

En la novela *Frankenstein*, Mary Shelly, cuenta la historia de Víctor Frankenstein, un científico que logra a partir de trozos de cadáveres dar vida a un monstruo que representaba el dominio de la ciencia sobre la divinidad de la vida, y revela algunas de las subjetividades instaladas en su época. Que aún hoy, de alguna manera, siguen haciendo eco, e incluso, se han transformado a medida que el foco del discurso científicista va corriendo de perspectiva y explorando nuevos campos. Estas transformaciones encuentran su visibilidad en el cine.

Por eso, a partir del ensayo *Cuerpos Fílmicos: género, sexo y exceso* de Linda Williams que expone la representación de los cuerpos femeninos en los géneros cinematográficos más elegidos por el público, emprendí la búsqueda de un monstruo que mediante la práctica artística permita evidenciar y advertir sobre las estructuras monstruosas que hay en la construcción de estos cuerpos. Por lo tanto, la idea explorada mediante la técnica del collage es la creación de un cuerpo monstruoso lleno de excesos, un cuerpo sexualmente saturado y violento.

El ensayo de Williams es interesante para expandir a partir del concepto de *monstruo* y *estructuras monstruosas* porque expone, evidencia las subjetividades de la sociedad moderna “*poblada de cuerpos disciplinados, dóciles y útiles*” (Sibilia, 2005) que encuentran en el cine su aparición. Funciona también, como inicio para repensar el espacio y el rol que ocupaba y ocupa el cuerpo femenino en la actualidad.

Luz, cámara, monstruo.

El arte crea conocimiento, el cine que nació monstruoso expone las subjetividades del siglo pasado fuertemente caracterizado por una biopolítica.

Antes de continuar con el termino de biopolítica, es importante mencionar que, al hablar de estructuras, se hace referencia a un conjunto orgánico y global, cuyos elementos no funcionan de manera autónoma sino a través de relaciones de oposición y distinción entre sí.

Ahora bien, siguiendo con el concepto de biopolítica desarrollado por Michael Foucault, es un fenómeno que surge en las sociedades industriales, cuando se adquiere poder sobre la vida y la organicidad del cuerpo. Las biopolíticas según Foucault son

dispositivos de poder instalados en las poblaciones¹, con el objetivo de intervenir en las condiciones de vida para imponer normas de adaptabilidad a un proyecto nacional. Por lo que, el monstruo en su umbral biopolítico representa los modos que construyen y forman políticamente a los cuerpos, según regímenes cambiantes de poder y criterios normativos que determinan que merece cada cuerpo (reconocimiento, autoridad, explotación, genocidio, etc.), aunque también afirma la resistencia de la vida a los intentos de normalizarla.

Pero, ¿Cómo surge el monstruo? ¿Cuál es el concepto de monstruo? ¿Como se articula y evidencia los sistemas de excesos desarrollados por Williams?

El monstruo nace como una metáfora, es la encarnación de un momento cultural, un lugar y un tiempo determinado. En su cuerpo se inscriben los miedos, deseos, ansiedades y fantasías de ese momento encarnado, *“dándoles vida y una inquietante independencia”* (Cohen, 1996). A nivel cultural el concepto de monstruo funciona como: *“un instrumento de análisis sobre los modos en que los textos, los imaginarios sociales y las culturas distribuyen sus límites, inscriben sus exterioridades, fantasean sus deseos y fobias [...] permite ver los cambios de ansiedades, repudios y fascinaciones que atraviesan las ficciones culturales y la imaginación social [...]”* (Giorgi, 2009).

Linda Williams en su ensayo *Cuerpos Filmicos: genero, sexo y exceso*, expone y desarrolla tres géneros cinematográficos que considera excesivos, por lo que, es pertinente desarrollar la frase *“el cine nació monstruoso”* de Jean-Louis Comolli en *Ver y Poder*, que más arriba se mencionó. El cine surge como una nueva influencia de la sociedad porque ayuda mediante representaciones a transmitir la sociedad e imponer normas. Estas representaciones, se introducen en la parte visible del mundo y generan una apariencia, que consigue mostrar los deseos del espectador y diluir la distinción entre lo que es real y lo que es ficción. En tanto a lo monstruoso, el cine-monstruo alude a que no existen en él los límites, sino que, están dados por las convenciones culturales que los verifican, validan y reactivan.

Cine-Monstruo: slashers, pornografía y melodrama.

