne viviente con protuberancias que simulan controles de mando; esta contiene un puerto que se une a la columna vertebral. Estos “biopuertos” en la médula espinal denotan, desde ya, la lógica del sentido de *eXistenZ*: realidad virtual entrelazada con el cuerpo mismo del usuario. Cabe destacar una promoción recurrente a la empresa auspiciadora (Antenna) por parte de Allegra (y la metáfora satírica a la industria del cine con la figura de los prelanzamientos en las campañas de marketing).

Allegra se encarga de describir un producto que no tiene las disposiciones de un simple juego; se trata, más bien, de todo un sistema de juegos con una serie de aplicaciones que difiere fundamentalmente respecto a todos los diseños precedentes: con *eXistenZ* no es el sujeto el que juega, sino que es el juego el que juega al sujeto. Asistimos, pues, a la aniquilación del ser y la conformación de una propia identidad para pasar a ser un personaje que se funde y llega a ser uno con el juego. He ahí el programa totalitario que analizaremos con detenimiento hacia el final del presente ensayo (una vez descritos los sucesos con detenimiento, pues la trama lo requiere).

Al encuentro llega tarde un joven, quien se muestra muy preocupado por probar la innovación. El encargado de seguridad Ted Kulis (Jude Law) registra al joven, quien le muestra, en su mochila, un antiguo diseño de consola que quisiera actualizar. Ted le confirma que las nuevas consolas están dispuestas para la prueba y no será necesario que utilice la suya.

El pequeño recinto en el que se encuentran se asemeja a una iglesia antigua. Este detalle llama la atención considerando el impacto mediático que tienen los lanzamientos de consolas hoy en día. Se nos sugiere un encuentro furtivo;

un halo de exclusividad para con los afortunados que se encuentran presentes.

Doce asistentes son elegidos y se ‘conectan’ en torno a Allegra acomodándose en sillas y rodeándola. Cuando la conexión empieza, el joven que llegó tarde al encuentro se levanta, saca una suerte de pistola del interior de su antigua consola y apunta hacia Allegra, quien se encuentra en una suerte de trance, tal es el efecto al conectarse a *eXistenZ*. Se produce un disparo: *¡Muerte al demonio Allegra Geller, viva la realidad!*

El disparo cae en el hombro de Allegra y detiene su trance y el de los asistentes. Ted se aproxima y logra detenerlo luego de que el investigador disparara contra otro de los miembros de seguridad del encuentro. Este, en su agonía, le ordena a Ted llevarse lo más lejos posible a Allegra, quien yace malherida producto de la descarga, aduciendo que el lugar no es seguro para ella y que no puede confiar en nadie. Los asistentes del evento, por su parte, huyen despavoridos ante el atraco.

Una pronunciada elipsis nos traslada a la camioneta de Ted, quien lleva a Allegra a un rumbo todavía indefinido. En el trayecto conversan respecto al joven que atentó contra su vida y el hecho de que se haya pronunciado a favor de la realidad como razón para dispararle.



► Jude Law como Ted Pikul.



▶ Allegra Geller es la diseñadora del juego más grande del mundo.

Sobre la marcha, Allegra le pide que se detengan para sacarle la bala del hombro. Los protagonistas se muestran sorprendidos al dar cuenta de que el proyectil que impactó en el hombro de Allegra no era una bala sino una muela humana. Acto seguido, Ted analiza la pistola e informa de que el arma se encuentra cargada con muelas; se trata, pues, de una pistola de carne y hueso, es por ello que no pudo ser detectada en el control de seguridad de la presentación de *eXistenZ*.

Allegra se muestra preocupada por su consola de juegos (pod) debido a que sufrió un abrupto corte mientras se encontraba programada. Por ello le plantea a Ted la posibilidad de continuar con el juego empezado para que la información al interior no sufra daños; además, necesita jugar con alguien que sea amigable y de confianza.

Ted se muestra reacio ante tal posibilidad y es que él no tiene un biopuerto en su columna vertebral. El

protagonista se muestra ansioso por ser parte del juego, sin embargo, justifica el hecho de no tener uno por miedo al nivel de involucramiento que implica a la consola con su cuerpo.

Allegra, finalmente, termina convenciéndolo bajo el argumento de que su proyecto se encuentra en peligro y necesita realizar la conexión. Para ello, deberá realizar un biopuerto en la espalda de Ted. Tras discutir acerca de la seguridad de Allegra, deciden ir al grifo más cercano (donde encontrarán los aditamentos para realizar la operación en la columna del biopuerto).

