

David Cronenberg y el cuerpo: medio y dispositivo en Videodrome y eXistenZ.

Roberto Cesar Fernandez.

Cita:

Roberto Cesar Fernandez (2017). *David Cronenberg y el cuerpo: medio y dispositivo en Videodrome y eXistenZ.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/rcfernandez/5>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pfd0/RfK>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.

David Cronenberg y el cuerpo: medio y dispositivo en Videodrome y eXistenZ

● maestriadicom.org/articulos/david-cronenberg-y-el-cuerpo-medio-y-dispositivo-en-videodrome-y-existenz/

Artículos | Comunicación y medios

Un análisis crítico sobre dos de sus obras maestras —eXistenZ (1999) y Videodrome (1983)— dejan al descubierto el pensamiento del director canadiense sobre los medios, el cuerpo y las imágenes.

Por Roberto César Fernández | Publicado en diCom 2017



Videodrome (1983)

Este trabajo espera ser un comentario analítico sobre las cuestiones del cuerpo como medio y dispositivo, puestas en juego por David Cronenberg¹ en su filme *eXistenZ* (1999), contando con el antecedente de *Videodrome* (1983), película en la que abordó la temática del cuerpo en relación con la producción y recepción de imágenes. Para este análisis, se toman como referencia los textos de Hans Belting, Gilles Deleuze, Giorgio Agamben, John Johnston, Erkki Huhtamo y Eduardo Russo, además de expresiones verbales de David Cronenberg.

I. Acerca de cuerpos, medios e imágenes: Videodrome

“En el cuerpo humano ocurre lo mismo que en la sociedad: hay un intento de organizarse, porque sólo a través de la organización puede darse esa complejidad y esa fuerza, pero también hay una lucha por el dominio incluso en el interior de un solo órgano de nuestro cuerpo.”²

Hans Belting desarrolla su reflexión acerca de la *imagen*, caracterizándola como inescindible del *medio* que posibilita su visibilidad. De esta manera, el medio cobra sentido y se hace visible en su relación con la imagen. Esta noción es atravesada por la idea de que el propio *cuerpo* es el medio generador de *imágenes interiores* —como en los sueños— como también receptor de *imágenes exteriores*. Las imágenes interiores, Belting las encuadra como imágenes endógenas, en tanto que las imágenes exteriores son susceptibles de ser visibles sólo a través de los medios que se convierte en cuerpos *técnicos de la imagen*. La persistencia de esta dualidad en la concepción de la imagen es un hecho. No obstante, en cuanto a percepción se refiere, los límites son más difusos: entre imágenes exteriores e imágenes interiores se instaura una relación dialógica que incide tanto en la formación de unas como de las otras.

Belting también establece que la conciencia del cuerpo se genera a partir de la distinción entre imagen y medio. Es así como concluye que en el medio de las imágenes se funda una doble relación corporal: “los medios son cuerpos virtuales de las imágenes tanto como transformadores de la percepción corporal subjetiva” (Belting, 2007). Los medios moldean la experiencia sobre el cuerpo a partir de la observación, en tanto ésta se pone en práctica según su modelo de percepción, que enajena el propio cuerpo.

En *Videodrome*, Cronenberg plantea al *medio* como agente transformador directo tanto de la *percepción del cuerpo* como del cuerpo mismo: las imágenes exteriores recibidas por el protagonista a través de la pantalla se funden con sus imágenes interiores, al punto de tornarse indiferenciables. Las alucinaciones que sufre Max Renn (James Wood) son síntomas de la corrupción del *cuerpo* por el *medio*, que lo conducen a su vez a la búsqueda de la destrucción del *medio como cuerpo*. De esta manera, *representación* y *sujeto* se muestran indivisibles. Las prácticas de sadismo sobre el cuerpo hechas imágenes y mediatizadas por la pantalla inciden directamente en el cuerpo del espectador y lo corrompe al transformar su conducta. Por lo tanto, en Cronenberg se puede ver lo que señala Belting: “el cuerpo como sujeto medial.”

“Nuestra tecnología es un intento de ampliación de nosotros mismos. Intentamos proyectarnos en el mundo y retroalimentarnos para poder percibir de alguna manera lo que no podemos percibir directamente. De forma que cuando las personas hablan de la tecnología en oposición a lo humano, creo que se equivocan completamente. Sólo existe lo humano, lo humano, la única tecnología es la tecnología humana” (Cronenberg, 2002). De estas afirmaciones de Cronenberg, se puede leer claramente una connivencia con las nociones propuestas por Marshall McLuhan en relación con los medios, a los cuales estimó como ampliaciones del propio cuerpo (McLuhan, en Belting, 2007). Los medios, al decir de McLuhan, se convierten en prótesis que optimizan la experiencia corporal del tiempo y del espacio. El cineasta canadiense va más allá en estas apreciaciones y plantea en *eXistenZ* la factibilidad de prótesis orgánicas que sirven de medio para acceder a información que permite la percepción de otras realidades, vinculadas con las imágenes interiores.

