

El plástico y sus metáforas: el cuerpo, lo siniestro y la pulsión de muerte en Cronenberg

Enrique Hernández García Rebollo*

Lo siniestro (Das Unheimliche) es aquello que, debiendo permanecer oculto, se ha revelado.

Schelling

Resumen

En el presente artículo se desarrolla una reflexión psicoanalítica sobre un par de obras del cineasta canadiense David Cronenberg. Para ello, se plantea primero una conceptualización teórica que entrelaza el fenómeno del cine en su generalidad, con experiencias propias de la subjetividad entendida desde un marco psicoanalítico (Metz, 1992). Por razones de espacio, la reflexión se centrará sobre todo en dos películas: *Crímenes del futuro* (2022) y *Crash, extraños placeres* (1996). La obra de Cronenberg es muy extensa y en varias de sus películas se pueden ver también otros temas que aquí serán solamente aludidos. En el texto se usan también algunos conceptos psicoanalíticos lacanianos que se consideran productivos a la hora de analizar un fenómeno esencialmente audiovisual, como lo es una película. El objetivo es realizar líneas de análisis en donde se puedan problematizar temas relacionados con el cuerpo y dos conceptos psicoanalíticos clásicos: lo siniestro y la pulsión de muerte. Se invoca desde el

* Licenciado en Psicología. Profesor asociado en la licenciatura de Psicología. Departamento de Educación y Comunicación, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco. Correo electrónico: [ehernang@correo.xoc.uam.mx] / ORCID: [https://orcid.org/0009-0006-4318-4139].

título la metáfora del plástico porque, además de ser un motivo temático explícito de uno de los filmes, algunas de sus cualidades semánticas son útiles para el abordaje de los temas que aquí se trabajan teóricamente. También se establece un diálogo con algunas de las problemáticas que plantean teorías y movimientos actuales como el posthumanismo y el transhumanismo.

Palabras clave: cine, psicoanálisis, subjetividad, cuerpo, Cronenberg.

Abstract

This paper presents a psychoanalytic reflection on a couple of works by filmmaker David Cronenberg. To do so, it first presents a theoretical conceptualization that intertwines the phenomenon of cinema in its generality with experiences inherent to subjectivity understood from a psychoanalytic framework (Metz, 1992). Due to space constraints, the reflection will mainly focus on two films: *Crimes of the Future* (2022) and *Crash* (1996). Cronenberg's body of work is extensive, and several of his films also explore other themes which will only be briefly mentioned here. The text also utilizes some Lacanian psychoanalytic concepts deemed productive for analyzing an essentially audiovisual phenomenon such as a film. The objective is to generate lines of analysis where topics related to the body and two classic Freudian psychoanalytic concepts, the uncanny and the death drive, can be problematized. The title invokes the metaphor of plastic because, besides being an explicit thematic motif in one of the films, some of its semantic qualities are useful for approaching the theoretical themes, some of its semantic qualities are useful for approaching the theoretical themes addressed here.

Keywords: cinema, psychoanalysis, subjectivity, Cronenberg.

El cine, el sueño y el cuerpo

El sueño, como fenómeno psicodinámico de la función neurofisiológica del dormir, es entendido en el psicoanálisis freudiano como un cumplimiento de deseo. Se propone aquí pensar al cine como una necesidad de cumplimiento de deseo sociocultural que expresa diversas preocupaciones de la humanidad. Así como hay estructuras de personalidad que poseen deseos diferentes, también hay grupos sociales que expresan deseos diversos. El cine, una de las expresiones del arte contemporáneo más populares, es un lenguaje esencialmente visual. En este sentido, el psicoanálisis ofrece un conjunto de conceptos teóricos para poder pensar este fenómeno desde la perspectiva que afirma la existencia del inconsciente, así como los estrechos vínculos de las dinámicas de éste con el mundo de las imágenes. A su vez, para pensar estas problemáticas también sirven aquí algunas ideas desarrolladas por Lacan. La mirada necesita entender las imágenes que ve y el oído los sonidos que escucha, pero al mismo tiempo el cuerpo desea y la mente se ve incitada a realizar un trabajo de elaboración perceptual del mundo circundante. Todo ello en el cine se da mediante estímulos audiovisuales que afectan al cuerpo y a la mente de los espectadores. Estímulos tanto propioceptivos como interoceptivos, que demandan al yo que le dé un sentido a la experiencia fílmica.

Así como hay un trabajo del sueño en Freud (1997a), existe también un trabajo de elaboración de la experiencia fílmica de cada espectador. Así como Calderón de la Barca afirmó que “la vida es sueño”, aquí se propone pensar al cine, en consonancia con algunos planteamientos de Metz (1992), como sueño. Para ello, varias ideas extraídas del discurso teórico psicoanalítico son aplicadas a fenómenos cinematográficos. Valiéndose tanto de Freud como de Lacan, Metz (1992) diseñó un acercamiento interesante para el estudio del cine que aquí será retomado para una primera problematización que permita pensar las relaciones del cine con el cuerpo y con el inconsciente. Las ideas de Metz (1992) en este espacio engarzan de manera orgánica con otros temas acá pertinentes, dado que permiten pensar problemáticas como el cuerpo y la identificación especular, fenómenos que se producen

al apreciar obras cinematográficas en general. Aunado a ello, en estas líneas se aborda la particular forma en que el cineasta David Cronenberg ha trabajado varios temas relacionados con el cuerpo.

En primera instancia, lo que hace Metz (1992) es utilizar un par de ideas fundamentales de Lacan. Mediante una metáfora explicativa, la del estadio del espejo, Lacan logra esclarecer las funciones que la imagen del otro y la imagen de uno mismo producen en procesos inconscientes como la identificación, la agresión, la alienación y la constitución del deseo en la subjetividad (Lacan, 2009). Hay algo casi inmediato de comprensión cognitiva y emocional al ejercitar la mirada. Precisamente es en la intersección del cuerpo sintiente con el de una mente en constitución que el mirar la imagen de uno mismo adquiere consistencia lógica a partir de una serie de sensaciones que se van organizando entre sí. Ver y sentir. Sentir y percibir. Percibir y comenzar a comprender el entorno inmediato son procesos que se van constituyendo en el estadio del espejo. Aunado a ello, el cuerpo propio es tanto un territorio de aprendizaje constante en términos neurofisiológicos como un continente inmenso desde una óptica psicoanalítica. El ver puede y suele ser un acto cargado de placer, igual que otras funciones de carácter bioquímico. En psicoanálisis se parte de la premisa de que en todas estas funciones biológicas existen también procesos de carácter psicodinámico que alimentan de diversas formas las cuestiones fisiológicas que atañen al cuerpo en su dimensión orgánica.

De acuerdo con Metz (1992), se produce una semejanza en términos de experiencia psicológica y corporal entre el durmiente y el espectador de cine, que se puede sintetizar en dos esferas elementales. Por un lado, al ver cine el cuerpo está en un estado de reposo profundo similar al del sueño: el espectador de cine se encuentra sometido a una experiencia corporal de submotricidad. Por otro, en ambas experiencias, la del dormir y la del espectador de cine, emerge también un estado mental de super-percepción psicológica. No sólo es la función mental de la atención en los términos y la conceptualización de las psicologías cognitivas, sino que ello implica también la esfera de las emociones, las sensaciones y las percepciones vistas desde una mirada en donde el inconsciente es también un actor en juego.