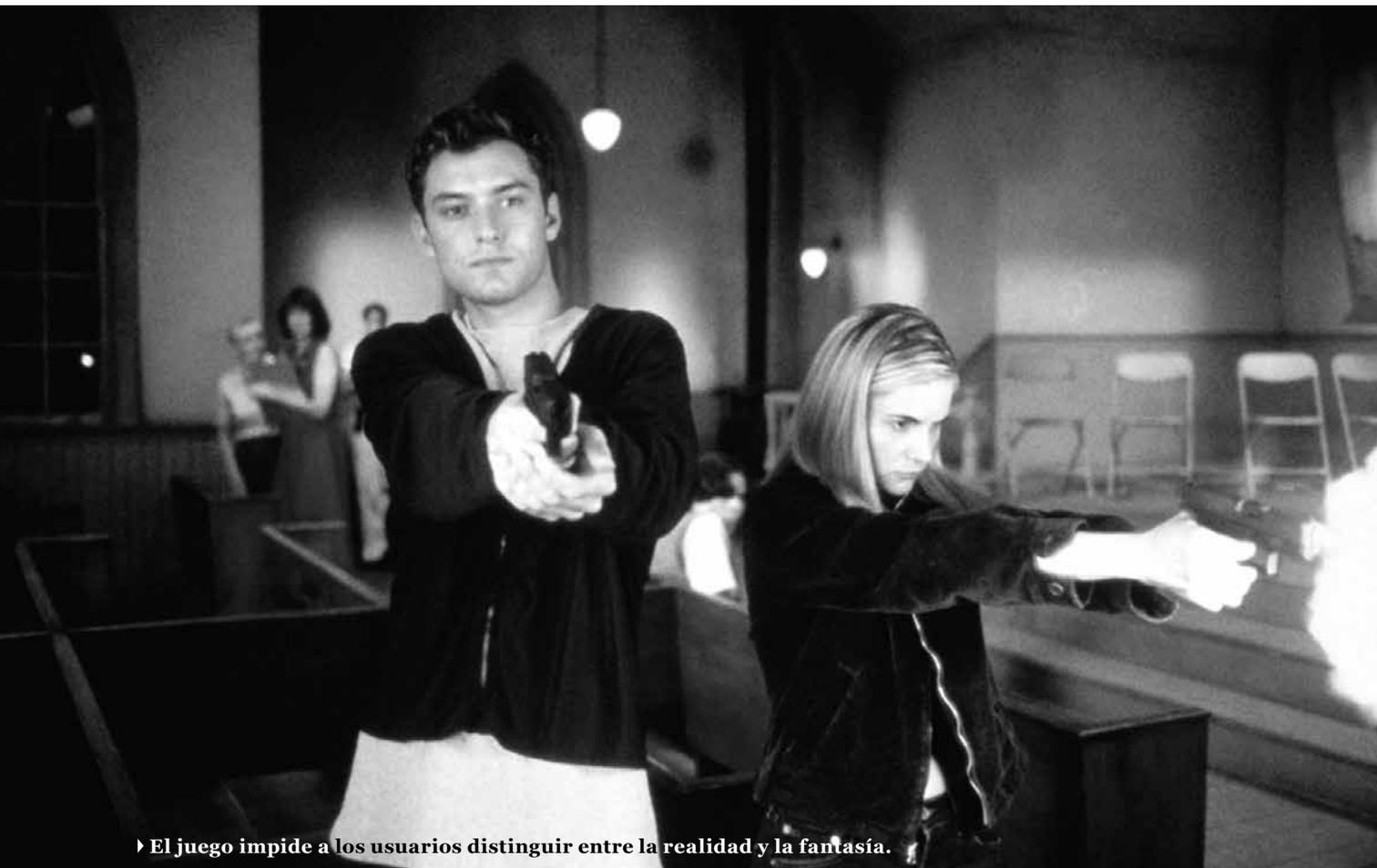
Es a partir de esta parte de la trama en que la película nos adentra en una serie de niveles de realidad en los que la propia voluntad se encuentra a disposición de *eXistenZ*. Se nos expone un entramado juego en el que, cada vez, resulta más difícil discernir la experiencia del mundo real y diferenciarla de la realidad creada por la consola de juegos. Nos detenemos en este punto de la descripción

de la narración para pasar al desarrollo conceptual que se encuentra contenido en la trama hacia el final de la película.

El proyecto de *eXistenZ*: ciberficción y autoritarismo

Habiendo presentado la lógica en la que *eXistenZ* nos inscribe, es interesante dar cuenta de algunas cuestiones que se formulan a partir de los acontecimientos descritos. En principio, podemos tener en cuenta la imposición de un proyecto totalizante que altera la percepción de la realidad, introduciendo en esta nuevos y distintos niveles.

