



# DISRUPCIONES: CUERPO E IMAGEN

CELIA GUADALUPE MORALES GONZÁLEZ

Coordinadora



Universidad Autónoma  
del Estado de México



Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales  
Carlos Eduardo Barrera Díaz  
*Rector*

Doctor en Ciencias Computacionales  
José Raymundo Marcial Romero  
*Secretario de Docencia*

Doctora en Ciencias Sociales  
Martha Patricia Zarza Delgado  
*Secretaria de Investigación y Estudios Avanzados*

Doctor en Ciencias de la Educación  
Marco Aurelio Cienfuegos Terrón  
*Secretario de Rectoría*

Doctora en Humanidades  
María de las Mercedes Portilla Luja  
*Secretaria de Difusión Cultural*

Doctor en Ciencias del Agua  
Francisco Zepeda Mondragón  
*Secretario de Extensión y Vinculación*

Doctor en Educación  
Octavio Crisóforo Bernal Ramos  
*Secretario de Finanzas*

Doctora en Ciencias Económico Administrativas  
Eréndira Fierro Moreno  
*Secretaria de Administración*

Doctora en Ciencias Administrativas  
María Esther Aurora Contreras Lara Vega  
*Secretaria de Planeación y Desarrollo Institucional*

Doctora en Derecho  
Luz María Consuelo Jaimes Legorreta  
*Abogada General*

Maestra en Salud Animal  
Trinidad Beltrán León  
*Secretaria Técnica de la Rectoría*

Licenciada en Comunicación  
Ginarely Valencia Alcántara  
*Directora General de Comunicación Universitaria*

Doctor en Ciencias Sociales  
Luis Raúl Ortiz Ramírez  
*Director de Centros Universitarios y  
Unidades Académicas Profesionales Región A  
y Encargado del Despacho Región B*

## DISRUPCIONES: CUERPO E IMAGEN

DIRECCIÓN DE PUBLICACIONES UNIVERSITARIAS  
*Editorial de la Universidad Autónoma del Estado de México*

Doctor en Ciencias e Ingeniería Ambientales

**Carlos Eduardo Barrera Díaz**

*Rector*

Doctora en Humanidades

**María de las Mercedes Portilla Luja**

*Secretaria de Difusión Cultural*

Doctor en Administración

**Jorge Eduardo Robles Alvarez**

*Director de Publicaciones Universitarias*

# DISRUPCIONES: CUERPO E IMAGEN

CELIA GUADALUPE MORALES GONZÁLEZ  
Coordinadora



**Universidad Autónoma del Estado de México**

*“2024, Conmemoración del 60 Aniversario de la Inauguración de Ciudad Universitaria”*

Este libro fue positivamente dictaminado con el aval de dos revisores externos, conforme al Reglamento de la Función Editorial de la UAEMEX, y fue sometido a un proceso de identificación de duplicidad de la información mediante un *software* especializado.

Primera edición, marzo 2024

## DISRUPCIONES: CUERPO E IMAGEN

Celia Guadalupe Morales González  
Coordinadora

Universidad Autónoma del Estado de México  
Av. Instituto Literario 100 Ote., Col. Centro  
Toluca, Estado de México  
C.P. 50000  
Tel: 722 481 1800  
<http://www.uaemex.mx>

Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas (Reniecyt): 1800233



Esta obra está sujeta a una licencia *Creative Commons* Atribución-No Comercial-Sin Derivadas 4.0 Internacional. Los usuarios pueden descargar esta publicación y compartirla con otros, pero no están autorizados a modificar su contenido de ninguna manera ni a utilizarlo para fines comerciales. Disponible para su descarga en acceso abierto en: <http://ri.uaemex.mx>

ISBN: 978-607-633-778-3

Hecho en México

Director del equipo editorial: Jorge Eduardo Robles Alvarez  
Coordinación editorial: Ixchel Díaz Porras  
Gestión de diseño: Liliana Hernández Vilchis  
Corrección de estilo: Ma. del Socorro Zepeda Montes  
Formación: Eva Laura Rojas Almazán  
Diseño de portada: Alexis Adriana Galeana Vargas



## CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	9
PRÓLOGO	11
EX CINEMACHINA: IRRUPCIONES DEL CUERPO FRENTE A LA IMAGEN MOVIMIENTO <i>Arturo Álvarez Medrano</i>	19
MULTICORPORALIDAD A TRAVÉS DE LA IMAGEN MODELADA <i>Nadia Montserrat García Espino</i>	45
LAS PROBABILIDADES DE LO IMPROBABLE. EL DESEO TRANSMUTABLE: CUERPOS, IMAGEN Y CINE HOMOSEXUAL <i>Cesar Méndez Rodríguez</i>	69
MATERNIDADES MARGINALES DESDE LA DISRUPCIÓN DEL CUIDADO <i>Adriana Hernández Manrique</i>	99



## INTRODUCCIÓN

La presente obra es un compendio del resultado de proyectos de investigación que intentan irrumpir drásticamente en la ideología cultural mediante su reflexión crítica, tiene la finalidad de situar un punto de vista sobre un proceso de transfiguración de lo real y lo cotidiano, en donde desde la subjetividad de cada autor o autora se expone con genialidad la ruta para comprender la neofuncionalidad de la estética, las prácticas culturales y artísticas con una posición frente al dominio hegemónico del pensamiento que prevalece en la época actual. En este sentido, Arturo Álvarez Medrano en “ex Cinemachina: Irrupciones del cuerpo frente a la imagen movimiento”, plantea la posibilidad de un acercamiento imaginario desde la cinematografía, ya que esta, como artefacto, ofrece una experiencia subjetiva semánticamente inagotable; la imagen en movimiento se sublima frente a la experiencia corporal desplazándola hacia el terreno del videoarte, en donde la forma de lo percibido dinamiza el concepto del cine expandido. Nadia García Espino, en su texto “Multicorporalidad a través de la Imagen Modelada”, expone una posibilidad creativa al comprometer la sensibilidad con el entendimiento y las propiedades de las cosas, en donde se transfigura la representación del cuerpo mediante el uso de un teléfono celular y una conexión a Internet. Interviene con ello, el espacio psico-cultural al reflexionar sobre la representación del cuerpo en el espacio digital. Por otro lado, Cesar Méndez Rodríguez, en “Las probabilidades de lo improbable. El deseo transmutable: cuerpos, imagen y cine homosexual”, reflexiona sobre una posible reconstrucción imaginaria del deseo como acontecimiento, que se sitúa en la superficie, y que genera sentido, y al mismo tiempo, es su propio devenir un entrecruzamiento para construir un nuevo sentido de la mirada desde lo social. Se aborda la disyunción entre las estéticas visuales y sus convergencias para los estudios culturales y la vacuidad sobre la comprensión de la imagen del cuerpo y lo que en él se aloja —la carne como límite, el imaginario del deseo a través de la pantalla, puesto al servicio del placer—, desde la impronta de la falta, de lo impulsivo y atrevido. Finalmente, Adriana Hernández Manrique con “Maternidades marginales desde la disrupción del cuidado” hace una reflexión sobre la contingencia de un hecho cotidiano, puesto en las narrativas cinematográficas, al

cuestionar las estructuras patriarcales que mantienen el poder y la hegemonía del opresor sobre las mujeres, la maternidad como condición imaginaria de sometimiento, pero también como motivo de deseo y, al mismo tiempo, de liberación. Expone la disrupción de los imaginarios sociales establecidos, manifiesta su malestar sobre la violencia física y simbólica que sufren las mujeres, y que es puesta en escena a través del tránsito entre la realidad y ficción.

*Celia Guadalupe Morales González*

## PRÓLOGO

### CREACIÓN Y CONOCIMIENTO

En nuestro paradigma moderno caracterizado, entre otras cosas, por el predominio de la razón, entendida como la forma correcta de pensar que garantiza la adecuación de nuestra mente al mundo que nos trasciende y que, de ese modo, hace posible una indagación de aquello que acontece con independencia de nosotros y alcanzarlo con la certeza de que, incluso, será posible una suerte de anticipación de ello con niveles aceptables de exactitud que garanticen nuestra sobrevivencia en nuestro enfrentamiento con la realidad.

De modo que, conocer se traduce en el cumplimiento de una función que presupone una realidad, un pensamiento correcto, un conocimiento cercano a la exactitud y un sujeto que accede a ese conocimiento. Más allá de que estos factores se problematicen, en general, podría afirmar que los presupuestos y la función que atribuyo al conocimiento dentro de nuestra civilización moderna y, a últimas fechas, global, opera en la cultura de modos involuntarios y, por lo tanto, irreflexivos dentro de nuestro quehacer cotidiano en el mundo. Es decir que, los factores necesarios para la función del conocimiento en el paradigma moderno están muy lejos de nuestro control, aunque hemos sido los sujetos agrupados dentro de una función colectiva quienes los hemos creado: la Realidad, el Pensamiento Correcto, el Conocimiento Exacto y el Sujeto Cognoscente, son entidades conceptuales cargadas de atractores extraños, como se diría desde la teoría del caos.