Pero semejanza no es equivalencia. En la experiencia fílmica, el estado de relajación corporal no es absoluta, como sí se exige que lo sea en la condición del durmiente. Además, evidentemente, cuando uno ve una película no pierde en su totalidad el estado cognitivo de vigilia. De cualquier forma, cuando una persona está dormida, se puede pensar que ve películas de su propia autoría: los sueños. Una excelente metáfora para “hacerle ver” a un analizando que lo que ve y experimenta en un sueño, por más terrorífico y agresivo que a veces pueda ser el contenido de éste, consiste en mostrarle una obviedad: que dicho sueño es una obra de su autoría; es decir, una buena idea en un nivel técnico en el ejercicio de la clínica es invitarle a pensar que él es el director, guionista, productor y espectador de sus propios sueños. Las personas suelen asombrarse, pero sobre todo deslindarse de sus producciones oníricas, mediante el uso de expresiones como: “qué locura... será mi otro yo quien hizo ese sueño...”; “quien sabe de donde salió todo eso...”; “tal vez en mi otra vida fui Cleopatra...”, etcétera. Con este tipo de expresiones, llevan a cabo dos acciones que podrían parecer contradictorias pero no lo son: niegan por un lado y afirman por el otro, en el mismo acto, una serie de concepciones teóricas y metodológicas del psicoanálisis.

Este tipo de fenómenos son semejantes a lo que Freud (1997c) dice acerca de algunas figuras de la negación. Una negación gramatical bien puede ser una afirmación del inconsciente. No es que todas las negaciones sean afirmaciones, como se suele criticar este tipo de ideas psicoanalíticas que se piensan son universales, sino que algunas otras cualidades fenomenológicas de una negación suelen ser indicios claros de que una negación oral sea una afirmación desde el inconsciente. Dichas cualidades pueden ser el fuerte tono de una voz, una expresión gestual particular, el tipo de contexto en que se hace dicho acto, etcétera; pero, sobre todo, este tipo de cuestiones responden a factores psicodinámicos que atañen a singularidades de cada persona y a la forma en que se mezclan: dónde, cuándo, cómo, por qué. He aquí las singularidades de la clínica, que sirven también para pensar a profundidad un fenómeno sociocultural y estético como lo es el cine.

Un par de ideas de las propuestas de Metz (1992) son centrales para la comprensión del planteamiento de las analogías que desarrolla respecto de la experiencia fílmica y sus relaciones con el cuerpo y con la mente desde una óptica psicoanalítica. Por un lado, pensar las producciones cinematográficas como una instancia semionírica; por el otro, la relación que se establece entre el espectador y la pantalla mediante una especie de identificación especular. Por el lado de la producción cinematográfica, cuando un cineasta concibe una película, evidentemente sus registros de lo imaginario y de lo simbólico, en términos lacanianos, están imbricados en dicho proceso. Desde el lado del espectador, al ver una película están comprometidas también funciones de su experiencia subjetiva ancladas en los registros de lo imaginario y de lo simbólico. El que una obra fílmica guste o no a un público, o específicamente que las reacciones que desencadena en determinadas personas están vinculadas con este tipo de cuestiones psicodinámicas, es ajeno a la mayoría de los críticos de cine.

Planteadas estas coordenadas generales acerca de las relaciones existentes entre un espectador y las formas en que interactúa con una obra fílmica, se considera que uno de los directores contemporáneos más interesantes y controvertidos del cine actual es el canadiense David Cronenberg. Una de sus preocupaciones evidentes es el cuerpo. Violencia, enfermedad, muerte y degeneración, entre otras transformaciones del cuerpo, son presencias constantes en sus obras. También lo es la interpelación a uno de los temas caros al nacimiento y a la existencia misma del psicoanálisis: la sexualidad. De hecho, se le atribuye a Cronenberg la popularización de un término frecuente en algunos estudios estéticos contemporáneos, particularmente enfocados en el cine: la Nueva Carne (Cuéllar, 2002; Fernández, 2019).

Diferenciado de otros géneros colindantes como el *gore* o lo pornográfico, el estilo de Cronenberg se caracteriza por una serie de recursos plásticos que pueden resultar ofensivos para muchas personas. De cualquier forma, sus películas se han posicionado muy bien en los circuitos del llamado cine de autor o bien cine de arte. De acuerdo con Cuéllar (2002), si bien Cronenberg no inventa este concepto como un género, sí se le vincula con él por la ya legendaria última

frase en su película *Videodrome* (1983): “Long live to the New Flesh”. Cuéllar (2002) afirma que a este género se le atribuyen una serie de cualidades estéticas en que pares de categorías acaban resultando plásticamente confusas: masculino/femenino, humano/animal, natural/artificial, vivo/inerte, etcétera. Temas como la pérdida de la identidad (*Spider*, 2002), la transformación de la entidad humana en una monstruosidad (*La mosca*, 1986), o bien la capacidad humana de digerir el plástico (*Crímenes del futuro*, 2022) dan cuenta de una trayectoria interesada en mostrar temas que para muchas personas, en consonancia con el epígrafe de Schelling, no debieran salir a la luz. En este ensayo se vinculan dos conceptos psicoanalíticos clásicos, de origen freudiano, que son lo siniestro y la pulsión de muerte, con algunas de las propuestas estéticas del cine de Cronenberg. En esta reflexión el cuerpo es el territorio de anclaje de otros temas que se irán desarrollando.

Lo siniestro consiste (Freud, 2001b), a grandes rasgos, en un tipo de experiencia singular que ha sido traducida como “lo familiar desconocido”. Esta expresión, conocida para los alemanes, no hace tanto sentido a los hispanohablantes por la imposibilidad que cualquier traducción implica. Más aún cuando existe un desarrollo teórico abstracto detrás, como es el caso en cuestión. Algunos sinónimos de esta palabra en español son: tétrico, espeluznante, aciago, infeliz, trágico... La argumentación que Freud desarrolla está vinculada con otro concepto psicoanalítico denominado “retorno de lo reprimido”. Este último a su vez se relaciona con el fenómeno llamado “compulsión a la repetición”. Finalmente, la compulsión a la repetición está alimentada por la pulsión de muerte. Sirva este rodeo para ejemplificar también las dinámicas en que las pulsiones van de un lado a otro, se potencian o se neutralizan entre sí, o bien simplemente para ilustrar sus mil y una vicisitudes (Freud, 2001a). Sintetizando una serie de ideas y fenómenos que, como los laberínticos caminos de una pulsión, requieren grandes rodeos en donde las dimensiones de lo genético, lo económico, lo tópico y precisamente lo dinámico son puntos de referencia indispensables, se puede afirmar que el cuerpo es un territorio en donde literalmente se incorporan este tipo de fenómenos abstractos. A grandes rasgos, Freud (2001b) entiende lo siniestro como una de las

formas del retorno de lo reprimido. Al abordar problemáticas relacionadas con la dimensión estética, lo siniestro adquiere fisonomías perturbadoras. Tal es el caso del cine de David Cronenberg.

La pulsión de muerte marca un punto de inflexión del pensamiento freudiano respecto de la condición humana. Mucho se ha escrito acerca de la importancia de fenómenos tan destructivos como la Primera Guerra Mundial en la impronta que adquiere este concepto en el pensamiento freudiano. El planteamiento central del libro *Más allá del principio de placer* (Freud, 1997b) es que existen fuerzas tanto destructivas como autodestructivas dentro del ser humano, es decir, que más allá del planteamiento racionalista de que los seres humanos buscan de forma natural el placer y evitan el dolor para buscar la felicidad, existe otro tipo de hechos que apuntan en otras direcciones. Es el caso del masoquismo o de las neurosis de traumas provocados en experiencias como la guerra, por citar un par de ejemplos sencillos. Las formas de manifestación del binomio conformado por el placer y el dolor, placer-dolor, son más intrincadas de lo que se suele pensar sin tomar en cuenta la existencia del inconsciente.