Una particularidad del dispositivo “creador” de nuevas realidades es que se configuran como consolas vivientes que se muestran, en cierta forma, empáticas en relación con los afectos del sujeto con el cual establecen una conexión. El pod en



► El juego impide a los usuarios distinguir entre la realidad y la fantasía.

eXistenZ es básicamente un animal; las baterías del equipo son el cuerpo; por ejemplo, si se está cansado el metabolismo no funcionará.

Notamos, también, que cuando se juega en grupos, Allegra busca una compenetración y relación de confianza entre los participantes. Este detalle resulta particular teniendo en cuenta que es el mismo juego el que impone las condiciones y prefigura una historia en la que el jugador en cuestión va avanzando al mismo tiempo que su voluntad se va viendo debilitada.

Esto nos lleva a una idea constante que parece fascinar a Cronenberg: *la conjunción (consensuada o no) de lo orgánico con lo inorgánico*.

En *eXistenZ*, aun cuando la presencia de lo tecnológico podría manifestarse en las licencias de la trama, no encontramos un monitor o un teclado; la tecnología sobre la que se basa el videojuego es orgánica. La interfase con la consola (el pod, como una masa de carne pulsante) es completamente sensorial, se fija por

medio de un “puerto”: este agujero en la base de la espina en el que se inserta una pequeña terminal, también orgánica, conectada a un cordón umbilical. Esta unión demarca una tendencia en su construcción de la ciencia ficción: la tecnología opera para aspirar, cada vez más, a asimilarse (fundirse) con lo orgánico.

Además, es interesante notar la evidencia de una metáfora sexual; esto lo podemos apreciar en la reacción de los jugadores ante la penetración del biopuerto. Con ello se refuerza la *idea de que la realidad artificial es más deseable* y esta puede llegar a reemplazar a la realidad “real” que vivimos en-el-mundo.

Notamos, pues, que el goce interviene para situar a los sujetos en una nueva encrucijada: la elección de nuevos niveles de realidad en los cuales desenvolverse. El personaje de Gas es un ejemplo paradigmático para dar cuenta de la figura de un perdedor que solo acude a la “realidad real” para saber que sigue existiendo y

para procurar necesidades básicas de un cuerpo que lo ata a un mundo que pretende dejar: el dualismo mente-cuerpo se establece de modo tajante.

Volviendo al argumento, cabría demarcar una suerte de imposición de búsqueda de goce que refuerza aún más la encrucijada planteada. Como ejemplo, podemos tener en cuenta el avance secuencial de los niveles de realidad dentro del juego con el compromiso de los participantes.

En el primer nivel, nos encontramos en una tienda donde un cajero les presenta un nuevo pod (más pequeño) que se inserta dentro del cuerpo y manipula la acción de ambos protagonistas activando una atracción física; una vez que los cuerpos se comprometen, se pasa al siguiente nivel –por así decirlo– del juego. Esta característica le sirve al receptor para dar cuenta de una gradualidad en el sometimiento de la voluntad de los jugadores.

Cabe destacar que estos pods más pequeños son auspiciados por otra

empresa, que no es Antenna –la principal auspiciadora–, sino Cortical Systematics.

“Debes jugar a descubrir por qué estás jugando el juego”, le dice Allegra a su compañero. La libertad se ve mellada en función de un guion que hay que seguir para evitar que el juego entre en una fase de bucle (los personajes con los que se interactúa no responden a menos de que oigan enunciados programados para que la narración continúe). Esta característica privilegia el entorno de eXistenZ por encima de la capacidad de elección de los personajes dentro del juego: el patrón de repetición para la funcionalidad del juego evidencia un destino predefinido.

Este destino, prefigurado en cierta forma, retrotrae la reflexión de Slavoj Žižek respecto al amo invisible y su *modus operandi*: “La característica fantasmática que explica el poder ejercido por tal figura maestra no es su lugar simbólico, sino un acto mediante el cual exhibe su voluntad despiadada y presteza para romper todos los lazos con las consideraciones humanas ordinarias” (Žižek 1992: 117). En ese caso, la ruptura de las consideraciones humanas se aplica atentando contra su voluntad dentro del juego.

Nuestros personajes recaen en una “granja de truchas” (asemejada a una gran fábrica, criadero de mutantes); desde ella se fabrican los pods con material orgánico. De pronto, uno de los trabajadores le indica a Ted que se dirija a un restaurante chino y que pidan “el especial del día”. Una vez que han llegado y realizado el pedido los comensales de las mesas aledañas se retiran como sorprendidos por tal decisión. Ted busca estar consciente y no desprenderse de su cuerpo; lo extraña y pide la posibilidad de ponerle pausa al juego.