Considerando que el cine-monstruo es un medio para expandir las representaciones significativas, simbólicas y normativas de un momento determinado, los tres géneros

¹ conjunto de seres vivos que comparten un determinado espacio, con sus rasgos biológicos particulares y que pueden ser reconfigurados mediante el uso de técnicas y saberes específicos.

cinematográficos de excesos: **terror o slashers, pornografía y melodrama** -que desarrolla Williams-, pueden ubicarse dentro de este cine-monstruo.

Pero, ¿Por qué estos tres géneros son considerados *excesivos* para la autora? ¿Qué forma, estructura y función operan en el interior de una representación que resulta excesiva? La pornografía es excesiva por la violencia que contiene el acto sexual, las películas de horror son excesivas porque desplazan el sexo al interior de lo violento y los melodramas por el pathos asociado al sexo y su desmedida exhibición de las emociones.

Para Williams estos espectáculos no lineales representan el despliegue “*grosero*” del cuerpo humano y comparten determinados rasgos estructurales de exceso corporal como el sensacionalismo emocional intenso y el éxtasis incontrolable. El primero en la pornografía es representado por el orgasmo, en el horror por la violencia y el terror, y en el melodrama, por el llanto; el segundo que representa cuerpos ‘fuera de sí’ se debe al placer sexual, el terror o la tristeza desgarradora.

En este punto, es clave preguntar ¿Qué cuerpos son los que encarnan estos espectáculos groseros? Y los cuerpos que ofrecen las imágenes más groseras y sensacionales son los *cuerpos femeninos*, en ellos se instala la encarnación del poder, el placer, el miedo y el dolor. Es por esto, lo que Foucault ha llamado la saturación sexual del cuerpo femenino.

Cuerpo femenino, un cuerpo sexualmente saturado.

Para seguir profundizando Williams toma el concepto de perversión como categoría de análisis cultural porque es esencial a la sexualidad y permite comprender formas culturales presentes en estos tres géneros en los que predomina la fantasía.

De esta manera, revela cómo se representan los placeres perversos en cada género, y por consiguiente a qué tipo de espectadores están destinados. La pornografía se destina a espectadores masculinos y los placeres perversos se representan en el sadismo, las películas de horror están destinadas a identidades sexuales emergentes -adolescentes- por el sadomasoquismo que contiene y los melodramas están destinados a mujeres debido al masoquismo.

Cada uno se basa en el espectáculo femenino “sexualmente saturado” y ofrecen la victimización. Por ejemplo, la pornografía representa roles de poder y al cuerpo femenino le toca el de la sumisión, y el goce desmedido frente a todas las acciones que

en él se graban, es un tipo de sufrimiento pasivo con tal de obtener placer. Una representación patriarcal que no solo está dada por lo simbólico del falo, sino también por lo que se espera y se exige socialmente de las mujeres.

En cuanto a las películas de horror la norma patriarcal ha separado a la “chica buena” sexualmente pasiva de la “chica mala” sexualmente activa. Esta oposición se hace notable cuando ejecutan a la chica “mala” sexualmente activa y sobrevive la no-sexual chica “buena”, y como compensación esta se transforma en activa, hasta el punto de apropiarse del poder fálico. Los placeres significan la muerte segura en estas películas y el violento ataque representa en la víctima femenina una castración simbólica como castigo. En cambio, en el melodrama se manifiesta lo que Williams describe como “la forma más pura de masoquismo”, las espectadoras no están invitadas a identificarse en su totalidad con la buena mujer sacrificada, sino con una variedad de actitudes del sujeto, por lo que existe una oscilación sexual entre pasividad y actividad.

La presentación de sexo, violencia y emociones en estos géneros cinematográficos del cuerpo tienen una función específica, se orientan a problemas recurrentes de nuestra cultura, sexualidad e identidad, se tratan de una forma cultural de resolver problemáticas y evidencian las relaciones de poder. En tanto, géneros cinematográficos vinculados a la identidad sexual Williams también los desarrolla relacionados a las fantasías sexuales.

Cada uno de los géneros del cuerpo puede corresponder de manera significativa con alguna de las fantasías originarias, pero no se abordarán ya que no forman parte del proceso artístico desarrollado ni del método de monstrificación.

El Método.