Los cuerpos de la filmografía de David Cronenberg se suelen caracterizar por verse sometidos a procesos de dolor inmensos. En términos lacanianos, esos cuerpos gozan incesantemente gracias a verse bajo el influjo de procesos extraordinariamente peculiares. En ellos, el carácter siniestro es también una constante. En el caso de *Crímenes del futuro* (2022), el protagonista Saul Tenser, a partir de someterse a cirugías en que le tatúan y le extraen órganos, sufre transformaciones dolorosas en las que él es el sujeto activo de la objetivación de su cuerpo, en un contexto futurista en donde la mayoría de las personas ya no pueden sentir dolor. No sólo eso, como buenos personajes que son en términos diegéticos, estos protagonistas, como Tenser en *Crímenes del futuro* (2022) y Vaughan en *Crash, extraños placeres* (1996), asumen una especie de misión especial en este íterin en que el dolor corporal literalmente atraviesa sus existencias. El dolor, la búsqueda de la muerte y el llevar al cuerpo más allá de lo que es humanamente son ejes rectores en estas películas. Cuerpos plásticos que se moldean mediante tecnologías que lo mismo van de prótesis metálicas al me-

tabolismo de un material industrial como el polietileno. Siniestras entidades monstruosas que han alcanzado ya estados transhumanistas hoy deseados por diversos colectivos de personas. Estéticas cuyo tema principal es, de acuerdo con autores como Fernández (2019) y Cuéllar (2002), la Nueva Carne. Metáforas de lo plástico que es el cuerpo cuando los deseos están apuntalados en la flexibilidad de un sistema económico que traga todo a su alrededor. En este escenario, existen tecnologías cada vez más sofisticadas que absorben dentro de sus extraños circuitos fenómenos psicodinámicos como lo siniestro y la pulsión de muerte, generando nuevas formas de animación de la materia que encuentra a su paso.

El mundo contemporáneo no está tan lejano de algunos de los escenarios distópicos planteados en general en algunas obras de ciencia ficción. En el caso de los dos filmes aquí en cuestión, personajes como Vaughan son realidades que, aunque no sean prevalentes en un sentido estadístico, sí que son sugerentes para reflexionar sobre varias problemáticas relacionadas con el cuerpo, el dolor y sus transformaciones. Respecto de la carne, es interesante pensar en que la carne sintética es ya una realidad comercial, que además es probable que crezca significativamente en los próximos años. Este tipo de carne, también llamada carne de laboratorio, se propone como una solución a múltiples problemas actuales. Las soluciones tecnológicas a múltiples problemas de diversa índole son una constante en estos días y todo indica una tendencia más fuerte en el mismo sentido. Si bien es un tanto extraño (¿siniestro?), hoy ya existen personas que comen carne sintética con total normalidad.

Crímenes del futuro, metáforas del presente, carnes plásticas

La cirugía es el nuevo sexo...
David Cronenberg

El plástico y la mente comparten una cualidad sobresaliente: su extraordinaria maleabilidad. El plástico, que en términos industriales

es llamado también polietileno, es uno de los materiales más emblemáticos de la industrialización y de la modernidad. La cantidad de desechos de plástico y su grave impacto ecológico se han hecho tristemente famosos en los últimos lustros. Prácticamente cualquier persona ha visto algún video en donde se pueden ver imágenes apocalípticas hoy normalizadas: islas de toneladas de basura en medio del mar; montañas de plásticos acumulados al lado de carreteras; todo tipo de animales marinos atascados y/o asesinados mediante algún derivado del polietileno. El plástico se ha adaptado a millones de objetos para satisfacer necesidades humanas con una creatividad comercial deslumbrante. Hoy en día, la basura plástica y la forma en que termina en todo tipo de lugares es motivo de preocupación mundial. El plástico es así una metáfora muy útil para pensar problemas de la vida contemporánea relacionados con escenarios distópicos. Desde la esfera de la ficción, uno de los temas de la última película de David Cronenberg, *Crímenes del futuro* (2022), es que algunas personas, seres humanos evolucionados, pueden comer y digerir plástico. En el filme, los cuerpos de estos seres humanos evolucionados han logrado, de acuerdo con uno de los personajes, uno de los postulados más elementales de la perspectiva darwiniana evolucionista: adaptarse al medio ambiente para sobrevivir. En efecto, una de las cualidades del ser humano, como se decía unas líneas arriba, es que poseen una plasticidad tremenda para adaptarse a los cambios de su entorno.

Al inicio de *Crímenes del futuro* (2022), en la presentación introductoria, se puede ver algo así como la piel del cuerpo desde adentro de un vientre materno. Las imágenes no son claras pero, jugando con esta idea, tal vez es lo que un feto podría ver desde adentro del vientre de una madre con algunos de sus órganos... tatuados. Ése es el preámbulo visual de esta película. En la primera escena vemos un barco partido perfectamente a la mitad, hundido en una costa. Es una clara metáfora del naufragio de la especie humana. Conforme la cámara se va alejando del barco y nuestra perspectiva de *voyeurs* cinematográficos se va abriendo, vemos a un niño con el torso desnudo y solamente los pies de su cuerpo en el mar. La cámara se va

acercando al cuerpo de este infante y podemos apreciar claramente las pequeñas lonjas de carne de su cuerpo delgado. Un niño puede representar la esperanza de un nuevo mundo. No obstante, esta idea se diluye de forma siniestra en las siguientes secuencias. La voz de su madre lo llama para que vaya con ella, dentro de una casa. Un poco después vemos a ese mismo niño ya adentro de esa casa comiendo un bote de basura de plástico. Después, vemos al niño dormido sobre una cama y observamos que la mamá lo asesina asfixiándolo con una almohada, en una batalla cuerpo a cuerpo con él. He ahí ya toda una enunciación filosófica de lo que vendrá después: la carne, el cuerpo y la vida en versiones distintas de cómo se le conoce y se le experimenta actualmente. También, la presencia de placeres extraños. En este futuro tal vez no tan lejano, algunos humanos han evolucionado y pueden comer y digerir plástico. Tales son los casos de Brecken, es decir el niño, su padre, cuyo nombre es Lang, y el artista Saul Tenser, que a su vez es el protagonista principal del filme. Al mismo tiempo, en este escenario distópico una de las expresiones artísticas más exclusivas consiste en un tipo de *performance* muy particular: operaciones quirúrgicas públicas, asistidas por una máquina bastante siniestra, en donde se tatúan y se extraen órganos. En las mismas, algo que sobresale en términos visuales es que se pueden ver claramente múltiples rostros de excitación sexual tanto de los asistentes así como de los dos artistas involucrados: Tenser y su pareja Caprice. Una de las líneas del guion es bastante contundente en este sentido: “la cirugía es el nuevo sexo”. En efecto, los extraños placeres de los seres humanos son de una diversidad que algunas veces puede ser siniestra. Si bien la palabra perversión ha sido declarada caduca por su incorrección política, puede ser usada aquí como una metáfora más de las capacidades de destrucción de los seres humanos. Suicidios, auto-mutilaciones corporales y transformaciones del cuerpo que implican dolor son cada vez más comunes hoy en día.¹ A veces lo evi-

¹ Simplemente hay que pensar en dos artistas que ya llevan décadas realizando *performances* artísticos que consisten en la intervención radical de sus propios cuerpos: la francesa Orlan de 76 años de edad, y el australiano Sterlac, de 77 años. Por otro lado, la popularidad de personajes contemporáneos como *the_black_alien_project*, cuyo perfil de Instagram tiene

dente queda encubierto precisamente por estar tan a la vista. Dolor y placer no solamente estetizados, sino plenamente mercantilizados: el arte hoy en día logra vender muy bien una infinidad de conceptos mediante la construcción de discursos publicitarios y de ideologías sofisticadas.