Encontramos aquí un fuerte elemento promotor de psicosis (que implica la no-inmersión en el juego). Ted pronuncia las palabras: “eXistenZ queda en pausa” y regresa a su cuerpo real. Una vez “de regreso”, el protagonista manifiesta su inseguridad respecto a si donde se encuentran es la realidad real.

Allegra lo convence para que regresen al restaurante chino donde

reciben el especial: un cocido de mutantes nada apetitoso; el mozo chino les afirma que los mutantes proporcionan nuevas sensaciones y conocimientos. Se demarca, nuevamente, una pauta de la imposición de reglas del juego por parte de eXistenZ: Ted empieza a comer el plato a pesar de que sabe que le resulta asqueroso (y no puede detenerse). Conforme avanza con su grotesca merienda, empieza a armar una pistola de carne y hueso idéntica a la pistola con la que Allegra fue atacada en la reunión de prueba de eXistenZ. Asistimos a un detalle muy particular en el momento en el que Ted no puede evitar apuntar a Allegra por un momento.

Acto seguido, le dispara al mozo chino y los comensales voltean al notar la acción. Ted logra convencer a la audiencia para que no pongan atención y que sigan disfrutando su comida. Cabe destacar que Ted justifica su accionar en relación al impulso que sintió súbitamente para cometer el asesinato (nuevamente, la disposición de la voluntad en función a la programación del juego).

Es interesante detenernos en una reflexión de Žižek sobre la libertad en cuestión. Y es que en eXistenZ las licencias de la narración nos permiten tanto configurar un Amo Invisible, como si se tratara de un genio maligno (la empresa Antenna), como establecer una reflexión en torno a las atribuciones de una “libre elección”. Nos dice, al respecto, en el *Sublime objeto de la ideología*: “En la relación del sujeto con la comunidad a la que pertenece, siempre hay un punto paradójico de *choix forcé* —llegado el momento, la comunidad le dice al sujeto: tú tienes la libertad de elegir, pero a condición de que elijas lo correcto; [...] la situación de la elección forzada consiste en que el sujeto ha de escoger libremente a la comunidad a la que pertenece, independientemente de su elección, ha de escoger lo que ya para él es dado” (Žižek 1992: 216).

Baudrillard en perspectiva: eXistenZ en el éxtasis de la comunicación

Para abordar los contenidos expuestos en eXistenZ, el ensayo *El éxtasis*

de la comunicación, del sociólogo y filósofo francés Jean Baudrillard, se constituye como un punto de referencia teórica y de diagnóstico sobre la (inter)acción comunicativa en la sociedad posmoderna. Es así que empieza afirmando que ya no existe sistema alguno de los objetos, afirmación más que sugerente teniendo en cuenta que su primer libro se denomina, justamente, *El sistema de los objetos*.

Baudrillard afirma que la atribución de significación en los objetos se encuentra en decadencia debido a dos lógicas que, en cierta forma, se estorban:

Lógica fantasmática: se refiere principalmente al psicoanálisis, sus identificaciones, proyecciones y todo el reino imaginario de la trascendencia, el poder y la sexualidad que actúan en el nivel de los objetos y el entorno, con un privilegio concedido al eje casa/automóvil (inmanencia/trascendencia).

Lógica social diferencial: efectúa distinciones refiriéndose a una sociología, ella misma derivada de la antropología (el consumo como la producción de signos, diferenciación, posición social, prestigio).

Para Baudrillard, detrás de estas lógicas, en cierto modo descriptivas y analíticas, descansa el sueño del intercambio simbólico, un sueño de la condición del objeto y el consumo que se encuentra más allá de la condición del intercambio y el uso, más allá del valor y la equivalencia. En otro términos, se constituye una *lógica sacrificial* de consumo, regalo y gasto (se alude a “la parte maldita”, término acuñado por Georges Bataille, que se refiere a ‘la parte’ que queda fuera de la economía de intercambios racionalizada en la sociedad).

Todo esto existe de cierto modo, pero, en otros aspectos, todo está desapareciendo. Y cabe destacar que el proyecto de eXistenZ le daría toda la razón a Baudrillard afirmando una completa nueva dimensión de intercambios simbólicos en desmedro del mundo en el que cual nos desenvolvemos. El autor hace referencia al espectro de lo íntimo para los sujetos y cómo este se ha visto engullido por los *mass media*. Ello nos deja con un menor rango de “escenarios”



► La consola se conecta al cuerpo a través de un biopuerto.

de prácticas de la comunicación: las diferencias se tornan cada vez más leves. También se encuentra una dificultad en la delimitación del espacio público/privado en la exploración de la vida diaria: “Algo ha cambiado, y el periodo de producción y consumo fáustico, prometeico (quizá edípico) cede paso a la era ‘proteínica’ de las redes, a la era narcisista y proteica de las conexiones, contactos, contigüidad, *feedback* y zona interfacial generalizada que acompaña al universo de la comunicación” (2008: 188).