### REALIDAD VS. FICCIÓN

Un primer problema que enfrentaríamos al intentar acercar la creación al conocimiento consiste en la noción de que habría una dimensión de cosas pensables, pero que no tendrían correspondencia con aquello que se asume como lo Dado. Aquello que ocurre como pensamiento y que tiene una correspondencia con lo Dado sería parte de

lo que llamamos “realidad”; mientras que aquello que acontece al pensamiento, pero que no tiene correspondencia con lo Dado, lo llamaríamos “ficción”.

Esta reducción no se sostiene después de una simple reflexión que consiste en cuestionar la forma en que obtenemos evidencia de aquello que he llamado lo Dado. Es decir, nuestro pensamiento es reactivo a un choque con lo que intuimos como independiente de nosotros, pero reconocer con lo que chocamos no acontece como parte del encuentro, sino que su reconocimiento tiene lugar justo en lo que llamamos “pensamiento”; de modo que, pensar es una función que se activa no necesariamente frente a lo independiente de nosotros, sino que acontece tanto si lo que lo detona es algo interno o externo. Así que, es el mismo pensamiento lo que determina lo que es fuera o lo que es dentro.

Lo Dado sería entonces lo Real y, por consecuencia, lo no ficticio; mientras lo ficticio sería lo creado. De ahí podemos afirmar dos planos de existencia: uno Real y otro Ficticio. La ciencia explora lo Real, o bien, lo Dado, mientras que el arte: lo creado. La ciencia produce, entonces, conocimiento, asumido como la estrategia humana para indagar en lo Dado, mientras que el arte es la práctica humana que se ocupa de lo creado. En conclusión, la ciencia produce conocimiento, el arte: creación.

Pero la separación cabal entre lo Dado y lo Creado resulta tan problemática como intentar separar lo Real y lo Ficticio. La herramienta con la que contamos para ello es una estrategia común que podríamos llamar pensamiento, mente o concepto. Es con ellos con los que nos relacionamos en la constitución de cualquier realidad, independientemente si esta se asume, ya sea interna o externa, real o ficción, dada o creada.

Tendríamos que intentar pensar nuestra realidad en términos no absolutos, una realidad con ingredientes tanto dados como creados, que arrojaría una realidad ficcionada, así como una ficción reificada, una realidad producida con herramientas de ficcionalización tanto como una creación generada con partes de realidad. Dentro de una tópica con estas características, el conocimiento se convierte no en una exploración por lo dado, aunque tampoco de indagar en lo creado, ambos términos: Creado y Dado se han fundido, lo Dado es siempre de algún modo Creado al igual que lo Creado será una suerte de lo Dado. Aquí el conocimiento, entonces, es la herramienta con la que se constituye la realidad y no la estrategia de indagar en ella, pues resultaría que toda investigación es una forma de creación.

Hasta aquí parece que el esquema de pensamiento es dual, binario, cartesiano; sin embargo, este paradigma moderno parece que lleva constantemente a circuitos

de pensamiento que se cierran más que abrirse. Dentro de los discursos actuales hay algunas estrategias que intentan poner en crisis estos esquemas binarios, uno de ellos sería introducir lógicas más bien triádicas que duales. Un caso interesante dentro de estas lógicas alternativas sería la semiótica triádica de Ch. S. Pierce, la cual no contemplaría un esquema cartesiano como el de Ficción *vs.* Realidad, Pierce más bien propondría La Cualidad como lo Real, la ley como lo ficcional y la relación como la Realidad. Bajo su lógica se produce una sutil distancia entre lo Real y la Realidad; lo primero, en efecto, es lo que acontece con independencia de cualquier pensamiento, aunque su ocurrencia sería una intuición, ya que lo que sí se produce a nuestra experiencia humana sería la Realidad, que ya no es aquello Dado, sino el resultado de eso Real al entrar en contacto con un pensamiento humano. Lo Dado es la inferencia de que insiste alguna forma de ente que contiene el Ser, mientras que la realidad es el constructo humano que genera el ámbito de pertinencia para la vida humana, ese constructo Pierce lo llama Signo. De manera que la ecuación no sería Realidad *vs.* Ficción sino Real+Ficción=Realidad.

#### RAZÓN *VS.* SENSACIÓN

Otro aspecto problemático para afirmar que el conocimiento es un acto creativo deriva también de una estructura dualista, en particular la que divide dos cualidades humanas: la razón y la sensación.

La razón, como cualidad humana, ha ocupado en nuestro paradigma moderno el sitio de la ciencia, el conocimiento y la verdad; la sensación, en cambio, representa confusión, pasión, incertidumbre. Aunque resulta reductivo denominar un espectro amplio para ambas cualidades con tan pocos adjetivos, está claro que ambas dimensiones son opuestas dentro del discurso moderno.

Como resultado de ambos quehaceres, la cultura ha generado ámbitos institucionales para cada uno de ellos, la ciencia sería el contexto para el ejercicio de la razón por excelencia, mientras que es el arte el ámbito para desarrollar la sensación. Como productos de estas instituciones, la ciencia genera conocimiento y el arte experiencias estéticas.

De nuevo una separación tan reductiva podría resultar en exceso radical, sin embargo, en el imaginario colectivo esta separación opera de formas parecidas y

da por hecho que una verdad científica no podría ser entendida desde experiencias sensibles, al igual que una experiencia estética no se afronta desde la racionalidad. La cualidad de cada una de ellas implica funciones y herramientas diferenciadas.

Una creación implica una relación estética que supone operar un contacto corporal, y que pone en marcha mecanismos sensibles para abordar un mundo abierto a las incertidumbres y las pasiones. Una verdad científica hace abstracción de lo sensible y opera en el plano de la lógica que nos permite una comprensión estable de un mundo reconocible y predecible.

Es así como un programa universitario de posgrado como parte de la institución del conocimiento se juega su papel en el ámbito de los procedimientos científicos y haría un sinsentido al abordar ámbitos de lo creativo que más que verdades y estabilidades procura experiencias estéticas e incertidumbre.

¿Sería posible desde la distancia entre la certeza y lo estético plantear un conocimiento móvil que abra el espectro entre estos polos? Esa ha sido la propuesta de un programa del que hoy vemos el término de su tercera generación.

Si ubicamos razón y sensación en su origen más radical, esto nos llevaría a posicionar a la razón en aquello que llamamos mente y a la sensación dentro de lo que denominamos cuerpo, la separación radical entre cuerpo y mente es una larga herencia —por lo menos rastreable desde el discurso platónico, pero reconocible en nuestra civilización moderna en René Descartes—. Para este racionalista del siglo xvii, la radicalización planteó ya en su tiempo, y a él mismo, problemas no resueltos, pues como conclusión obvia esta doble sustancia de lo humano, ¿cómo es que acontece en la aparente unidad de un sujeto? Su estrategia para solucionar la contradicción sugerida fue localizar un punto de unión de esta doble sustancia humana, problema que en realidad quedó pendiente.

Contemporáneo de Descartes, Spinoza planteó una antropología distinta en la cual no se aplicaba la lógica dualista platónica, cuerpo y mente eran las manifestaciones de una sola sustancia humana, a toda manifestación corporal le acontecía un correlato mental, así como a una expresión mental siempre sería rastreable un origen corporal. Biología y psique serían pliegues de una sola sustancia pensaría Spinoza. Lo que intento decir es que nunca se sostuvo en los discursos sociales la radicalidad de una oposición cuerpo/mente, pues Kant, Leibniz, Hegel, Merleau Ponty y el discurso de la neurofisiología contemporánea, han manifestado las dificultades de esta postura dual.

Pese a ello, posturas cotidianas inconscientes, allegadas a una perspectiva institucional, ya sea universitaria o artística, reproducen esta misma lógica, asumiendo sin reflexión que el conocimiento no produciría una dimensión estética y que toda estética no contendría un sesgo epistémico.

Sin embargo, es posible hablar de artistas como Marcel Duchamp, quien generó una estética cargada de epistemología al proponer la descontextualización del artefacto cotidiano como estrategia artística. De modo similar la teoría científica de la relatividad general de Einstein unifica las nociones de espacio y tiempo, planteando que ambas son relativas al punto de observación y lo que en ocasiones experimentamos como espacio, contemplado desde otra cognición, será tiempo, ambigüedad incierta que se carga de estética.