El medio, para Belting, proporciona un contexto de significado y una forma de percepción y distingue una trilogía de elementos que no pueden ser considerados en forma separada: *imagen / medio / cuerpo* ó *imagen / aparato de imágenes / cuerpo vivo*. Esto se encarna en Nikki (Deborah Harry), la protagonista femenina de *Videodrome*, que no duda en someterse a la mediatización de la imagen de su cuerpo, tanto como a la incidencia del medio en su cuerpo, deviniendo éste en imagen medial susceptible de ser observada, por lo tanto virtualmente interiorizable. Según Belting, todo medio tiende a la autorreferencialidad o a su ocultamiento detrás de la imagen, a partir de la naturalización del mismo por parte del espectador. Esto parece ocurrirles a los personajes de *Videodrome*, quienes no pueden escapar de la incidencia de la imagen – afectados en su propia estructura corporal- y terminan borrando la conciencia del medio como artificio de visibilidad.

Belting sostiene que el *poder* de la imagen está en manos de las instituciones que manipulan las imágenes y las presentan a través del *medio actual*: el medio mismo es quien hace de promotor de la imagen con la que se quiere influir sobre los receptores. Ayudados por la fascinación tecnológica que ofrece el medio televisivo y a través de su pequeña emisora, Max Renn pretende en *Videodrome* sacudir la hegemonía de las grandes señales a partir de una propuesta extrema, al apelar al sadismo y al morbo en sus programas.³ Esta búsqueda de impacto en los receptores termina siendo transformada por “Videodrome”, convirtiéndose él mismo en su receptor modelo.

II. Acerca de cuerpos y dispositivos: eXistenZ

La noción de *dispositivo* surge como modelo de análisis dentro del pensamiento de Michel Foucault. Siguiendo esta línea, Gilles Deleuze caracteriza a los dispositivos como *conjuntos multilineales*. Estos conjuntos comprenden a los *objetos visibles*, *enunciados formulables*, *fuerzas vigentes* y *sujetos posicionados*, quienes actúan como vectores o tensores sometidos a ramificaciones, bifurcaciones, variaciones de dirección, derivaciones. Este modelo le va a servir a Foucault para deshacerse de los Universales (lo uno, el todo, lo verdadero, el objeto, el sujeto) y apuntar a *procesos singulares de unificación, de totalización, de verificación, de objetivación, de subjetivación*, propios de cada dispositivo. La existencia de líneas de “fractura” y de “fisura” dentro del dispositivo aumenta la multiplicidad del conjunto y propicia en su interior los procesos en devenir, siempre desequilibrados (Deleuze, 2008).

Aproximándose a lo audiovisual, Deleuze coloca entre las dos primeras dimensiones de los dispositivos a las curvas de *visibilidad* y a las de *enunciación*: los dispositivos se presentan como *máquinas de hacer ver* y *de hacer hablar*. Así, los *regímenes* de lo visible y lo enunciable dan forma y estructuran al dispositivo: la novedad en los dispositivos se da en tanto y en cuanto hay cambios en estos *regímenes*, más que en lo original de los enunciados. En este sentido, en *eXistenZ* hay una orden de muerte hacia el *Realismo*, el cual se constituye en una línea de *fisura* del dispositivo: la enunciación de una posibilidad de alternativa de *realidad* dentro del juego, evidencia una tensión que genera inestabilidad a quienes controlan los regímenes de visibilidad y de enunciación del dispositivo.⁴

No es casual que sobre quienes recae el imperativo de muerte sean los sujetos que alternan la posesión del *poder* dentro del juego —*eXistenZ*— y del medio televisivo —*Videodrome*—: Deleuze coloca como tercera dimensión de los dispositivos a las líneas de *fuerzas*, dimensión del poder compuesta con el *saber*. La apelación a la muerte del *medio* en *Videodrome*⁵ y *eXistenZ*⁶ —claro intertexto entre ambos filmes— es precedida por la muerte del *cuerpo* físico y concreto: ambas dimensiones son inseparables en el pensamiento cinematográfico de Cronenberg.