Así pues, la escena y el espejo no tienen más espacio y son desplazadas por la pantalla y la red. ¿El siguiente paso? La superación de las limitaciones del cuerpo humano por mediación de la tecnología. Esta apocalíptica intervención es materia de la producción de ciencia ficción de Cronenberg, el umbral de lo público y lo privado se ampliaría a dimensiones que trascienden, literalmente, los alcances de la experiencia del mundo como lo conocemos.

Nos damos cuenta de que ya no hay cabida para la trascendencia ni la profundidad, encontramos solo una superficie inmanente del desarrollo de las operaciones, una superficie lisa y operativa de la comunicación. A imagen y semejanza de la televisión, el mejor objeto prototípico de esta nueva era, todo el universo que nos rodea e incluso nuestro propio cuerpo se convierten en pantalla de control, una nueva dimensión que opera en nombre del entretenimiento: dominación sin opresión, al fin y al cabo, he ahí la lógica de la hegemonía.

Baudrillard, además, afirma que ahora ya no nos proyectamos en nuestros objetos con los mismos afectos, las mismas fantasías de posesión, de pérdida, de duelo y de celos: la dimensión psicológica se ha esfumado, aunque podamos descubrirla en el detalle. Alude al ejemplo de Roland Barthes para dar cuenta de este generalizado diagnóstico en el marco de la posmodernidad.

En el ejemplo, Barthes toma la figura de un automóvil y describe la experiencia del manejo. Antaño esta estaba impregnada de una lógica de la posesión, de la proyección propia de una fuerte relación subjetiva y ahora es sustituida por una lógica de la conducción, una automatización que solo privilegia el espectro práctico de la experiencia. Se diluyen las fantasías de poder, de velocidad, de apropiación unidas al objeto mismo.

Ahora la táctica potencial está vinculada a su utilización (dominio, control y mando, optimización del juego de posibilidades que ofrece el coche como vector y ya no como santuario psicológico). Con ello se procede a la transformación del sujeto mismo: el vehículo se convierte en una consola y el paisaje alrededor es una pantalla revisada.

Baudrillard va más allá del ejemplo de Barthes y nos llama a imaginar una fase posterior a la actual, en la que el automóvil siga siendo un material de

representación: una fase en la que se convierte en una red de información. El auto nos habla e informa “espontáneamente” sobre su estado general, e incluso el de uno como sujeto y su funcionamiento (negándose eventualmente a funcionar si es que tú [sujeto operador] no “funcionas bien”, tal y como la consola de *eXistenZ* lo hace).

El vehículo consultante y deliberante llega (y llegará) a un punto en el que la interacción no implique ninguna diferencia formal en términos de negociación. En esta nueva fase ya no habrá diferencias: la cuestión fundamental pasa a ser, entonces, la comunicación con el automóvil (o el pod en *eXistenZ*); una prueba perpetua de la presencia del sujeto en sus objetos: la interfaz ininterrumpida.

A partir de entonces, ya no cuentan la velocidad o el desplazamiento, ni siquiera la proyección inconsciente. Asistimos al final de la performance (velocidad). Ahora se conduce más y se consume menos. Se instala, pues, un ideal ecológico, de regulación, de funcionalidad bien templada, de solidaridad entre todos los elementos de un mismo sistema. Los sujetos están dispuestos hacia un estado de ingravidez, de “vuelo orbital”.

Podríamos afirmar que de esta manera Baudrillard se anticipa hacia un estado de las cosas con cada vez mayor estimulación. Esta satelización de lo real es lo que él denominó “hiperrealismo de simulación”, en el

que la figura del simulacro empieza a rondar todos los aspectos en materia de escenarios de la comunicación. Comienza la era de la hiperrealidad. Una era antes concebible solo en la imaginación es ahora posible y, desde ya, estamos comprobando los cambios que suscita: la simulación como constante.