En otros ejemplos, en la actualidad es posible entender de autores en apariencia teóricos, estrategias cercanas a propuestas estéticas. El caso de Gilles Deleuze es emblemático, pues su escritura contiene aspectos más allá de lo literario e implícitamente arrojan toda una estética, pero casos similares los encontramos en autores como Maurice Blanchot o Jacques Derrida. En el mismo sentido, pero desde otro lugar, artistas como Joseph Kosuth y Sol Lewitt generan tanto piezas estéticas como textos teóricos que se conforman de una multiplicidad de elementos, y sería innegable que contienen elementos estéticos en conjunto con planteamientos reflexivos no exentos de pensamiento racional.

Incluso sería posible que esta ambigüación entre lo que entendemos como teórico y estético sea una cualidad de todo pensamiento contemporáneo; es decir, que se produzca una teoría en camino hacia una estética y una estética en vías de aparecer como una teoría.

Las mismas ciencias duras, en su camino de investigación de una *Physis* más allá de lo humano, implícitamente, sin proponérselo, crean planteamientos que abandonan la categoría de leyes, las cuales son planteadas como principios, aludo al Principio de incertidumbre de Heisenberg o al Teorema de Gödel o a la Teoría de la relatividad General De Einstein.

Estos autores, al proponer objetos de estudio que rebasan la posibilidad de fijarse dentro de una experiencia empírica humana, necesariamente abren un campo estético como forma de relación con su discurso. Quizá no haya en la exposición de sus principios la intención de generar en sus interlocutores una sensación, pero a pesar de

ello, ésta ocurre, e incluso me atrevería a sugerir que esa estética, en la relación con el discurso, es parte estructural de su papel, ya sea como información o conocimiento.

Por ello, creo que un proceso de investigación que intenta generar conocimiento emergente siempre implica una función creativa. Quizá aquí sea oportuno únicamente desligar la función creativa de todo discurso de novedad y la creatividad como valor chabacano dentro de nuestro momento cultural abundante en banalidades.

Hablo de que lo creativo entendido como la posibilidad de aportar cosas nuevas, novedades que más bien dentro del terreno del consumo generan objetos susceptibles de integrarse a un mercado, una creatividad secuestrada por el discurso capitalista. De forma parecida, en nuestra cultura global contemporánea se ha venido construyendo la creatividad como un valor del sujeto de nuestro tiempo, hoy parece que ser creativo es un requisito para ser sujeto importante en nuestro contexto. Un ejemplo de esta creatividad es toda la propuesta de equipos que abordan la función de la publicidad que deriva en estrategias de mercadotecnia o *branding*, como se dice en idioma inglés. Estos personajes creativos de agencias de publicidad y mercadotecnia arrojan imágenes y discursos plagados de lugares comunes e imaginarios ridículos en un esfuerzo por reconfigurar estrategias de difusión para venta de productos, y su “creatividad”, otra vez, implica la banalidad de estar al servicio del paradigma del consumo que se expresa en la frase “compro, luego existo”, enunciado que implica una perspectiva de organización humana y visión antropológica por decirlo paupérrima.

Más allá de esta creatividad como valor contemporáneo también es posible vislumbrar en la reificación de este mérito las lógicas actuales del paradigma capitalista que nos ha convertido a todos en productores de contenidos mediáticos aptos para ser capitalizados, pero no por quien los genera, sino por el medio que los difunde. Hoy todos trabajamos en crear contenidos y los compartimos para que las clases económicas poderosas lucren con ello. Esas mismas clases en su discurso son las que construyen la creatividad como valor, ya que esa práctica es la que a fin de cuentas se capitaliza en poder económico por los medios ahora digitales.

La creatividad, considerada parte de procesos epistémicos, se entendería de otro modo, una función que en principio no es patrimonio de sujetos especiales, sino estrategia humana de existencia. Función que parte del hecho de que es imposible proponer algo en la cultura que no tenga un antecedente, de modo que, lo creativo nunca se entiende como original y tampoco es resultado de un proceso individual. Crear es estar inmerso dentro de lo social y son esos intercambios la fuente de lo

emergente; crear es singularizarse a través de volverse común al género humano-a, asumir que inventar, es reconocer al otro como detonante de todo proceso generativo de subjetividad.

## CONOCIMIENTO VS. DESCUBRIMIENTO

Por último, y a manera de conclusión, creo que es importante concebir al conocimiento a partir de un giro epistémico. Herman Parret, el semiótico belga que, en su texto *Semiótica y Pragmática* nos plantea que, si tomamos a la semiótica como eje de referencia para explorar la epistemología en nuestra civilización occidental, es posible rastrear tres grandes paradigmas epistemológicos: un conocimiento identificado con el pensamiento clásico que coloca al objeto como fundamento del conocer, un saber comprendido como descubrimiento. Otro conocimiento de carácter subjetivo de un sujeto trascendental kantiano, ubicado en la concepción de mente que acontece dentro del pensamiento filosófico que inaugura Kant —Parret llama a este conocer como epistemológico—. Por último, un conocimiento comprendido como el proceso de relación entre un sujeto y un objeto donde la mediación se asume como núcleo de todo saber, conocer como la creación de signos.

Es un conocimiento que podríamos llamar semiótico el que vislumbra como posible un saber como acto creativo, ya que conocer no es descubrir la cualidad de un objeto, ni tampoco el resultado racional de un proceso mental, sino la invención de estrategias de relación entre dos presupuestos: objeto y sujeto ambos signos, por lo tanto, constructos culturales. Todo saber es percatarse de los procesos relacionales que una colectividad ha creado, ya no para indagar el mundo, sino para crearlo como resultado de estrategias de contacto.

De este modo, conocer no es una función adjetiva a nuestro devenir, sino una actividad sustantiva en la creación de mundo; el conocimiento no es explorar un mundo preexistente, sino crear un mundo posible.

Creación y cognición se homologan y operan en conjunto en la creación del mundo, por ello resulta fértil entender el conocer como acto creativo, y la creación como función epistemológica. Sólo habría que añadir que un saber resulta eficaz en el momento en que es in-corporado a la dinámica de ejercicio vital en la cotidianidad —esta idea es una concepción pragmática del conocimiento y resulta equivalente a

la concepción de inconsciente en Freud—. Entonces se requiere comprender que el conocimiento para operar como factor en la construcción de realidad y de mundo deviene inconsciente. Si seguimos a Lacan, él nos propone que “el inconsciente es un saber que no se sabe”. Nuestra tendencia moderna ha sido relacionar el conocimiento con la consciencia, es decir, conocer implica reconocer los conceptos como actos transparentes al pensamiento. Sin embargo, en algún sentido, el planteamiento de Freud apunta a que habría un pensamiento que sería opaco a la consciencia y que esa opacidad es requisito para su función de crear realidad.

Un programa de estudios de posgrado que proponga a la creación como estrategia epistemológica requeriría una comprensión del saber dentro de las cualidades que he sugerido. Quizá para algunos esta condición de la epistemología sea muy limitada, pues implica un conocimiento de ningún modo totalizante que asume amplios campos de incertidumbre, una cognición de carácter especulativo, incompleto. Pero hemos ya advertido que los saberes contemporáneos cada día se alejan más de pretensiones absolutas o trascendentales, hoy más que nunca ciencia y saber están en vías de aceptar al conocer como un proceso siempre inacabado y provisional; sin embargo, esa especulación, eso inacabado, es la condición de un deseo de saber, que al no colmarse compromete a los humanos a prolongar como estrategia vital a todo conocimiento.

Los productos de investigación de esta generación que marca el final de un ciclo dentro de lo que será la historia de este particular programa de estudios de posgrado, los entiendo en esta lógica creativa. Ya sea construir un esquema para entender las rutas estéticas del cine contemporáneo; abordar el conflicto de la expansión e indeterminación de la imagen fotográfica en su transformación dentro de la cultura digital; comprender el fenómeno social y político de la desaparición de personas desde una metodología estética y afectiva que se induce como estrategia para tramitar el dolor implícito en el hecho, o bien, construir una trayectoria visual y cultural en el tiempo del imaginario del ser homosexual, que concluye en un desenfoque de esa imagen desde una conceptualización *queer* que ha rebasado estereotipos todavía machistas.

Estas aportaciones son, sin duda, formas de comprensión de fenómenos concretos de los imaginarios como cultura del presente, pero a la vez, son creaciones que incorporan lazos afectivos entre sus objetos de estudio y nuestra propia vivencia de mundo, que nos invitan a transformar nuestra realidad en el uso de herramientas lógico-creativas-emotivas.