En sintonía con el pensamiento de Foucault y Deleuze, Giorgio Agamben logra una definición operativa de dispositivo, caracterizándolo como “cualquier cosa que tenga de algún modo la capacidad de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar y asegurar los gestos, las conductas, las opiniones y los discursos de los seres vivientes” (Agamben, 2007). A estos efectos, Agamben analiza el capitalismo como dispositivo cercano a la religión —citando a Walter Benjamin— por la forma en que actúa mediante *separaciones*, modalidad que observa en los antiguos cultos romanos de *sacralización* y *profanación*. Los objetos bajo el signo del capitalismo son escindidos en su *valor de uso* y *valor de cambio*, al devenir en mercancía e insertarse dentro del “ritual” del consumo.

Es por eso que Agamben identifica al capitalismo como religión absoluta, dentro de la que no se pueden restituir los objetos a un uso “profano” —ya que estos están inexorablemente dentro del consumo, o sea, dentro del ritual capitalista por antonomasia— como en los ejemplos que proporciona acerca del juego como profanación de antiguos ritos. Para Agamben, el capitalismo actúa entonces como dispositivo totalitario, rector de toda relación del hombre con los objetos mediante el consumo y el espectáculo.

En *eXistenZ* el dispositivo totalitario es el *juego*: nada puede escapar del mismo y los sujetos surgen —como bien explicita Agamben— de la interacción entre seres humanos y dispositivo. Además, el acceso al juego se realiza mediante un dispositivo técnico con características orgánicas: el *game-pod*, conectado a un *bio-port* localizado en la espina dorsal de los jugadores. Este dispositivo se activa mediante estímulos táctiles, concepción que aproxima nuevamente a Cronenberg al pensamiento de McLuhan acerca de la condición neurotáctil del medio televisivo (McLuhan, en Russo, 2002), noción presentada con anterioridad en *Videodrome*. El cuerpo, mediante estas prótesis orgánicas que procesan información, se torna *dispositivo* y *medio* de las imágenes que son interiores y *colectivas* a la vez. Incisiones, perforaciones, penetraciones y prótesis: todas acciones hechas sobre el cuerpo para optimizarlo como *medio* apto para participar del *juego*. No obstante, el dispositivo del juego responde a un patrón programado y maquínico, ya que los personajes se ven obligados a respetar ciertas líneas de código para poder avanzar.⁷

Cronenberg —quien tiene conciencia de que el cine es una “forma artística de alta tecnología”— presenta tanto en *Videodrome* como en *eXistenZ* lo que Deleuze y Guattari denominan *relaciones maquínicas* (Deleuze, Guattari, en Johnston, 1999). Parte de la acción en el filme se produce en la línea de montaje de una fábrica de

game-pods generados a partir de la extracción de órganos a cuerpos de anfibios. La concreción de estos *game-pods* orgánicos podría ser el extremo de la noción deleuziana de *ensamblaje*, como relación operativa y heterogénea entre cuerpos y máquinas.

De alguna manera, esta escena se acerca también a la génesis de las máquinas públicas de entretenimiento proto-interactivas, surgidas al mismo tiempo que las primeras máquinas de producción y las relaciones de *ensamblaje*, donde lo táctil tiene una absoluta relación con lo visual en tanto procedimiento productivo como de diversión (Huhtamo, 2007).

Tal como entiende a los sujetos de *eXistenZ*, Cronenberg los concibe dentro de un juego donde se pone en evidencia la relación entre seres humanos y dispositivos, característica que Agamben atribuye a los procesos de subjetivación.⁸ Cronenberg coincide con Agamben en que los dispositivos —sobre todo tecnológicos— son inherentes al proceso creciente de humanización y la multiplicidad de sujetos es acorde a la proliferación de éstos: como la subjetivación múltiple de los participantes en el *juego dentro del juego* presentado en *eXistenZ*, el *homo sapiens* se torna *ser humano* al experimentar su entorno a través de los dispositivos.

Conclusión

Si bien los aspectos analizados en este artículo solo son una aproximación a la riqueza conceptual y a las dimensiones filosóficas de la obra cinematográfica de David Cronenberg, éstos no se agotan con el enfoque elegido. Este director y guionista posee una amplia obra susceptible de ser revisada desde diferentes ángulos y puntos de vista. En lo que respecta a este escrito, los dos filmes elegidos dieron la posibilidad de acercarse a la comprensión de nociones teóricas complejas a partir de imágenes técnicas concretas, tanto como el pensamiento de Cronenberg sobre los medios.

Este artículo fue escrito en el marco del Seminario Imágenes técnicas, dispositivos y pantallas: pensar las artes audiovisuales hoy, a cargo del profesor Eduardo Russo.