Tenser y Caprice, los artistas principales de esta película, son también pareja sentimental. Él ha sometido su cuerpo a tal cantidad de transformaciones quirúrgicas que una inferencia que se impone en la diégesis del filme es que el nivel de sus dolores corporales debe ser descomunal. De hecho, él es una de las pocas personas que todavía sienten dolor. Al mismo tiempo, es un dolor no sólo perfectamente habitual, sino que es un dolor que es parte importante de su expresión artística. Esto se logra mediante el uso de una estética monstruosa que puede resultar atractiva precisamente por lo siniestro que logra evocar. En un par de escenas se puede ver dos de las máquinas que Tenser tiene que usar para la satisfacción de algunas de sus necesidades fisiológicas más básicas. Para dormir, no solamente se introduce y se acuesta, sino que se conecta de cierto modo con una especie de “cuna-cucaracha” que se mece con un ritmo de insecto aletargado. Para comer, se sienta en una silla que es una especie de esqueleto que también se menea con un ritmo como de máquina averiada. Esta especie de “silla-esqueleto-mommy”, de carácter siniestro también, posee una especie de “brazo-cuchara” con la cual alimenta a este hombre que no parece disfrutar el alimento —que uno como espectador no logra adivinar de qué se trata—. Por otro lado, en una escena en donde él y ella intentan tener relaciones sexuales simplemente no lo logran. En otra escena, Tenser habla de no funcionar muy bien con el “viejo sexo”, al intentar ser seducido por una mujer que está muy excitada con el carácter extraño de las mutaciones internas del cuerpo de él. Ella trabaja en el Registro Nacional de Órganos, cuya función es investigar casos como el de Tenser

1.3 M de seguidores, son síntomas interesantes de los límites a los que el cuerpo puede ser llevado mediante la combinación que se produce entre su transformación explícita, la estetización de éste, así como lograr la monetización de ello al incorporarlo en circuitos comerciales mediante las agencias de la publicidad y el *marketing* contemporáneos.

precisamente. También existe una oficina de Nuevos Vicios. En otras escenas, en las calles se puede ver a personas que se cortan sus cuerpos intentando sentir un poco de dolor, cosa que no logran. Lang, el padre de Brecken, es una especie de activista que está obsesionado con los “come-plástico”, y el espectador se enterará después de que el niño de hecho es producto de esas obsesiones. Lang contacta a Tenser porque desea mostrar en público el sistema digestivo del niño mediante una de las intervenciones quirúrgicas que hacen Caprice y Tenser. Lang fábrica también barras de plástico para comer por estas personas evolucionadas, como su hijo Brecken. En la última escena de la película vemos que Tenser se anima a comer una de esas barras de plástico y no sólo lo logra: parece incluso disfrutarlo. Se revela así que él también es uno de esos seres evolucionados: los come-plástico. Si en la primera escena la aparición de lo siniestro encuentra su formulación estética en una figuración distópica de Medea, es decir, una madre asesinando a su hijo por la confrontación con algo monstruoso en él, en la última escena el carácter de lo siniestro se genera mediante la develación de una entidad transhumana naciente. Lo que para una madre de un hijo transhumano es una experiencia catastrófica, culposa y mortífera, al final es una posibilidad de sobrevivencia en un entorno social en ruinas. Ambas son experiencias que pueden resultar familiares y desconocidas al mismo tiempo. *Crímenes del futuro* (2022) pareciera enunciar un horizonte próximo: el naufragio antropológico de una humanidad que no acaba de reconocerse en sus propias creaciones y que no obstante se adapta a múltiples cambios.

Extraños placeres, cuerpos plásticos, prótesis metálicas

El inicio de *Crash, extraños placeres* (1996) está sonorizada con una música que tiene un timbre cristalino muy particular que produce una sensación de tensión y de frialdad al mismo tiempo. Esto, acompañado de la paleta de colores de las letras con fondos azules y metálicos que presentan al elenco y la producción, nos introduce de

lleno en un escenario de seductora frialdad. La primera escena consiste en lo siguiente: un hangar, las caras puntiagudas de unos aviones, una serie de figuras metálicas fálicas que sobresalen. De repente se va configurando un escenario en donde aparece una bella mujer en una especie de trance de excitación. Vemos cómo otra persona, con atuendo de hombre, del cual podemos percibir solamente su traje azul y sus zapatos negros, se acerca a ella por detrás y se dispone a tener relaciones con esta mujer, mientras ella acaricia el metal de un chasis. Él la penetra. Ella disfruta. Ella sigue acariciando, plenamente excitada, la superficie metálica del avión. No solamente eso: reposa uno de sus pechos sensualmente en contacto con el metal de la máquina aviadora. Él es un personaje sin rostro, la persona detrás del mismo no aparecerá más en adelante. Literalmente difuminado en los metales de las máquinas de esta escena, ha cumplido su función aquí: satisfacer el extraño deseo de esa mujer.

En la siguiente escena vemos a un hombre, pronto sabremos que es la pareja de la mujer de la primera escena, teniendo relaciones sexuales con otra mujer. Él es James Ballard, que está teniendo sexo con su camarógrafa en un cuarto de un set de grabación, en donde él es el director. Se puede percibir claramente aquí otro metal dorado que porta el cuerpo de él, en un dedo de su mano: su anillo de casado. También de metal es la especie de caja en donde ellos están teniendo sexo. Se conjuga así de inmediato, mediante el uso de una música atonal muy singular, la paleta de colores de las letras de la presentación y estas primeras escenas, fenómenos como la frialdad, lo metálico y las máquinas en sus relaciones con lo que en psicoanálisis se conceptualiza como pulsiones sexuales. La plasticidad de estos cuerpos estará acompañada en este filme por metales diversos y máquinas automovilísticas.

Posteriormente, hay una escena en donde James Ballard estrella su carro de frente con otro, mismo en que viajan la doctora Helena Remington y su esposo, que muere en el instante al salir proyectado y penetrar violentamente el parabrisas y en el auto de Ballard. James y ella sobreviven con daños en sus cuerpos. Ella, al quitarse el cinturón de seguridad para descender del auto, se descubre por

accidente también un seno que capta poderosamente la atención de Ballard mediante un erotismo siniestro. El ambiente sonoro, de una potencia sublime en este filme, armoniza con ese carácter aciago en este tipo de escenas. Ya ambos en el hospital conocerán a un personaje bastante perverso que ejercerá una fuerte seducción sobre ellos, particularmente en Ballard: Vaughan. Hombre de mediana edad, con varias cicatrices en su cara y en su atlético torso, poseedor de una mirada que transmite una clara perturbación mental. Vaughan está obsesionado con un espectáculo muy singular: la recreación de choques de autos. Organiza este tipo de eventos a manera de espectáculos clandestinos, además de tener estas prácticas en general, que compartirá con Ballard y su esposa.

Ya en casa después de estar en el hospital, Ballard ve más y más autos por la ventana de su departamento, ubicado en algún piso muy alto, desde donde se ve una autopista grande, puentes y muchos, muchos autos. Autos que parecen hormigas metálicas que han acelerado su paso en los cruces de una estupenda estructura de hormigón urbana: una súper autopista. James y Catherine tendrán sexo en ese balcón mirando esta fría y monótona vista. En otra escena, tanto James como la doctora Remington buscan sus autos destrozados en una especie de estacionamiento grande, con cierto fetichismo en su actitud. Se suben a uno de los autos accidentados, se ven presas de una excitación desbordada y acaban teniendo sexo desaforado ahí mismo. En uno de los espectáculos que recrea Vaughan, se asiste a una descripción clínica del famoso accidente de James Dean en donde se resalta el nombre del auto: Pequeño bastardo. Vaughan y Ballard establecen una relación cercana, en donde llegan a tener contactos sexuales entre ellos y con la esposa de Ballard. Vaughan vive en un lugar en donde hay una serie de personajes peculiares. Lleva a Ballard a conocer el lugar y le platica algunos proyectos que tiene en mente. Vaughan habla, entre varios temas, de uno que destaca: “psicopatología benevolente”. En el lugar, un par de personas que lucen también perturbadas están viendo videos de choques con “dummies”, excitados, manoseándose entre sí. Uno de dichos personajes es Gabrielle, joven mujer con una estética *cyberpunk* y decadentista:

vestida con un pequeño vestido negro de piel con incrustaciones metálicas, igual que su propio cuerpo, intervenido con prótesis metálicas. Gabrielle es una mujer muy lisiada pero al mismo tiempo muy deseante. Algo llamativo que se aprecia en su cuerpo es una larga y profunda cicatriz en una de sus esbeltas piernas. En esa misma escena en el hogar de Vaughan, él los provee de marihuana y tabaco mientras da una cátedra de cuestiones relacionadas con la tecnología, el cuerpo, el dolor, las prótesis y su hipótesis de la psicopatología benevolente. Una idea central aquí salta por las colindancias con algunas de las hipótesis freudianas respecto de la pulsión de muerte: experiencias de dolor agudo suelen ser vivenciadas como extraordinariamente placenteras y tienden a lo que Freud teorizó como compulsión a la repetición. Vaughan está obsesionado con los accidentes automovilísticos: los fotografía, los estudia, los recrea y se excita intensamente con ello. Desea eso. En algunas escenas de la película se muestra el deseo de llegar al orgasmo en situaciones extremas y peligrosas, como por ejemplo el ir teniendo sexo en un auto a toda velocidad en la parte trasera, estimulados con drogas, música, etcétera. También hay escenas en donde claramente se vinculan las máquinas con el cuerpo humano y la búsqueda de placer sexual.

Más que deseos maquínicos, en varias escenas de la filmografía de Cronenberg en general parece latir la aspiración de uno de los postulados más básicos de algunas ramas del transhumanismo contemporáneo: la fusión hombre-máquina. Mediante la conjunción de una serie de imágenes de una estética muy propia, Cronenberg logra transmitir sentimientos ominosos mediante figuras estéticas estilo *cyberpunk* con trasfondos decadentistas. Hay una escena de una máquina lava-autos muy bien lograda, en donde la cámara se detiene meticulosamente en imágenes que provocan en la mente ideas que llevan a la asociación de funciones corporales con la realización de los logros que diversas máquinas pueden realizar. En el auto, Ballard maneja mientras en el asiento trasero su esposa y Vaughan tendrán sexo al introducirse en una máquina lava-autos. La entrada del auto en lo que se puede figurar como los plásticos labios de la máquina, una forma de vagina maquinal que recibe al auto que la penetra len-

tamente, armoniza de forma idónea con la excitación de Vaughan con la mujer de Ballard adentro de ese auto. Expulsiones de efluvios diversos; limpieza de una máquina por otra máquina; funcionamiento orgánico y automatizado de piezas de fierro y de plástico; dos máquinas que parecen tener una especie de cópula astringente, en donde las funciones de la limpieza muestran aparatos que parecieran sufrir procesos de tumefacción y contracción para alistarse al encuentro entre ellas mismas y cumplir su función. Similar que los cuerpos de carne y hueso, aquí las máquinas hechas de metal y plástico se alistan, se erectan, se “tumefactan” y funcionan al compás de movimientos rítmicos: se puede ver fluidos de jabón y agua que se asemejan a los procesos eyaculatorios de los organismos humanos que uno puede imaginar. Tensión, distensión, funcionamiento y optimización industrial que, mediante movimientos rítmicos sugerentes, traen a la mente imágenes que se asemejan a los de los procesos fisiológicos que caracterizan al cuerpo del ser humano. Una vez más: fusión del ser humano con la máquina. Particularmente, fusión sexual de estas entidades.

Retomando algunos de los elementos de *Crash*, la estética decadentista pareciera sugerir la obsolescencia del organismo humano, lo caduco, frágil y débil del mismo frente a objetos tecnológicos. La máquina, el sexo, la intensidad que desborda su conjunción, la sorpresa que extraña pero seduce a algunas personas e intimida, e inclusive ofende a otras: hay ahí distintos tipos de energías retroalimentándose constantemente, que son plásticas, dúctiles y moldeables como el cuerpo humano. El carácter incómodo de una obra como la de Cronenberg radica en que interpela a dimensiones profundas de ansiedades contemporáneas. De forma semejante a lo que pasa con conceptos psicoanalíticos como lo siniestro y la pulsión de muerte precisamente, son fenómenos que la mayoría de personas simplemente expulsan de su campo de conciencia y de su reflexión. Hay que decir que esta película fue extraordinariamente controversial, reprimida y denegada al principio en varios lugares. En general, la obra de Cronenberg ha tenido este tipo de recepción alrededor del mundo. De cualquier forma, como el carácter siniestro en una

conceptualización psicoanalítica, retorna y emerge mediante nuevas figuraciones plásticas cinematográficas.

Más allá del cuerpo: las siniestras mortíferas fantasías de una tecnología sin límites

Actualmente, se considera que algunas obras artísticas relacionadas con la ciencia ficción son una herramienta potente para pensar problemas que atañen a las ciencias sociales y las humanidades en el contexto de la posmodernidad (Peregrina, 2015). Como se mencionó, la obra de Cronenberg está categorizada como perteneciente al género denominado la Nueva Carne. Aquí se tira de ese hilo un poco más, al considerar que esta última categoría es colindante con la ciencia ficción. En uno de los trabajos más destacados sobre la obra de Cronenberg, *Políticas de la nueva carne*, Fernández (2019) segmenta la obra de este cineasta en dos etapas. Al primer momento de la filmografía de Cronenberg, Fernández la denomina la etapa teratológica, que está más definida por algunos elementos que caracterizan a la ciencia ficción, como lo es una serie de escenarios en donde las tecnologías cobran vida y eliminan cualidades consideradas esenciales de los seres humanos. Otras características de esta primera etapa son la monstruosidad, las mutaciones físicas, los contagios virales, algunas enfermedades increíbles y varios tipos de fusiones humano-monstruo (*La mosca*, 1986; *Videodrome*, 1983). Éstos son algunos elementos constantes en esas obras. La estética predominante de estos cuerpos consiste en la aparición de figuras de una monstruosidad viscosa, entidades que lucen como de plastilina que parecieran recién salidas de húmedas vesículas en donde se han fermentado horrores de todo tipo alimentados por ansiedades humanas hoy comunes. La segunda etapa, llamada perversa de acuerdo con Fernández (2019), se caracteriza por generar escenarios distópicos más realistas en el sentido de que la humanidad pareciera acercarse a ellos cada vez más. La tecnología es un agente constantemente interpelado en los filmes de Cronenberg. En *Crímenes del futuro* (2022) hay una interlocución con el transhu-

manismo, que es un movimiento que en los últimos años ha tomado mucha fuerza en varias esferas de la sociedad. En este último sentido, en varios circuitos académicos ya se ha hablado acerca de temas como lo *cyborg* (Haraway, 2001), el posthumanismo (Braidotti, 2015), el transhumanismo (Diéguez, 2017) y otras nomenclaturas colindantes. Un punto para enfatizar aquí es que las diferencias en todos estos campos están unidas por un eje rector: las múltiples posibilidades de transformación del cuerpo humano. Se considera aquí que tanto el carácter siniestro de la estética de estas películas, así como la forma en que se manifiestan diversas figuras de la pulsión de muerte en ellas, son dos de las cualidades que singularizan a la obra de Cronenberg. Desde este panorama, no incluido de forma frontal en ninguna de las lecturas aludidas, se considera que los conceptos freudianos de lo siniestro y la pulsión de muerte son de gran ayuda para poder pensar en varios de los temas que Cronenberg despierta.

Cuando Freud introduce el polémico concepto de pulsión de muerte vincula intrínsecamente dos sensaciones normalmente contrapuestas: placer y dolor. Uno de los ejemplos más ilustrativos de esto es el orgasmo: un pico de placer que puede llegar a ser experimentado como una experiencia dolorosa si no cesa la estimulación que lo provocó. Las múltiples formas en que los organismos humanos experimentan placer y dolor abarcan una gama que no es reductible ni a escalas de medición exactas ni a sistemas de medición infalibles, por las diversas particularidades que este tipo de fenómenos implican. Es tal la singularidad y la diversidad en que las entidades humanas logran la obtención de placer, así como las historias detrás de la conformación de subjetividades diferentes, que hoy en día ya no sólo se vive con fervor la eclosión de una multiplicidad de nomenclaturas que pretenden sepultar la dicotomía hombre-mujer, sino que el mundo parece dirigirse a la destrucción de la noción misma de lo que es una entidad humana.