*Janitzio Alatraste Tobilla*

## EX CINEMACHINA: IRRUPCIONES DEL CUERPO FRENTE A LA IMAGEN MOVIMIENTO

*Arturo Álvarez Medrano*

La cinematografía, desde sus inicios en el siglo XIX, ha incursionado en distintas formas de representación que buscan implicar al cuerpo del espectador con aquello que sucede en el interior de la imagen. Esta búsqueda derivó en una serie de dispositivos que tratan de expandir una experiencia sensorial, la cual, en el caso de la cinematografía, pareciera estar restringida a los sentidos de la vista y del oído. Sería limitado hablar únicamente de una expansión en el terreno de la cinematografía, por lo que se propone el término de imagen movimiento, a partir de Gilles Deleuze, para abarcar un área mucho más amplia, en donde esta imagen interviene con la corporalidad del público. Es por lo que se hablará también de los videojuegos como una posibilidad de integrar el concepto de cuerpo-recorrido-imagen, así como manifestaciones artísticas que se encuentran ubicadas bajo el nombre de videoarte. La intención de esta exploración es, precisamente, realizar un recorrido que permita identificar lo que ha sucedido con la imagen movimiento, especialmente a últimas fechas, para entender las tácticas que se han implementado para lograr una implicación del resto de los sentidos en una experiencia que, pareciera, está condicionada a solamente dos de los cinco con los que cuenta el ser humano.

1

Desde sus inicios, pareciera que la cinematografía fue concebida para satisfacer a un solo sentido: la vista. El segundo sentido que intervino en dicho entretenimiento por su constante participación paralela con lo proyectado en la pantalla fue el oído. Tal parece que estos dos serían los únicos beneficiarios en el goce de la imagen movimiento, mientras que, el cuerpo, relajado en su butaca, suspendía el resto de sus funciones —en un supuesto— ante dicha experiencia. Literalmente la propuesta ontológica del cine es la de olvidar el cuerpo para poder experimentar eso que nos ofrece la pantalla junto a las bocinas de la sala. Esto, por muchos años, fue lo justo y necesario. Pero algunos interesados en la cinematografía han pretendido, durante mucho tiempo,

integrar al resto de los sentidos en una especie de narrativa inmersiva, donde también sean partícipes de lo que sucede con las imágenes proyectadas.

Hoy podemos hablar de salas 4DX que, en su dinámica de entretenimiento, buscan convertir la película proyectada en un espectáculo de entretenimiento sensorial, generando movimientos y afectando otros sentidos para una experiencia mucho más participativa; pero dicha búsqueda también se ha desplazado a otros territorios fuera de las salas cinematográficas: el videoarte, desde sus orígenes, parece haber resistido el caer en una relación unidireccional entre la obra y su público, o por otro lado, los videojuegos han establecido una relación interactiva entre jugador e imagen, la cual, con el tiempo, se sigue modificando en cuanto a la participación del cuerpo con respecto a las imágenes.

El presente texto pretende sondear los intentos por hacer del espectador un ente que participe con todos sus sentidos frente —o dentro— de la imagen movimiento. Ejemplos de piezas como *Carne y Arena* (“Flesh and Sand”, Alejandro González Iñárritu, 2017) tal vez sea solo un punto de partida para explorar cómo es que el cuerpo se relaciona con la imagen, con eso que estuvo concebido para simplemente contemplarse desde la comodidad de la butaca. Hoy, ese paradigma ha cambiado radicalmente y la existencia de las salas de cine corre un posible riesgo de ser sustituida por la promesa del *Home Theater* o de los dispositivos móviles que, desde cierta perspectiva, también implican una relación corpórea totalmente distinta. Nos acercaremos al problema desde la noción de *cyborg* en la propuesta de Naief Yehya para poder explorar el cruce entre lo humano y la máquina, entendiendo a la cinematografía —y a las manifestaciones que agrupamos bajo el tipo denominado imágenes movimiento— como un dispositivo de percepción sensorial.

## 2

El primer territorio de exploración con el que sería pertinente comenzar será el de la cinematografía. Ahora, no se pretende hacer un recorrido que nos muestre cómo, desde sus inicios, esta manifestación artística ha establecido una relación corpórea entre las imágenes y el espectador, ya que dicho vínculo requeriría un estudio aparte. Partimos de la idea, un tanto estabilizada, de que la proyección cinematográfica inició como una congregación de personas sentadas frente a una pantalla en la que se

reproducían las imágenes registradas por el cinematógrafo. Esta relación, que data de las primeras funciones ofrecidas por los hermanos Lumière, ha estado condicionada a dicha unidireccionalidad. Pero, siguiendo distintos momentos en la historia del cinematógrafo, nos encontramos que los primeros dispositivos para intervenir en otros sentidos del cuerpo aparecen ya de una forma comercial, durante la década de los sesenta en los Estados Unidos, en una época donde el cine se encontraba ante un fuerte competidor en cuanto a la imagen movimiento se refiere, y aludimos a la televisión. Ante este escenario, aparece un personaje que pasaría a la historia de la industria cinematográfica estadounidense como un pionero en la mencionada exploración por integrar al resto de los sentidos físicos a las narrativas fílmicas.

Nacido en la ciudad de Nueva York en el año de 1914, William Castle se sintió atraído por la naciente cinematografía al ver *Drácula* (*Dracula*, Tod Browning, 1931), con la cual, se dice, quedó impactado y, al parecer, este hecho lo marcó para su futura carrera como productor de películas en el género de horror; especialmente de aquellas cintas conocidas como de “cine clase B”<sup>1</sup> (Hayward, 2000, p. 49). Sin embargo, a diferencia de muchos otros directores que incursionaron en el género de horror y ciencia ficción, Castle buscó convertir la proyección de la pantalla en una experiencia que atrapara a los asistentes de la función. Parece que entendía aquella condición básica en la cinematografía que se refiere a una eterna “planitud unidimensional” (Pezzella, 2004), a esa “cámara oscura” que aísla al espectador y refuerza el goce a partir del órgano óptico que rige a nuestra cultura. Ante esta situación, Castle se dio a conocer por hacer del cine un espectáculo que rasgara la pantalla y se dejara “sentir” por los espectadores.

Innovaciones técnicas como *Emergo*, *Percepto*, *Illusion-O*, entre otras, fueron los acercamientos de este personaje al querer hacer de la experiencia fílmica algo que interviniera con su público desde otros niveles de sensorialidad. Un espectáculo que resultaba de colgar esqueletos fosforescentes en el techo de la sala cinematográfica y que flotaban sobre los asistentes en películas como *La casa de la colina embrujada* (*House on Haunted Hill*, William Castle, 1959), o butacas que, a partir de bajas corrientes

---

<sup>1</sup> Películas baratas y hechas rápidamente que adquirieron importancia por primera vez en los Estados Unidos durante la depresión —principios de la década de los treinta— cuando el público exigía más por su dinero —una función doble: dos películas por el precio de una—. Por lo tanto, una “película B” se proyectaba como segundo largometraje junto con una película importante —llamada “película A”—. [Traducción mía].

eléctricas, simulaban la sensación de insectos recorriendo por debajo del público en cintas como “El aguijón de la muerte” (*The Tingler*, William Castle, 1959). William Castle no fue el único que encontraría en estos dispositivos, a los que se les conoce con el nombre de *gimmicks*,<sup>2</sup> la forma de competir con la naciente televisión y su poder de atraer a un público mucho mayor.

Nos encontramos, entonces, a Mike Todd Jr., un productor nacido en 1929, quien heredó de su padre el oficio cinematográfico. Para inicios de la década de los cincuenta, ya estrenaba *Esto es Cinerama* (*This Is Cinerama*, Mike Todd Jr., 1952), una película documental presentada en una relación de aspecto mucho más ancha, la cual posibilitaba una inmersión visual mucho mayor respecto a lo que sucedía dentro de la pantalla. Los primeros espectadores de esta película, muy probablemente, se sintieron cautivados por experimentar los movimientos —en imagen visual y sonora— desde un carrito de montaña rusa, deslizándose a toda velocidad por sus respectivos rieles. El observar esto con una amplitud de imagen y desde una perspectiva en primera persona, seguramente habrá sido un espectáculo muy impactante.



Imagen 1. This is Cinerama. Fotograma del filme. Todd Jr. (Dir.), 1952.

<sup>2</sup> Truco o dispositivo destinado a atraer la atención, publicidad o negocios.