El método de monstrificación consiste en la práctica artística del *collage*, teniendo en cuenta que:

“El monstruo es el registro de las potencias de un organismo, materializa lo invisible y por eso indica otro umbral de realidad de los cuerpos, sus potencias desconocidas, pero no por ellos menos reales. Encuentran en la literatura y el arte un lugar para presentarse, porque los lenguajes estéticos apuntan hacia lo singular y deja ver los modos de la inscripción social, jurídica y política de lo humano” y que el “pliegue monstruoso de los cuerpos, su apertura a mutaciones anómalas, parece funcionar como caja de resonancia y umbral de experimentaciones en torno a las inquietudes

políticas, culturales y estéticas que singularizan el presente" mencionado por Giorgi (2009).

Me pareció adecuada esta técnica que consiste en ensamblar elementos diversos de un todo unificado generando puntos de encuentro. Tal como los tres géneros cinematográficos que tienen encuentro en el despliegue "grosero" del cuerpo. Son estas formas, estas estructuras, las que, mediante el collage, intento resaltar y dar cuenta de los excesos corporales.

Esta técnica también es una mezcla entre lo real con la fantasía y el uso del archivo. El archivo permite apropiarse de los materiales y ofrecer versiones distintas que permitan jugar con la reconstrucción de arquetipos y estereotipos que ayudan a difuminar la separación de la realidad y la ficción.

Inspirada en el monstruo Frankenstein que supone una crítica a la revolución científica e industrial desde la ficción, y una **advertencia** que representa la ausencia de la ética en la industria y la ciencia, como así, la corriente tecnocientífica prometeica y los límites de la naturaleza humana que no deben ser transgredidos, quise crear mi propio monstruo y advertir a la vez de resaltar, los excesos cinematográficos del cuerpo femenino y su saturación mezclando los tres géneros desarrollados.

Estructuras monstruosas contemporáneas.

A modo de conclusión es necesario destacar que el origen de cada uno de los géneros cinematográficos del cuerpo emergió con la formación del sujeto burgués, y con la creciente importancia que tenía las sexualidades "específicas".

Como ya había anticipado al inicio, las estructuras y subjetividades que representan estos géneros cinematográficos del cuerpo no pertenecen a la época contemporánea en su totalidad. Debido a que, actualmente existe una reinterpretación de las categorías de masculino y femenino, las posiciones de los sujetos que cada genero debe construir no están tan determinadas.

Estos cambios pueden reflejarse tal como menciona Williams en la pornografía *Hardcore* que gana atractivo en las espectadoras y crea categorías homosexuales y bisexuales, rompiendo el tabú ancestral en contra de las limitaciones del sexo entre hombres. También surgen los "dramas lacrimógenos para varones", comprometidos a las emociones masculinas antes reprimidas, y en romper los tabúes respecto a los abrazos y los contactos entre hombres. Pero esto no supone el fin del poder fálico.

Considero que en la actualidad hay otros géneros cinematográficos que han ganado popularidad por encima de estos, uno de ellos podría ser las famosas películas de superhéroes, donde parecería haber un cambio y ruptura en las estructuras de la mujer como una víctima pasiva, ya que poseen poderes, se defienden y luchan a la par de los personajes masculinos. Pero he notado un creciente patrón en las féminas que son consideradas más poderosas que cualquier otro personaje masculino, y es que muestran una “*mente fragmentada*” que las lleva a no poder con sus poderes, terminan peleando contra los suyos, hasta **redimirse o sacrificarse**. Esta mente fragmentada supone también todo un descontrol emocional del que pareciera no poder desprenderse como condición femenina. Algunos personajes son Wanda Maximoff, Thena y Jean Grey que haciendo analogía a personajes masculinos del mismo mundo como El Profesor o Doctor Stranger, estos parecieran que, a pesar de tener poderes similares, tienen todo bajo control y salen triunfantes sin castigo alguno.

Creo que este patrón daría inicio a una nueva investigación de las estructuras cinematográficas, y las subjetividades culturales de nuestra época, teniendo en cuenta que en el paradigma actual ha comenzado a emerger la teoría *psicopolítica*. Al comienzo me pregunte ¿Estamos frente a un nuevo estereotipo? ¿Es una especie de histeria? Puedo aproximarme a responder que se debe al poder fálico y aun todavía a los límites de las construcciones femeninas desde el sistema patriarcal.

BIBLIOGRAFÍA

Cohen, J. J. (1996). “*MONSTER CULTURE (SEVEN THESES)*”. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Giorgi, G. (2009). Política del monstruo. *Revista Iberoamericana*.

Sibilia, P. (2005). *El hombre postorganico*. Buenos Aires: Fondo de cultura Económica.

Williams, L. (1991). Cuerpos fílmicos: género, sexo y exceso. *Film Quarterly*.