Si Nietzsche (1997) habló de la muerte de Dios y las implicaciones de ello en la historia de la humanidad sobre todo en *Así habló Zaratustra* por los años 1883-1885, y Foucault (2011) sugirió claramente la muerte del hombre en *Las palabras y las cosas* en 1966, algu-

nos sectores hegemónicos del mundo actual están obsesionados con una variedad de proyectos que apuntan en direcciones semejantes. Por supuesto que con objetivos distintos, pero hoy en día se impulsa con gran potencia esta idea de llevar al ser humano un paso más allá en su propia evolución. De acuerdo con varias ramas del transhumanismo y el posthumanismo contemporáneo, el ser humano sería una especie de accidente más dentro de la evolución. Más allá de los claros intereses comerciales de empresas y personajes que impulsan este tipo de ideas, y de las hondas divergencias en cuanto a los planteamientos filosóficos que actualmente existen, una evidencia es que hay grandes inversiones de dinero que están implantando las bases para la eclosión de un mundo transhumanista. Las transformaciones del cuerpo, ya sea mediante intervenciones quirúrgicas varias, la implantación de chips digitales, como Neuralink, o bien mediante la administración de biofármacos y otras sustancias químicas en lo que se conoce como procesos de “Biomejora”, son ya una realidad.

En *Crash*, la noción de accidente es relevante en el sentido que marca, literalmente, las vidas y los cuerpos de cada uno de los personajes. Singularidad en sí mismo, el concepto de accidente está habitado por la diferencia que supuestamente lo encarna. Algunas de las lecturas contemporáneas acerca tanto de la obra de Cronenberg como de varios de los postulados posthumanistas y transhumanistas apologan el discurso de lo novedoso y de lo disruptivo sin tomar en cuenta las ansiedades de carácter inconsciente que pueden habitar lo mismo en propuestas estéticas que en proyectos políticos. Si en la empresa de la ilustración primero y de la modernidad después el accidente era un fenómeno a evitar, en una etapa más contemporánea, como la posmodernidad, el accidente puede ser incluso un evento bienvenido por su carácter disruptivo. En cuanto a creaciones estéticas, un concepto como el accidente puede servir como un tema atractivo por su plasticidad semántica, además de servir para la realización de una crítica conceptual a la misma modernidad. Tal es el caso tanto del cine de Cronenberg como de la literatura de James G. Ballard, el autor del libro homónimo en que está basada esta película. En palabras de Vaughan, pero ahora en la novela del escritor

Ballard: “Vaughan llegaba a imaginar un mundo víctima de una catástrofe automovilística simultánea, donde millones de vehículos se estrellaban fundiéndose en una cópula definitiva, coronada por una eyaculación de esperma y líquido refrigerante” (Ballard, 2008: 11).

Desde un enfoque positivista, en donde la razón es el actor principal, un accidente siempre hace alusión a algún tipo de eventualidad, algo que se sale de los cauces de lo normal. Con la introducción del concepto de lo inconsciente, el psicoanálisis complejiza este tipo de fenómenos hasta vincularlos con otra singularidad: la historia de vida de las personas y la singularidad en la que se conforman sus personalidades. El cine, si bien puede servir como herramienta de análisis como en este ensayo en particular, también sirve para olvidarse de los problemas de la vida cotidiana en lo general. Para el personaje Vaughan, el accidente es la norma. Regido por procesos tanatológicos que buscan la conjunción de la muerte con el orgasmo, la pulsión de muerte se manifiesta aquí mediante una claridad cuya transparencia puede resultar insoportable para varios espectadores. La contigüidad de las entidades cuerpo humano-automóvil es una constante en varias de las escenas de choques, pero sobre todo en la que se produce finalmente la muerte de Vaughan. Vaughan maneja excitado detrás del auto de Catherine, lo golpetea acelerando cada vez más y de repente se sale de la autopista en un segundo nivel, cayendo en un camión en donde muere en una explosión. Se puede ver fuego ahí, en el techo del camión donde se estrella, como una metáfora de la culminación orgásmica y mortífera en que Vaughan termina su vida. En términos lacanianos, las figuras plásticas de la contigüidad responden a una forma de anclaje del deseo en una dimensión metonímica, más que metafórica. Las cadenas de los objetos metálicos que se entrelazan en *Crash, extraños placeres* (1996) encuentran en un objeto industrial sin vida pero con movimiento un protagonista especial: el automóvil. No es que las máquinas adquieran vida, sino que ya la tienen en cierto sentido: el automóvil es un pesado objeto metálico que posee movimiento.

Una de las motivaciones profundas de la actitud fetichista ante la máquina es que se está ante un objeto que, aunque no tenga vida, sí tiene animación. La facilitación en la obtención de placer que las

máquinas brindan es algo que se puede ver más claramente en lo fácil que es que los niños se hagan adictos a las tecnologías digitales, en donde el carácter de lo animado digital es cada vez más equiparado con lo viviente biológico (Turkle, 2012). En el caso de Vaughan y Tenser, sería interesante saber siquiera un poco de sus historias para poder pensar con más profundidad el porqué de sus filias y de sus obsesiones. Las lecturas del tipo la Nueva Carne son interesantes desde la perspectiva que subraya algunos de los significados socioculturales contemporáneos predominantes, pero algunas veces parecen ser también una apología de eso que se ve en las películas: muerte, desastre y una psicopatología que no es nada benevolente. El discurso contemporáneo que consiste en la idea de “llevar más allá” el mundo y la vida en general tiene mucho éxito lo mismo en el *marketing* que en otras esferas de la vida cotidiana. Muchas de las prácticas que hoy se plantean como libertarias de hecho tienen un carácter compulsivo e irrefrenable. El caso del *black_alien_project* es muy sugerente porque ilustra la gran potencia de atracción que ejercen este tipo de fenómenos en las audiencias interconectadas a las redes sociales digitales (Boyd, 2014). Particularmente notable en la adicción a las tecnologías digitales, en donde la red social Tik Tok es un ejemplo paradigmático, este tipo de fenómenos se está produciendo hoy en varias esferas. En *Crash, extraños placeres* (1996) es evidente que Vaughan está regido por una compulsión a la repetición que sólo encuentra leves diferencias hasta el encuentro con la muerte. De cierta forma, es también una especie de iniciador espiritual, que ha encantado a Ballard y a su esposa Catherine, quienes también se verán sometidos a los influjos de la compulsión a la repetición que, incesante, busca su expresión última: la muerte. Freud habla en *Más allá del principio de placer* del principio de Nirvana: el deseo de la materia orgánica de retornar a la inmovilidad y al descanso absoluto. La última escena de esta emblemática película es extrañamente entrañable. Después de que Ballard le hace a Catherine lo mismo que les hizo Vaughan a ellos, es decir, chocar su carro por detrás varias veces antes de descarrilarse, él se acerca a ella y, al verla aún viva, se dispone a penetrarla ahí mismo. Le dice al oído: “Tal vez la próxima vez”.