El cuerpo, el paisaje y el tiempo van desapareciendo progresivamente como una escena siguiéndole a otra. Esta realización del satélite orbital en el universo cotidiano corresponde a la elevación del universo doméstico a la metáfora espacial (satelización de lo real). Podemos partir de este punto para afirmar que la “guerra por la realidad” librada en *eXistenZ* se justifica en relación con la negación de una conjunción tan radical y enajenante entre el sujeto y el objeto: los operadores de tal aparato ideológico autoritario tomarían el control de las voluntades con mucha facilidad, alimentando a los sujetos en una pequeña burbuja y esclavizándolos para su beneficio.

Y es que nuestra propia esfera privada ya no es una escena en la que se interprete una dramaturgia del sujeto atrapado tanto por sus objetos como por su imagen; nosotros ya no existimos como dramaturgo o como actor, sino como terminal de múltiples redes, un flujo constante. Para Baudrillard, la televisión es su prefiguración más directa, pero el espacio mismo de habitación es lo concebido

actualmente como espacio de recepción y de operación, como pantalla de mando. El propio movimiento cede ante la concepción del trabajo telemático a domicilio, y sin duda, se ven insertos, además, el consumo, el juego, las relaciones sociales y, sobre todo, el ocio.

Esta visión apocalíptica de un estado de las cosas la podemos apreciar no solo en la teoría de los posmodernos sino también en producciones de medios masivos, como la película animada *Wall-E* de Pixar.

Nos damos cuenta de que la ciencia ficción se anticipa y acerca, hoy más que nunca, a sus representaciones debido a los constantes avances tecnológicos, cuya misión fundamental se funda en la inclinación por el ocio (hacer la vida “más fácil”). La homogeneización de los procesos está en marcha: asistimos a un desplazamiento de los cuerpos, las gestualidades y los esfuerzos hacia mandos eléctricos o electrónicos, a la supresión en el tiempo y en el espacio.

Baudrillard sostiene que han llegado los tiempos de una miniaturización, de un telemando y de un microproceso del tiempo, de los cuerpos, de los placeres. Ya no existe un principio ideal de estas cosas a escala humana, solo persisten efectos miniaturizados, concentrados, inmediatamente disponibles. Tal cambio de escala es visible en todas partes: este cuerpo, nuestro cuerpo, aparece como superfluo en su extensión, en la multiplicidad y la complejidad de sus órganos, de sus tejidos, de sus funciones, ya que todo se concentra hoy en el cerebro y en la fórmula genética, que resumen por sí solos la definición operacional del ser.

A partir del momento en que esta escena ya no es habitada por sus actores y sus fantasías, a partir del momento en que los comportamientos se focalizan sobre determinadas pantallas o terminales operacionales, el resto aparece como un gran cuerpo inútil, abandonado y condenado: lo real mismo parece un gran cuerpo inútil.

El halo efímero de lo perceptivo se evidencia. El cuerpo como escena, el paisaje como escena, el tiempo como escena desaparecen progresivamente. Lo mismo ocurre con



"Gas" (Willem Dafoe) instala el juego. ◀

el espacio público: el teatro de lo social, el teatro de lo político se reducen cada vez más a un gran cuerpo blando y a unas cabezas múltiples. La publicidad, en su nueva versión, ya no es el escenario barroco, utópico y extático de los objetos y del consumo, si no el efecto de una visibilidad omnipresente de las empresas, las marcas, los interlocutores sociales, las virtudes sociales de la comunicación. La publicidad lo invade todo a medida que desaparece el espacio público (la calle, el monumento, el mercado, la escena, el lenguaje). Ya no podremos hablar de una escena pública, de un espacio público, sino de gigantescos espacios de circulación, de ventilación y de conexión efímera.

Lo mismo acontece con el espacio privado. Su desaparición es contemporánea a la del espacio público. Ni este es ya un espectáculo, ni aquél es ya un secreto. La diferencia, antaño evidente, entre un interior y un exterior, que describía claramente la escena doméstica de los objetos y la de un espacio simbólico del sujeto, se ha borrado en una doble obscenidad: la actividad más íntima de nuestra vida se convierte en pasto habitual de los *media*, pero también el universo entero acude a desplegarse innecesariamente en nuestra pantalla doméstica. Esto nos lleva a los dominios de lo obsceno. Para Baudrillard, la obscenidad empieza cuando no hay más espectáculo, no hay más escena: todo se vuelve transparente y visible de inmediato, cuando todo queda expuesto a la luz áspera e inexorable de la información y la comunicación: “Ya no formamos parte del drama de la alienación; vivimos en el éxtasis de la comunicación, y este éxtasis es obsceno. Lo obsceno es lo que acaba con todo espejo, toda mirada, toda imagen. Lo obsceno pone fin a toda representación” (2008: 193).