La experimentación no terminó ahí, sino que le siguió la implementación del Smell-O-Vision en la película *Vacaciones en España* (*Scent of Mystery*, Jack Cardiff, 1960),<sup>3</sup> la cual permitía a los espectadores —por medio de unas tarjetas que se le entregaban al inicio de la función— percibir ciertos olores en escenas específicas. Este *gimmick* fue posteriormente adoptado por el cineasta John Waters para su película *Polyester* (John Waters, 1981) bajo el nombre de Odorama, técnica con la cual su director comentó: “en realidad hice que la audiencia pagara por oler mierda”.<sup>4</sup>

Otros intentos merecen ser mencionados, como el desarrollado por la compañía Cerwin-Vega para la película *Terremoto* (*Earthquake*, Mark Robson, 1974), denominado Sensurround, el cual empleaba bocinas de baja frecuencia para causar la sensación de movimiento en las escenas en que se representaba un temblor en la imagen, aunque este *gimmick* no resultó ser muy popular, ya que solamente pudo ser utilizado en cuatro salas de cine en todo Estados Unidos. Posteriormente, solo los parques de diversiones implementaron salas equipadas para tener una experiencia inmersiva con lo que sucedía en pantalla como: *Muppet Vision 3D* (Jim Henson, 1991) o *Querida, encogí al público* (*Honey, I Shrank the Audience!*, Randal Kleiser, 1994), hasta llegar a la popularización de las salas 4DX desde el año 2009.

Así, los intentos por hacer que el resto de los sentidos participen del espectáculo cinematográfico han quedado reducidos a cintas que no necesariamente tienen en sí la exploración de dicha sensorialidad, sino que las salas diseñadas para tener este tipo de experiencias ajustan unos cuantos efectos mecánicos que responden —de manera genérica— con aquello representado en pantalla —y principalmente adecuados a películas de acción—. Este diseño cumple una o más funciones, según corresponda el tipo de sala y que puede ser: a) movimiento colectivo de las butacas, b) rociadores en los momentos en que aparece agua o c) mecanismos que golpean el respaldo del asiento a la hora en que el personaje recibe algún tipo de impacto por cualquiera que sea la razón en la trama. Ahora, en estos dispositivos no reside una idea de inmersión si consideramos que este término se refiere a una integración de nuestra corporalidad en aquel aspecto narrativo que acontece en pantalla. Si lo pensamos desde una perspectiva operativa, esa inmersión implica el ajuste en los alcances de nuestros sentidos para poder implicarnos con lo representado como imagen y es, desde esta idea, donde podemos integrar el concepto de *cyborg* que propone Naief Yehya.

<sup>3</sup> Posteriormente llamada *Holiday in Spain*, de ahí el título en español.

<sup>4</sup> “Actually, got the audience to pay to smell shit”. –Comentario en el DVD lanzado en 2004.

Si, como lo plantea el autor, entendemos al *cyborg* desde un cruce entre el cuerpo humano y aquellos dispositivos que potencian los sentidos de nuestro organismo, entonces podemos llegar a la conclusión de que el uso de unas gafas para leer nos convierte, en el sentido estricto, en *cyborgs*. Siguiendo esta línea de pensamiento, la cinematografía, en sí, es un dispositivo que nos permite conectarnos con ciertas imágenes que exaltan nuestras emociones, a sabiendas de que dichas emociones son producto de algo que, en realidad, es ficticio. Será para otro tiempo esta discusión, pero lo que resalta es que el cine ya, en sí mismo, nos hace *cyborgs* emocionales. Pero a esta relación entre la imagen, movimiento y las emociones que produce, se coloca otro dispositivo que potencia la experiencia. En los casos que hemos revisado hasta ahora, los *gimmicks* cinematográficos son aditamentos que ayudan a potenciar nuestra experiencia sensorial con un mundo ficticio, pero habría que preguntarse: ¿estos *gimmicks* funcionan como herramientas que posibilitan en nuestros sentidos una adecuación directa con aquello que vemos en pantalla o solo tienen un modo de empleo que, sin importar lo que vemos en pantalla, estimularán los mismos sin una relación directa con la narrativa?

Podemos tomar por ejemplo uno de los *gimmicks* más utilizados en la industria cinematográfica: los lentes 3D. Este dispositivo —que apareció por primera vez en la fotografía fija a inicios del año 1860— ha tenido sus idas y venidas en la cinematografía, promoviendo una experiencia tridimensional de aquello que se proyecta en pantalla. Este *gimmick*, lo que promueve es un efecto estereoscópico en la percepción visual del espectador, posibilitando así una profundidad de campo que no se percibe en las proyecciones convencionales, apareció en películas donde algún objeto, como una flecha o la garra de algún monstruo, se dirigía a la audiencia y ésta, en un supuesto, reaccionaría como si en realidad esa amenaza pudiera salir de la pantalla; pero el uso de estas gafas, con el paso del tiempo, cae muy rápido en desuso, ya que comienza a implementarse en cintas donde daría igual verlas de manera convencional o con dicho dispositivo. Al final de cuentas, esto pasa con la mayoría de los *gimmicks*: tienen su momento de auge, acompañando ciertos elementos de las narrativas cinematográficas, para luego caer en un empleo arbitrario que no contribuye en lo más mínimo aquello que se observa o se escucha en la sala cinematográfica. A diferencia de los *gimmicks* creados por Castle o Todd Jr., salas como la 4DX simplemente añaden un extra a la experiencia, pero en sí, no son parte de la imagen misma, de sus articulaciones visuales y sonoras o de la narración, entendiéndola ésta como el grado de ordenamiento

en la obra y el nivel de participación con el que se puede experimentar por parte del público.

Pareciera, entonces, que esta exploración fracasó desde sus inicios y sus pioneros solo serán recordados por haber incursionado en modas pasajeras que nada contribuyeron a la forma en que percibimos la cinematografía. Con el tiempo, la experiencia de ver una película se mantiene como un acto contemplativo y, pese a los *gimmicks* que se han implementado para expandir la experiencia sensorial, el cine aún se encuentra regido por el sentido de la vista y del oído. Esto nos lleva a una reflexión alterna —y probablemente ligada al concepto de *cyborg* que estamos empleando—, la cual tiene relación con la manera en que el cine nos hace sentir como si en realidad lo percibiéramos con los sentidos. Podríamos hablar, entonces, de la virtualidad de la percepción.

### 3

En la película *Días extraños* (*Strange Days*, Kathryn Bigelow, 1995) un ex policía del futuro —un caótico 1999— trafica con memorias de personas grabadas en minidiscos que pueden ser reproducidas en un dispositivo llamado SQUID por usuarios que desean experimentar aquellas sensaciones que tuvo la persona que grabó esa memoria. Este planteamiento, que se adecúa al género de la ciencia ficción, aborda una reflexión indirecta sobre la cinematografía y la imagen movimiento en general, o sea, la fuerza que pueden tener esas imágenes para hacernos sentir —físicamente— lo que les sucede a los personajes que vemos proyectados en la pantalla. Ya el filósofo Slavoj Žižek explora este tema en el documental *Manual de cine para pervertidos* (*The Pervert's Guide to Cinema*, Sophie Finnes, 2006), cuando nos habla de las “coordenadas de la realidad” que posibilita la cinematografía. Se refiere a esas coordenadas cognitivas que nos permiten relacionarnos con la vida misma y para entender aquellos aspectos que no hemos experimentado aún.

El ejemplo que utiliza es el de la película *La Pianista* (*La Pianiste*, Michael Haneke, 2001), en donde la protagonista, interpretada por Isabelle Huppert, recurre a una cabina de videos pornográficos para entender lo que ella debe hacer en una relación sexual, esto debido a la falta de experiencia, en la realidad, para con dicha práctica. Este caso da pie a una reflexión sobre la fuerza que tienen las imágenes movimiento en

relación con nuestro comportamiento, a la manera en que nos podemos relacionar con la sociedad y, al final de cuentas, con la realidad. Podríamos, entonces, esquematizar una relación que se puede integrar por: a) representación visual y sonora, seguida por b), una recepción ocular y auditiva del cuerpo, que es interpretada por c), una codificación de dichas señales en el cerebro, las cuales actúan en d), una afectación en las señales que se transmiten por todo el sistema nervioso y que e), afectan a la parte del cuerpo que, mediante esa codificación, se relaciona directamente por lo representado en la imagen movimiento. Podríamos emplear el ejercicio de imaginar un limón, tomar una mitad y exprimirlo en nuestra boca: la sensación provocada por esta imagen virtual motiva una reacción en nuestras glándulas que producen, en realidad, una salivación y sensación como si realmente estuviéramos realizando dicha acción.