Otro de los temas que Freud aborda en el libro recién citado es un juego, el ya famoso “fort-da”. Sus reflexiones lo llevan a pesquisar el carácter repetitivo de los juegos de los niños en lo general para poder visualizar una idea que, si bien es bastante evidente para cualquier persona medianamente atenta, es de un interés supremo a la hora de engarzarla como parte de una serie de fenómenos más complejos desde una óptica psicodinámica. Dicha idea consiste en la postulación de una hipótesis: en el juego el niño realiza de forma activa aquello de lo que fue objeto pasivo en el pasado. Ballard le hace a Catherine lo que Vaughan les hizo antes a ellos dos. La circularidad estética de la diégesis del filme en cuestión retroalimenta la experiencia de lo inacabado, de la “no conclusión”, que es una de las técnicas cinematográficas para lograr precisamente un buen cierre, es decir, un buen final. De hecho, otros autores han señalado que fenómenos tales como la compulsión a la repetición en psicoanálisis pueden ser conceptualizados desde otras vertientes. El efecto Zeigarnik consiste en una experiencia que no se cierra, que no concluye, experiencia que lleva a que la persona o el organismo insista y repita las acciones en aras de concluir y/o solucionar de forma reiterativa. En otros animales no humanos, se sabe que mucho de la ejercitación repetitiva del juego está en función de su aprendizaje en un sentido etológico.

Para autores como Cronenberg y Ballard, tal vez la humanidad pueda ser pensada como un accidente. En este sentido, el cuerpo accidentado de Gabrielle en *Crash* es poseedor de una hermosura extraña y sublime. En ella se asiste al nacimiento de una especie de *protocyborg* cuyos deseos brillan como el metal que habita su cuerpo y su atuendo. Es uno de los personajes con más vigor sexual en este filme. Respecto de *Crímenes del futuro*, algo sugerente es que se imagina ahí un futuro que ya no pareciera tan lejano en cierto sentido, aspecto que, de acuerdo con Fernández (2019), es producto de la evolución y la madurez estética de Cronenberg. Si en la primera etapa teratológica los efectos digitales de seres húmedos y viscosos son más presentes, asimilados a una estética que colinda con el cine *gore*, en donde el carácter espectacular y monstruoso es una seña in-

soslayable, en la segunda fase de su obra la estética es más “realista”. En este último sentido, es precisamente más ominosa: un tipo de realismo familiar-desconocido para nuestro mundo actual. Por ello mismo, su cinematografía es más perturbadora para la mayoría de la población. En las dos películas aquí en cuestión, es interesante que varias de las locaciones se asemejan a entornos urbanos contemporáneos. Algunas de las paredes de la arquitectura de *Crímenes del futuro* están plagadas de grafitis y otras aparecen totalmente arañadas por el paso del tiempo, sin ningún tipo de mantenimiento, mucho menos retocadas por algún tipo de restauración. Es realmente interesante que la paleta de colores en sepia y el tipo de iluminación del filme se asemejan en demasía a los últimos tonos cromáticos de varios dispositivos de pantallas digitales, como lo es la tecnología True Tone. Mediante este tipo de tecnologías, se pretende dar una sensación más realista dependiendo de sensores que supuestamente captan lo que se denomina la “temperatura” del tipo de iluminación circundante. Es lo que en términos populares se conoce como iluminación cálida o fría. Pues bien, en *Crímenes del futuro* se logra mediante el uso de la luz lo que en *Crash* se hace mediante el ambiente sonoro: una gélida frialdad de las atmósferas urbanas. Otro punto interesante, nada fortuito, es que *Crímenes del futuro* fue filmada en su mayor parte en Atenas, Grecia. Considerada cuna de la civilización occidental, regresando a la primera escena en donde se aprecia un barco naufragado en una costa, partido perfectamente a la mitad, es una imagen del colapso de la cultura humana en su cuna misma. Metonímicamente, en esa misma escena, la secuencia introduce poco a poco en ese mismo cuadro a Brecken, el niño que será asesinado unos instantes después por su propia madre. La clara alusión a Medea es inevitable. Por el lado de Lang, el padre-creador de Brecken, aparece también como sombra la figura del doctor Frankenstein. La Grecia clásica, el romanticismo inglés y fenómenos relacionados con un transhumanismo contemporáneo se dan la mano de manera orgánica así en una obra que, sin recurrir a efectos especiales espectaculares, imagina escenarios siniestros que interpelan profundamente a ansiedades contemporáneas con una medida plástica admirable.

En uno de los fotogramas de la película vemos a Caprice con un vestido rojo, sobrio, elegante y también sensual. A su lado, está recostado Tenser, con su atuendo como de monje capuchino, sólo que en negro. La imagen, de una sobriedad sombría que es incluso elegante, transmite la idea de la sangre al lado de la muerte. Caprice, sustantivo que en inglés significa “capricho”, es la encargada de realizar las extirpaciones de los órganos de Tenser. Tal vez se pueda pensar que los caprichos de gran parte de los seres humanos actuales respecto de las formas de experimentar con sus cuerpos, al no tener límites, están sentando los pilares de una civilización en la que escenarios distópicos como los planteados por Cronenberg sean asequibles. La implantación de estéticas como la Nueva Carne, en sus intersecciones con problemas tanto filosóficos como fisiológicos que aquejan al ser humano actualmente, permite pensar detenidamente el tema del cuerpo desde diferentes aristas. No solamente sus limitaciones, sino sus usos, sus posibilidades y las transformaciones que ya algunas personas están haciendo en sus propios cuerpos. La presencia del dolor, lo mismo en una artista como Orlan que en un “influencer” como *the_black_alien_project* parece estar supeditada a propuestas estéticas que transformen el cuerpo de una manera radical. El arte de Cronenberg toca en el espectador fibras más sutiles. Experimentar una película implica establecer un pacto de ficción que, mediante el establecimiento de un distanciamiento que así se instala, permite la eclosión de una de las figuras de la concentración del pensamiento: el análisis. El arte en general permite romper con el principio de realidad, que si bien es necesario, suele ser también una fuente de frustración ineludible. Como el niño, el artista despliega una serie de recursos propios, que solamente pueden atañer a su propia vida, a la singularidad que es, mediante actos de creatividad que, cuando son exitosos o simplemente cumplen su función, pueden cambiar a la persona que aprecia sus creaciones artísticas. La singularidad de toda experiencia estética, lo mismo que las diferentes teorías de la personalidad existentes, son irreductibles al carácter formulaico y al esquema rígido. Los caminos de las pulsiones son intrincados y sus trazos responden a una multiplicidad de singularidades accidentales,

como el hecho de ser hombre o mujer en una dimensión biológica. Dicho hecho es fácilmente subvertido hoy mediante actos culturales performativos que traen consigo nuevos mundos de experiencias subjetivas que enfatizan la elección sexual desde una esfera solamente consciente. En psicoanálisis en particular, una persona es sobre todo una entidad que posee una singularidad irreductible a la generalización. En los filmes de Cronenberg, las personas quedan subsumidas en las historias de personajes en donde el dolor del cuerpo, de tan habitual, se vuelve una especie de personaje central. La cualidad siniestra de la obra de Cronenberg emerge así como una de las muestras más atractivas de la cinematografía contemporánea en el sentido de que toca problemas y ansiedades que son difíciles de pensar mediante otras figuraciones plásticas. El cuerpo y su tremenda plasticidad, moldeada por una cadena de objetos más metonímica que metafórica, y en este sentido más desplegada en el registro de lo imaginario que de lo simbólico, ancla sus deseos en territorios distópicos que parecieran anunciar la única certeza de todo ser orgánico: la muerte.