Es importante acotar que no es solo lo sexual lo que se vuelve obsceno: actualmente existe toda una pornografía de la información y la comunicación, una pornografía de los circuitos y las redes, de las funciones y los objetos en su legibilidad, fluidez, disponibilidad y regulación, en su significación forzada y en sus resultados, sus conexiones, su polivalencia, su expresión libre...

[...] a lo largo de la película Cronenberg plantea problemas metafísicos en torno a las fronteras del ser humano con la tecnología: entre un individuo y otro, entre un individuo y su realidad, entre un individuo y la tecnología y, por último, el dualismo entre la mente y el cuerpo de un mismo individuo [...]

La figura de la obscenidad de lo oculto pierde vigencia. Lo reprimido, lo oscuro no es más obsceno, sino lo visible, lo demasiado visible, la obscenidad de lo que ya no tiene secreto, de lo que es enteramente soluble en la información y la comunicación.

Todas las funciones, entonces, se encuentran subyugadas en una única dimensión, la de la comunicación: este es el éxtasis. Todos los acontecimientos, los espacios y las memorias fundados en la única dimensión de la información: la obscenidad.

Baudrillard da cuenta de que unido a esta excitación de la comunicación, existe un estado típico de fascinación y vértigo. Una forma de placer tal vez singular, pero aleatoria y vertiginosa: la tendencia de toda nuestra cultura nos llevaría de una desaparición de las formas expresivas y competitivas a una ampliación de las formas del azar y el vértigo (la figura del juego de *eXistenZ*).

La figura del juego ya no supone un desafío o alteridad, son, más bien, extáticos, solitarios y narcisistas: “El placer ya no es el de la manifestación escénica o estética, sino el de la fascinación pura, aleatoria y psicotrópica” (Baudrillard 2008: 195).

Baudrillard aduce que su observación no supone, necesariamente, un juicio de valor negativo, puesto que sin duda aparece una mutación profunda y original de las formas de percepción y de placer. Apenas se pueden medir las consecuencias.

Aplicando nuestros criterios antiguos y los reflejos de una sensibilidad “escénica”, corremos el riesgo de ignorar la irrupción, en la esfera sensorial, de esta forma nueva, extática y obscena. Uno de los riesgos a los que nos anticipamos es, justamente, a la disposición de control de un mecanismo con tales alcances por parte del poder, aquello tendería, en el mejor de los casos, a una prolija corrupción (y promoción de autoritarismo, como mencionamos).

No obstante, Baudrillard es categórico al afirmar que si la escena de antaño nos seducía, lo obsceno nos fascina hoy en día. Pero el éxtasis es lo contrario de la pasión. Deseo, pasión, seducción son los juegos del universo cálido, impregnado por afectos. En cambio, el atribuible al éxtasis, la fascinación y la obscenidad de la nueva comunicación son los juegos del universo frío, del universo *cool* de la sobreestimulación automatizada.

Para Baudrillard no hay escapatoria. Estamos condenados a sufrir esta hiperestimulación que conlleva lo obsceno. Asistiremos a nuevas formas de patologías. Por ejemplo, la figura de la paranoia como una patología de la organización (Ted pensando en si seguía en la realidad) y estructuración de un mundo rígido y celoso va a cambiar. A partir del éxtasis de la comunicación nos hallamos ante nuevas formas de esquizofrenia.

En conclusión, Baudrillard advierte sobre la desaparición del cuerpo y sus representaciones en el seno del espacio de “pura circulación” característico de los medios de comunicación que se conforman como espacios “pornográfico” y “obsceno” (con una nueva atribución) que conducen

a la disolución de lo privado en la “promiscuidad” de la esfera pública.

Volviendo a *eXistenZ*, vemos que a lo largo de la película Cronenberg plantea problemas metafísicos en torno a las fronteras del ser humano con la tecnología: entre un individuo y otro, entre un individuo y su realidad, entre un individuo y la tecnología y, por último, el dualismo entre

la mente y el cuerpo de un mismo individuo: ¿qué ocurre con el cuerpo cuando la mente divaga por una realidad virtual? ¿Qué pasa con la mente cuando no tiene el referente del cuerpo como referencia? Los límites se bifurcan en un umbral, apocalíptico: un proyecto que atenta contra la libertad de la propia consciencia de la existencia, contra el libre albedrío.

Es por ello que sostenemos la tesis de que *eXistenZ* se prefigura, en definitiva, como un proyecto autoritario (en tanto comandado por sujetos, fuera de este). ◻

Bibliografía

Baudrillard, Jean (2008). *La posmodernidad*. Barcelona: Kairós.