La cinematografía, como dispositivo *cyborg*, potencia esa sensación con respecto a lo que miramos en la pantalla. Probablemente, muchos serán conmovidos hasta las lágrimas al observar a una pareja que se separa para siempre, o sentirán un golpe en el estómago al ver cómo golpean a una persona hasta dejarla inconsciente, otros tantos no podrán controlar la risa cuando observen una situación absurda que les provoque dicha reacción incontrolable; en fin, el cuerpo responde a estímulos que nos llevan a involucrarlo en aquello que observamos. Similar a lo que sucede en el sueño, el cerebro nos hace creer que alguien nos agarra de la mano, o nos produce esa sensación de vértigo cuando caemos por un precipicio; la sensación es tan vívida que nos hace dudar si realmente sucedió. La cinematografía, como lo refiere Edgar Morín, es muy similar a nuestros sueños y la relaciones que se establecen entre señales visuales, sonoras y sensoriales forman un vínculo bastante estrecho, uno que nos hace dudar sobre la realidad (Morín, 1972). El punto por tratar aquí es que, ese dispositivo llamado SQUID que sirve para recrear sensaciones, ya es parte de nuestra realidad y lo llamamos cinematógrafo.

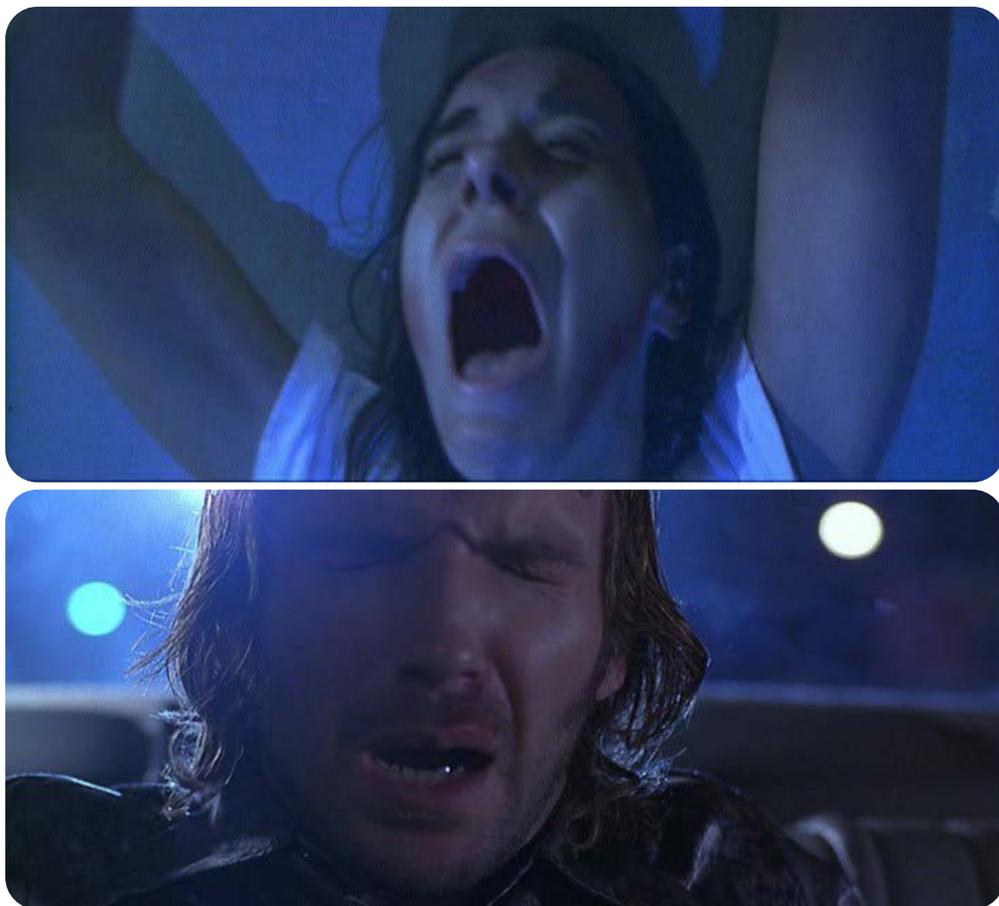


Imagen 2. *Strange Days*. Fotogramas del filme. Bigelow, 1995.

Mario Pezzella nos recuerda el aspecto voyerista de la cinematografía, cómo es que ésta también nos permite adentrarnos a lugares bastante oscuros de la representación audiovisual (Pezzella, 2004). Tenemos, entonces, exponentes como la pornografía —en su nivel más peyorativo—, el *snuff*<sup>5</sup> las video-ejecuciones, incluso las notas periodísticas y otras tantas representaciones gráficas que solo alimentan el morbo del espectador, provocando una excitación de los sentidos y una implicación del cuerpo desde sus instintos más básicos. En una escena de *Strange Days*, el protagonista,

<sup>5</sup> Películas o videos que registran actos de tortura, suicidio, necrofilia, infanticidio, etc., que, presuntamente, suceden en realidad.

interpretado por Ralph Finnes, experimenta con la memoria de un hombre que viola a una mujer. Esto lo toma por sorpresa, ya que nunca le había tocado presenciar algo similar, y lo lleva al intento de averiguar la identidad del violador. De nuevo, la relación es directa con la cinematografía, ya que, seguramente, nos llevará a experimentar situaciones a las que nunca tendríamos acceso si no fuera por eso representado en la imagen movimiento. Con el cine, en su potencial de dispositivo sensorial de lo virtual, podemos encontrar un resquicio para nuestras fantasías más ocultas.

Un ejemplo interesante sobre este punto podríamos analizarlo en *The Voyeur* (B. R. Lewis, 2000-2001), serie erótica categorizada dentro del género *soft porn* que recurre al estilo del video casero para representar los encuentros sexuales de sus personajes. La forma en que está grabada da la sensación de que alguien, afuera de la casa, graba con su videocámara el encuentro sexual, produciendo un efecto muy particular: sí, como nos recuerda Pezzella, el cine en sí ya es una especie de intermediario que nos permite ver aquello que en la realidad tal vez sería imposible, la representación de esta serie nos remite directamente a esta relación: nos hace ver el dispositivo y el cómo opera en su búsqueda por adentrarse en el espacio íntimo. Somos *cyborgs* de lo íntimo, de lo prohibido y de lo que, en la realidad, no podemos ver de manera tan directa.

Todo lo anterior nos lleva a un territorio dentro de la representación audiovisual que pide, muchas veces, una intervención directa del cuerpo para la ejecución de la narración propuesta por la obra. Podríamos pensar que, hoy día, existe un espacio visual y sonoro que, desde sus primeras manifestaciones, se volvió parte de un proceso que integró los aspectos de cuerpo-recorrido-imagen. Nos encontramos, entonces, con la noción de interacción, de narrativas inmersivas que, hasta cierto nivel, piden de su público el participar en su desarrollo; uno que se ejecuta dentro de la imagen y en donde se toman decisiones constantemente, un espacio virtual donde el participante se convierte en otra entidad e, incluso, su cuerpo participa —aunque sea de manera parcial— de aquel universo virtual que se despliega frente a sus ojos. Una zona que hoy conocemos con el nombre de videojuegos.

#### 4

Desde la década de los cincuenta, los videojuegos se han asomado en la historia de la humanidad. No se pretende dar un recorrido histórico de dicho entretenimiento, sino

encontrar en su desarrollo elementos que nos permitan entender la relación triádica entre cuerpo-recorrido-imagen desde su funcionamiento. Si bien, los primeros videojuegos solamente pedían una interacción directa, esto es, la de un participante frente a una computadora accionando una serie de comandos para ejecutar ciertas acciones que se verían reflejadas en un monitor, hoy día la manera en que esa relación se establece ha cambiado de manera considerable. Los videojuegos no solo nos han enseñado a percibir la imagen desde otras dimensionalidades, sino que también han conducido a que se adecúen nuestras capacidades cognitivo-motrices para poder participar en sus dinámicas de interacción. Un claro ejemplo fue el brinco que se dio entre una interfaz bidimensional —conocida como *side-scroller*—, a una tridimensional o, mejor dicho, diseñada a partir de gráficos poligonales. La respuesta entre una y otra tal vez podría ser analogada al momento en que —ciertos espectadores de cine— presenciaron por primera vez la aparición de un dinosaurio recreado por medio de gráficos generados por computadora, o CGI por sus siglas en inglés, en la cinta de *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993). Pero esa percepción, que en el caso de *Jurassic Park* es mero efecto visual, en los videojuegos dio como resultado la forma en que nuestros reflejos motrices se tuvieron que adecuar al control manual con el cual se dictamina la condición de movimiento en un espacio tridimensional dentro del mundo virtual propio al juego. Uno de los primeros ejemplos fue el de *Super Mario 64* (Versión Nintendo 64, 1996), en donde la interacción tuvo ese ajuste entre percepción visual y respuesta motriz. El recorrido dejó de ser unidireccional —o bidireccional en algunos casos—, y pasó a un espacio virtualmente infinito —con sus necesarias limitantes—.