Bibliografía

- AGAMBEN, Giorgio (2007). *Qu'es-ce qu'un dispositif?*. París: Rivages Poche/Petite Bibliotheque.
- BELTING, Hans (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.
- DELEUZE, Gilles (2008). *Dos regímenes de locos (textos y entrevistas 1975-1995)*. Valencia: Pre-Textos.
- HUHTAMO, Erkki (2007). "Máquinas de diversión, máquinas de problemas" en "Jugabilidad: arte, videojuegos y cultura". *Artnodes*, No. 7, Barcelona: UOC.
- JOHNSTON, John (1999). "Machinic Vision" en *Critical Inquiry*, Vol. 26, No. 1. Chicago: The University of Chicago Press.
- RUSSO, Eduardo A. (2002). "El ojo electrónico: mirada, cuerpo y virtualización" en Marta Zatoryi (comp.) *¿Realidad Virtual?*. Buenos Aires: GeKa.

Filmografía

- Videodrome* (Canadá, 1983). Duración: 89'. Guión y Dirección: David Cronenberg.
- eXistenZ* (Canadá / Reino Unido, 1999). Duración: 97'. Guión y Dirección: David Cronenberg.

Entrevista a David Cronenberg, por Eduard Punset (2002). Publicada en http://www.eduardpunset.es/charlascon_detalle.php?id=15

1. David Paul Cronenberg (Toronto, Canadá, 15 de marzo de 1943) es un actor y director de cine canadiense, y un exponente de lo que se ha denominado *horror corporal*. En sus películas, se mezcla lo psicológico con lo físico. En la primera mitad de su carrera exploró estos temas principalmente a través del terror y la ciencia ficción, aunque su trabajo hace tiempo se ha extendido más allá de estos géneros.
Fuente: http://es.wikipedia.org/wiki/David_Cronenberg [↵]
2. David Cronenberg, entrevista con Eduard Punset, realizada el 22 de diciembre de 2002. Publicada en http://www.eduardpunset.es/charlascon_detalle.php?id=15.
Registro en video: http://www.youtube.com/watch?v=Y6VIk18658o&feature=player_embedded [↵]
3. En una de las escenas de *Videodrome* donde el protagonista se entrevista con una de sus productoras, a la que le pregunta si conoce “Videodrome”, describiéndolo como “Is just torture and murder. No plots, no characters, very realistic. Better on TV than streets”, escindiendo las dimensiones mediales de las corporales. [↵]
4. En este caso, la preocupación viene de parte del diseñador del juego transCendenZ. En la escena final, se produce el siguiente diálogo entre Yevgeny Nourish (Don Mc Kellar) y su asistente:
Yevgeny Nourish: *I was very disturbed by the game we just played.*
Asistente: *What do you mean?*
Yevgeny Nourish: *It had a very strong, very real anti-game theme. It began with the attempted assassination of a designer.*
Asistente: *Really? That's very creative. On second thought, I see what you mean. It makes me nervous. You think this must've come from one of our game players?*
Yevgeny Nourish: *Well, it sure didn't come from me.* [↵]
5. “Death to Videodrome, long live to the new flesh”. [↵]
6. “Death to the demoness Allegra Geller”; “Death to eXistenZ”; “Death to Realism!”; “Death to the demon Yevgeny Nourish!”; “Death to PilgrImage!”; “Death to transCendenZ!”. [↵]

7. Cuando los protagonistas —Allegra Geller y Ted Pikul (Jude Law)— comienzan a jugar *eXistenZ*, pasan de una habitación a otro contexto espacial inmediato: dentro de un local de ventas de juegos. Al enfrentarse con D'Arcy Nader (Robert A. Silverman) se produce el siguiente diálogo entre ellos:

Ted Pikul: *What happened? I didn't mean to say that.*

Allegra Geller: *Your character said it. It's a kind of schizophrenic feeling, isn't it? You'll get used to it. There are things that have to be said to advance the plot. Those things get said whether you wanna say them or not. Don't fight it. Just go with it.*

Ted Pikul: *But should you be saying this in front of him?*

Allegra Geller: *Look at him.*

Ted Pikul: *What's he doing?*

Allegra Geller: *He's gone into a game loop. He won't come out of it until you give him a proper line of game dialogue.*

Ted Pikul: *This is tricky.*

Allegra Geller: *Start by repeating your last line. Include his name so he knows you're talking to him. [↵]*

8. A propósito de esta noción, en la primera escena de *eXistenZ*, Cronenberg presenta mediante Allegra Geller (Jennifer Jason-Leigh), diseñadora del juego, un discurso por demás ilustrativo: *The world of games is in a kind of a trance. People are programmed to accept so little. But the possibilities are so great. [↵]*