Žižek, Slavoj (1992). *El sublime objeto de la ideología*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Cuerpos robóticos: la simbiosis humano-mecánica en el cine de ciencia ficción contemporáneo

Miguel Mejía Salas

En su libro *La condición poshumana: camino a la integración hombre-máquina en el cine y en la ciencia* (Editorial Cinema, 2008), el investigador Santiago Koval propone una interesante aproximación a la composición del cuerpo robótico en la ciencia ficción. Menciona dos caminos para la integración hombre-máquina, diluyendo los límites entre los sistemas humano y mecánico: la integración endógena y la integración exógena.

En el primer escenario nos encontramos con casos en los cuales la idea es potenciar al ser humano, expandiendo sus capacidades naturales por medio de componentes artificiales, prótesis y artilugios mecánicos; derivando, en última instancia, en una maquinización del ser humano, cuya forma arquetípica es lo que conocemos como el poshumano o cibernético, una entidad que partiendo de un origen biológico humano tiende a ser cada vez más parecida a una máquina.

En *Robocop* (Paul Verhoeven, 1987), Peter Weller interpreta a un oficial de policía asesinado salvajemente por una banda criminal. Es devuelto a la vida gracias a la implantación de tecnología de punta en su cuerpo, lo cual lo convierte en un cibernético casi indestructible y altamente eficaz en la lucha contra el crimen en Detroit. La película dio pie a una medianamente exitosa saga cinematográfica, una serie televisiva y un *remake* en el 2014, dirigido por el brasileño José Padilha.

Otra aproximación al universo cibernético viene por medio de Roland Emmerich en *Soldado universal* (1992), una cinta de superacción protagonizada por dos populares actores especializados en este género: Jean-Claude Van Damme y Dolph Lundgren. Dos soldados antagonistas, dados por desaparecidos en Vietnam, son congelados y convertidos en UniSol, poderosas máquinas de matar que no logran escapar de sus recuerdos humanos, los cuales los volverán a enfrentar en una sangrienta lucha sin cuartel.

En clave de comedia, podemos mencionar *Inspector Gadget* (David Kellogg, 1999), una poco exitosa adaptación de Disney de una serie de animación muy popular en los años ochenta. En ella, un guardia de seguridad que sueña con ser el mejor policía del mundo es dado por muerto y sometido a una implantación de catorce mil dispositivos fáciles de usar en su cuerpo, los cuales lo convierten en una máquina perfectamente preparada para la lucha contra el crimen.

Por otro lado, hablando ahora de la integración exógena, debemos mencionar el caso de aquellas máquinas construidas con una lógica mimética, que buscan proyectar y replicar en el modelo mecánico las configuraciones naturales del ser humano. La tendencia a simular las características propias del hombre deriva progresivamente en una humanización de la máquina. A diferencia del caso anterior, la pérdida de la frontera radica aquí en el acercamiento de lo mecánico a lo humano, teniendo en el androide la entidad arquetípica de este tipo de integración, donde el ser mecánico llega a ser idéntico al ser humano. Los cuerpos robóticos en este tipo de integración llegan a ser autómatas (dotados de movimientos y funciones de los seres humanos), antropomorfos (con forma y apariencia humana) e inteligentes (dotados de facultades intelectivas).

Numerosas películas han tenido a este tipo de entidades como protagonistas, desde los simpáticos C-3PO y R2-D2 de la saga iniciada con *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1977), el inquietante Ash, interpretado por Ian Holm en *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979), los alucinantes robots futuristas de la saga *Terminator* (el T-800, interpretado por Arnold Schwarzenegger en las dos primeras entregas de la saga; el T-1000, que tomara forma en la figura del actor Robert Patrick; y el T-X, encarnado por la sensual Kristanna Loken en *Terminator 3, la rebelión de las máquinas*), el casi humano David de *A.I. Inteligencia Artificial* (Steven Spielberg, 2001), dotado de sentimientos y emociones por el pequeño actor Haley Joel Osment o, como último ejemplo de esta modalidad de integración hombre-máquina, los maravillosos e inolvidables replicantes de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982).

Dos modalidades o caminos de fusión e integración que conllevan una casi ilimitada gama de posibles combinaciones, dando como resultado el nacimiento en el celuloide de una extensa lista de personajes que han enriquecido el panorama de la ciencia ficción cinematográfica, desde los primeros tiempos del cine (recordemos, por ejemplo, al robot María en *Metrópolis* de Fritz Lang, 1927) hasta nuestros días (pensemos en la curiosa simbiosis hombre-máquina de los megarrobots de *Titanes del Pacífico*, Guillermo del Toro, 2013). ¿Qué nuevos y sorprendentes cuerpos robóticos nos depara el futuro de la ciencia ficción cinematográfica?