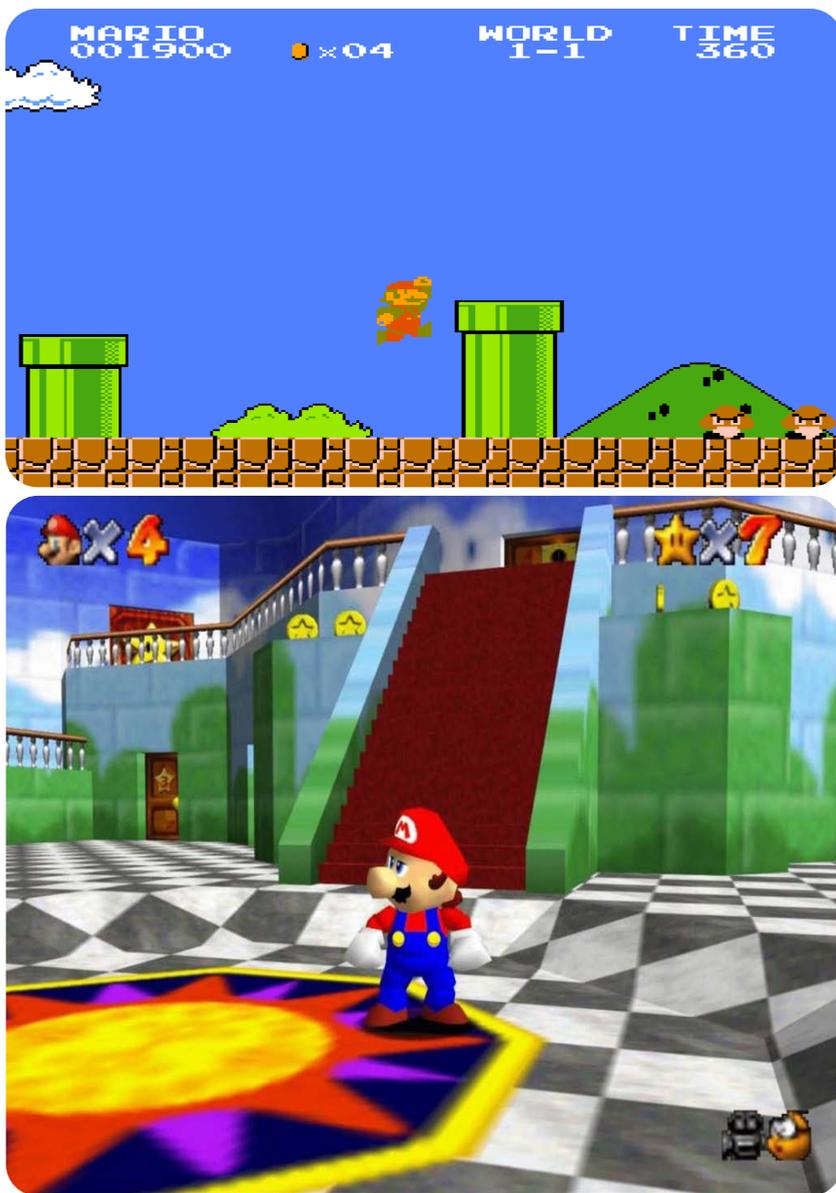


Imagen 3. *Super Mario Bros* (versión Nintendo Entertainment System, 1985) y *Super Mario 64* (versión Nintendo 64, 1996). Fotogramas de los videojuegos.

Innovaciones comerciales como aquellas integradas a la consola Wii, de la compañía Nintendo, llevaron dicha interacción entre jugadores e imagen a un nivel que solamente se había explorado parcialmente en los *arcades video games* —o maquinitas, como las conocemos en México—: la inmersión del cuerpo en la dinámica de participación con la narrativa del videojuego. Dispositivos especializados como el creado para *After Burner* (Versión Arcade, 1987) simulaban una cabina de avión caza, la cual reproducía en realidad los movimientos del vehículo al ejecutar sus maniobras, o casos como *Operation Wolf* (Versión Arcade, 1987) en donde se incluía un rifle uzi con el que se podía disparar —de manera virtual— a los personajes que aparecían en pantalla. También el uso de gafas con tecnología 3D —y nos referimos nuevamente a uso de gráficos CGI— se convirtieron en una alternativa para la exploración dentro del mundo virtual.

Desde dispositivos como el Virtual Boy, lanzado en 1995, y vigente hasta la fecha, al hacer que los ojos se conecten de manera total a un espacio virtual nos ha llevado a que el cuerpo se transforme en una especie de *ciborg*. Pero regresando a la propuesta de Naief Yehya, desde el sentido en que este dispositivo posibilita que el humano se pueda desplazar por un espacio virtual. Pero, desde una postura más estricta, el mismo televisor también nos hace *cyborgs* si consideramos que dicho dispositivo nos permite ver señales eléctricas que no podríamos percibir con nuestros propios ojos. La intervención de dispositivos intermedios solamente ha potenciado la experiencia sensorial con el videojuego, aunque, en este caso, pareciera que el dispositivo mediático sí responde a una dinámica directa con la narrativa que se explora.

Casos como el dispositivo Kinect para la consola Xbox estuvo pensado para videojuegos en donde el movimiento corporal formara parte de la dinámica de participación. Ejemplos como el de *Dance Central* (Versión Xbox, 2010) nos sirven para entender esta relación, la cual consiste en que el jugador reproduzca los movimientos de baile que observa en la pantalla y, dependiendo de la exactitud en la que son ejecutados, mayor el puntaje que se obtendrá. Pero no siempre el dispositivo respondía de la mejor manera —como fue el caso del Kinect— y, muchas de las veces, pronto cae en desuso. Pareciera que, como sucede con la cinematografía, la participación con los videojuegos regresara a una interacción mucho más básica: si en el cine es la de sentarse frente a la pantalla para disfrutar la película, en el caso de los videojuegos es la de agregar, a esta relación, la intervención de un control en las manos.

Si bien los videojuegos han tomado prestados algunos elementos de la forma cinematográfica —como las famosas *cut scenes* que se han vuelto fundamentales en muchos de los videojuegos comerciales—, la cinematografía también ha tomado prestadas ciertas estrategias de los videojuegos. Ya William Castle había desarrollado un sistema de cartas para la película *El barón Sardonius* (*Mr. Sardonicus*, William Castle, 1961) con las que los asistentes votaban para decidir la ruta de las peripecias en la trama, o el caso de la cinta *¿Quién es el culpable?* (*Clue*, Jonathan Lynn, 1985) —basada en el popular juego de mesa—, en donde los espectadores presenciaban uno de los cuatro distintos finales de la trama, dependiendo de la sala cinematográfica a la que concurrían, pero sería hasta que la plataforma de *streaming* llamada Netflix lanzara la película *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, 2018) que esta toma de decisiones, por parte del público, alcanzaría un punto de interacción más inmediato, muy similar a lo que sucede con los videojuegos. En esta cinta, el desarrollo de su trama depende de las decisiones que el público toma, empleando el control remoto o la pantalla háptica del dispositivo móvil para acceder a esta intervención. Esto nos provee un recorrido distinto, en el sentido cinematográfico, con respecto a la trama, nos da la sensación de un recorrido ergódico, el cual está basado en las decisiones del público.

Adaptado por Espen J. Aarseth de la física, la literatura ergódica proviene de las palabras griegas *érgon* (ἔργον) y *hodos* (ὁδός), las cuales significan “trabajo” y “camino” respectivamente. En ella, el lector cubre un rol en la construcción del recorrido propuesto por el escritor (Aarseth, 1997). Textos infantiles como la serie titulada: *Elige tu propia aventura* basada en un concepto creado por Edward Packard, puede ser un buen representante de este tipo de literatura: en este caso, al lector se le ofrecen alternativas a la hora en que el personaje debe tomar una decisión dentro de la trama, representada bajo la selección de continuar en una página determinada dependiendo las opciones que se nos ofrezcan. Este tipo de literatura —la cual ha encontrado su auge en la modalidad de hipertexto— funciona para ejemplificar lo que sucede con el concepto de cuerpo-recorrido-imagen, ya que, por un lado, las distintas rutas que se ofrecen para el recorrido generan en el mismo una narración específica. Como se menciona en la exploración que realizan Romano Ponce Díaz e Iván Ávila González sobre el cruce entre la literatura ergódica y los videojuegos —a lo que refieren como *gameplay*—, el recorrido conforma una manera de estructurar el relato. La participación de una segunda persona —que es el jugador— en la construcción del relato promueve, a su vez, una narración única dentro de los posibles

ordenamientos que se le puedan dar a los elementos de la trama (Ponce y Ávila, 2021). Pero aquí lo que interesa analizar es si el recorrido se puede relacionar con el cuerpo del participante y con la imagen proyectada en pantalla.