Lo siniestro de una figuración estética permite el acercamiento de contenidos cognitivos que tal vez de otra forma no serían asequibles. En este sentido, una obra como la de Cronenberg es valiosa porque posibilita pensar fenómenos que, por su naturaleza, suelen ser rechazados rápidamente por la conciencia. Es inclusive didáctica en un contexto académico universitario, para ser usada como material complementario al lado de la lectura de algunas obras psicoanalíticas clásicas. El carácter siniestro de las películas que aquí se abordaron se plasma en los cuerpos de los protagonistas mediante experiencias de dolor que son vividas como actos de placer. Si las obsesiones de “psicopatología benevolente” de Vaughan resuenan en las personalidades de James y Catherine es porque ellos también saben de esos extraños placeres. La encrucijada que representa un accidente funge como una excelente metáfora que permite entretejer la historia de un par de personajes cuyos inconscientes engarzan bastante bien. Los escenarios urbanos de *Crash* no requieren el uso de efectos especiales para transmitir un efecto de extraña familiaridad en los espectadores. Las perversiones de Vaughan son otras versiones de las perversiones

realmente existentes en las grandes ciudades. Es interesante que en momentos en que la civilización occidental ha declarado caduca una nomenclatura como “perversión”, dado que la plasticidad del cuerpo y la flexibilidad de la mente se prestan a distintas configuraciones hoy aceptadas, emerjan fenómenos como *the_black_alien_project*, en donde el dolor real del cuerpo, mediante su estetización publicitaria e ideologización mercadotécnica, no solamente sea aceptada, sino deseable. Freud no lo dijo así, pero la pulsión de muerte puede ser pensada como una especie de impulso que impulsa a la civilización a nuevas figuraciones tanto estéticas como ideológicas con una fuerza que se muestra imparabile. Sí sugiere que la pulsión de muerte, dado su “pureza” orgánica, es una fuerza infranqueable.

El binomio conformado por la pulsión de muerte y lo siniestro encuentran en estas películas modos de resonancia estética idóneas. La lógica de la compulsión a la repetición se encuentra presente sobre todo en *Crash*: Vaughan busca, insiste y persiste en el encuentro con la muerte. James y Catherine entran en esa misma dinámica, muestra de lo cual es el extraordinario cierre de esa historia: la escena final. En *Crímenes del futuro* el dolor es una presencia constante, mostrada de una forma polarizada entre los que ya no pueden sentir dolor y los que llevan el dolor a extremos impensables. Mediante la estetización del dolor éste se hace impensable. Uno de los efectos del arte sobre sus espectadores es poder apreciar el fenómeno que aborda desde otras ópticas, no necesariamente analíticas. Un objeto o experiencia estética, como la raíz griega del adjetivo indica, pretende impactar en el orden de la sensación. Tenser lleva su cuerpo a niveles de dolor impensables, pero al hacer de ello un acto estético, logra seducir a sus espectadores. Cronenberg, a su vez, logra afectarnos mediante sus creaciones filmográficas perturbadoras. Las formas de reacción ante una obra así son diversas: desde el rechazo total hasta la admiración fanática. Aquí sirven para pensar, y no sólo sentir, una serie de fenómenos relacionados con lo siniestro y la pulsión de muerte, en sus intersecciones con el cine y con el cuerpo. Finalmente, en *Crímenes del futuro* la sensación de distopía se produce una vez más a partir de la extraña familiaridad con la que la humanidad acepta los

múltiples cambios que las condiciones socioeconómicas trae consigo. Comienza a fortalecerse una actitud fetichista hacia las diversas posibilidades que el mercado de la tecnología genera. Las máquinas con las que Tenser está familiarizado, poseedoras de una estética siniestra, resuenan en otras máquinas ya existentes pero con otro tipo de diseño estético: robots para la satisfacción sexual. Algo que Freud no problematizó es la cuestión de cómo la pulsión de muerte, en sus vínculos con las posibilidades de la tecnología, encarna en las creaciones de la humanidad que esa misma tecnología facilita, sublimando de cierta forma el carácter destructivo que las engendra. La prevalencia de la materia inorgánica que adquiere animación a partir de la conjugación de juegos artísticos y posibilidades tecnológicas se presenta hoy no como una simple aspiración, sino como un logro de la humanidad. ¿Qué cualidades de lo siniestro nos esperan en un futuro tal vez no tan lejano? Puede ser que Cronenberg retorne pronto con otra obra estética y nos muestre nuevas figuraciones plásticas de su arte audiovisual, tocando así nuestras mentes y nuestros cuerpos mediante la profunda interpelación especular que su cine produce.

Referencias

- Ballard, James (2008 [1973]), *Minotauro*, España.
- Boyd, Danah (2014), *It's Complicated. The Social Lives of Networked Teens*, Yale University Press.
- Braidotti, Rossi (2015), *Lo posthumano*, Gedisa, Buenos Aires.
- Cuéllar, Carlos (2002), "Nuevo sexo y nueva carne. Erotismo, pornografía y Nueva Carne", en Antonio Navarro (ed.), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, España.
- Diéguez, Antonio (2017), *Transhumanismo. La búsqueda tecnológica del mejoramiento humano*, Herder, Barcelona.
- Fernández, Jorge (2019), *Políticas de la nueva carne. Perversiones filosóficas en David Cronenberg*, Holobionte, España.
- Foucault, Michel (2011), *Las palabras y las cosas*, Siglo XXI Editores, México.

- Freud, Sigmund (1997a [1900]), *La interpretación de los sueños*, en *Obras completas*, ts. v y vi, Amorrortu, Buenos Aires.
- Freud, Sigmund (1997b [1920]), *Más allá del principio de placer*, en *Obras completas*, t. xviii, Amorrortu, Buenos Aires.
- Freud, Sigmund (1997c [1925]), *La negación*, en *Obras completas*, t. xix, Amorrortu, Buenos Aires.
- Freud, Sigmund (2001a [1915]), *Pulsiones y destinos de pulsión*, en *Obras completas*, t. xiv, Amorrortu, Buenos Aires.
- Freud, Sigmund (2001b [1919]), *Lo siniestro*, en *Obras completas*, t. xix, Amorrortu, Buenos Aires.
- Haraway, Donna (2001), *Ciencia, cyborgs y mujeres. La reinención de la naturaleza*, Cátedra, España.
- Lacan, Jacques (2009), “El estadio del espejo como formador de la función del yo [je] tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica”, en *Escritos I*, Siglo XXI Editores, México.
- Metz, Christian (1992), *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*, Paidós, Buenos Aires.
- Navarro, Antonio (ed.) (2002), *La nueva carne. Una estética perversa del cuerpo*, Valdemar, España.
- Nietzsche, Friedrich (1997), *Así habló Zaratustra*, Alianza Editorial, Madrid.
- Peregrina, Mikel (2015), “La ciencia ficción y la narrativa posmoderna: hacia la convergencia”, *Alambique. Revista Académica de Ciencia Ficción y Fantasía/Jornal acadêmico de ficção científica e fantasia*, vol. 3, núm. 1, art. 2, [<http://dx.doi.org/10.5038/2167-6577.3.1.2>], [<http://scholarcommons.usf.edu/alambique/vol3/iss1/2>] (consultado en abril de 2024).
- Schelling, Friedrich (1999), *Filosofía del arte*, Tecnos, Madrid.
- Turkle, Sherry (2012), *Alone Together: Why We Expect more from Technology and Less from Each Other*, Basic Books, Nueva York.

Filmografía

Crash, extraños placeres (1996), David Cronenberg (dir.), 100 mins.

Crímenes del futuro (2022), David Cronenberg (dir.), 107 mins.

La mosca (1986), David Cronenberg (dir.), 100 mins.

Spider (2002), David Cronenberg (dir.), 98 mins.

Videodrome (1983), David Cronenberg (dir.), 88 mins.

Referencias IMDb. *Videodrome* (1983): [https://www.imdb.com/es/title/tt0086541/?ref=fn_all_ttl_1]; *La mosca* (1986): [https://www.imdb.com/es/title/tt0091064/?ref=fn_all_ttl_1]; *Crash, extraños placeres* (1996): [https://www.imdb.com/es/title/tt0115964/?ref=nv_sr_srg_0_tt_7_nm_1_in_0_q_crash]; *Spider* (2002): [<https://www.imdb.com/es/title/tt0278731/>]; *Crímenes del futuro* (2022): [https://www.imdb.com/es/title/tt14549466/?ref=fn_all_ttl_2].

Fecha de recepción: 01/05/24

Fecha de aceptación: 19/08/24

DOI: 10.24275/tramas/uamx/202462313-342