Podríamos comenzar mencionando los casos de *Ring Fit Adventure* (Versión Nintendo Switch, 2019), videojuego que integra una rutina de ejercicios que el jugador debe realizar con el uso de un aro, esto con la finalidad de que el dispositivo registre si los movimientos son ejecutados de manera correcta. Ahora, muchos de los juegos que utilizan la dinámica deportiva, desde la década de los ochenta, han implementado dispositivos con los que se puede interactuar con el cuerpo —como sucedió con el tapete del Nintendo Entertainment System— pero los avances tecnológicos en ese rubro han perfeccionado dicha relación: ya mencionamos el caso de *Dance Central*, basado en el videojuego llamado *Dance Dance Revolution* (Versión Arcade, 1998), el cual utilizaba una plataforma —similar al tapete mencionado— en donde los jugadores debían reproducir los pasos de baile requeridos por la imagen o, incluso, juegos que utilizan la voz humana para poder competir, como es el caso de *Rock Band* (Versión Xbox 360, 2007). Pero todos los casos anteriores lo que hacen es buscar una respuesta física a partir de ciertas instrucciones, aunque falta el elemento del recorrido. Si bien el cuerpo funciona como herramienta para cumplir ciertas funciones en pantalla, en un sentido estricto, no existe un recorrido como tal.

Por último, cabe mencionar a los dispositivos que permiten una inmersión mayor desde lo corpóreo en el mundo virtual. Ya hemos hablado sobre las gafas de realidad virtual, las cuales permiten explorar dicho espacio desde la vista, pero con dispositivos como el Kat Walk, el cual consiste en una plataforma que permite a una persona parada y un soporte cuya intención es mantener de pie al participante mientras camina “en el mismo lugar” guiado por lo que se le presenta visualmente en las gafas 3D. En estos videojuegos de realidad virtual, el jugador recorre el espacio virtual utilizando —también, de forma virtual— su cuerpo. Este podría ser el ejemplo más cercano al concepto que hemos propuesto a partir de la relación triádica de cuerpo-recorrido-imagen, ya que el dispositivo potencia nuestra participación en el mundo virtual.



Imagen 4. *KAT Walk C2 VR*. Fotografía promocional. KATVR.

Aunque el participante permanece fijo a un mismo punto —la plataforma tiene una forma cóncava que permite el movimiento de las piernas como si se estuviera caminando, pero no se produce la tracción para generar impulso y, por lo tanto, no avanza—, se tiene una sensación de caminar —pues se mueven las piernas— y el engaño se complementa con la realidad que cubre todo el campo visual de los ojos. Estos dispositivos que, aunque costosos, empiezan a estar al alcance de muchos jugadores. Ahora, el asunto de los juegos que se relacionan con el Kat Walk son, en su mayoría, sobre combate. Entonces, la idea de un recorrido, en el sentido ergódico, tal vez no se cumpla en estos juegos y, como ya lo hemos mencionado sobre otros dispositivos, terminarán en desuso y quedarán en el recuerdo como una moda pasajera.

Habría que considerar un encuentro, en el sentido *cyborg*, entre la tecnología cotidiana, el cuerpo y la imagen. Aunque se considera dentro del campo de la realidad aumentada, esto es: el empleo de un dispositivo electrónico que se utiliza para generar un cruce entre el mundo virtual y la realidad. Existe un juego que parece cumplir la relación recorrido-cuerpo-imagen: *¡Pokémon Go!* (Versión iOS, 2016). Lanzado por la compañía Niantic, este juego pide que los participantes recorran el espacio real empleando su teléfono celular para buscar “pokémones”, esas criaturas fantásticas que se hicieron famosas desde su aparición en *Pokémon* (Versión Game Boy, 1996), propiedad, una vez más, de la compañía Nintendo. En su sencillez, este juego relaciona de una manera ergódica el desarrollo del juego, lo cual implica recorrer el espacio en

busca de “pokemones” para poder capturarlos y agregarlos a la colección. El teléfono, en este caso, se vuelve el dispositivo que nos transforma en *cyborgs* y nos presenta un mundo que parece no estar ahí. La introducción de estas nuevas tecnologías definitivamente nos conduce a una relación completamente distinta con el mundo, con los espacios, con la manera en que podemos recorrerlos e incluso entenderlos a partir de imágenes que ya requieren un dispositivo para poder ser percibidas.

Faltaría recorrer otra manifestación en donde la relación entre el cuerpo y la imagen presentan un sesgo distinto, y en donde el encuentro que se produce da como resultado una experiencia estética y que no necesariamente tienen que ver con lo cinematográfico entendido desde su aspecto más convencional. Es una manifestación que ha germinado tanto en el interior de las galerías y en la amplitud de los espacios públicos. Su público varía, aunque no siempre ha gozado de mucha popularidad. Nos referimos al videoarte.

5

A principios de la década de los sesenta, una nueva manifestación artística que empleaba el video como herramienta se colocó como una especie de resistencia a los paradigmas establecidos por la imagen movimiento en la cinematografía. Autores como Nan June Paik comenzaron a experimentar con este formato para registrar imágenes visuales y sonoras con las que podían explorar nuevas sintaxis de la imagen movimiento, considerando los costos un tanto accesibles del material videográfico para su realización. No es la intención de hacer un recorrido por los orígenes y estructuras que distinguen al videoarte, lo que interesa aquí es la manera en que este se fue infiltrando en las galerías de arte hasta ser consideradas verdaderas piezas que desarrollaban discursos profundos y estéticos como cualquier otra obra de arte contemporáneo.

Desde sus inicios, el videoarte se ha relacionado con el espacio físico —en contraposición de la sala de cine— y con el tiempo extradiegético cinematográfico, entendiendo a este como las dos horas de duración —generalmente— que tienen las películas convencionales. El tiempo y el espacio en el videoarte llevan al público a otro nivel de experiencia. Similar a la obra plástica, la pieza de videoarte se puede recorrer, contemplar desde diversos ángulos y, como público, nos podemos enfrentar a ella

desde unos cuantos segundos hasta horas completas. Este sesgo marca su distancia, en primer lugar, con la representación cinematográfica. Un ejemplo que ya hemos abordado en otro momento es el de Douglas Gordon, quien propone una reflexión distinta en la manera con la que nos relacionamos con dicha imagen movimiento. Con su pieza titulada *24 Hours Psycho* (Douglas Gordon, 1993), el artista visual nos propone desplazarnos por el espacio de la sala, mientras que la película *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960) se proyecta en una pantalla colocada en el centro del lugar. La diferencia de dicha proyección es que la duración de la película original ha sufrido una alteración: se ha ralentizado la velocidad de reproducción a un cuadro por segundo, contrario a una reproducción convencional de veinticuatro cuadros por segundo. Esto ocasiona que la duración de dicha cinta —de 156,960 cuadros— pase de 109 minutos a 24 horas.

Aquí nos referimos al cuerpo desde su relación cuerpo-recorrido-imagen a partir de los conceptos de tiempo y espacio: en cuanto al segundo, al recorrido que ejecuta el público en el espacio, ya que se ha roto una relación preconcebida por la obra cinematográfica, esto es, la de observarla desde un punto fijo. El cuerpo, en dicho recorrido, se puede colocar en cualquier punto y observar, desde esa perspectiva, lo que en la pantalla se proyecta. Por el lado del tiempo, la ralentización la convierte en un objeto-imagen —pensando que se ha convertido en una obra con atributos que relacionamos con la plástica—, pierde su rasgo narrativo —ya que la relación tiempo y narración pierde su virtud, si lo podemos llamar así, de “ser seguida”, empleando el término de Paul Ricoeur— y se convierte en una pieza tetradimensional, por así decirlo, que requiere una forma distinta de temporalidad en la narración para ser apreciada. No estamos hablando de una narración ergódica necesariamente, sino de una especie de construcción espacio-temporal que se establece entre el recorrido frente al objeto-imagen y la ruptura temporal que implica su ralentización.

La narrativa de la obra no nos pide permanecer 24 horas frente a la imagen visual proyectada —aunque seguramente habrá personas que acepten el reto—, sino las consecuencias de esta afectación en relación con el tiempo extradiegético cinematográfico. La ralentización nos permite ver —como si fuera una especie de dispositivo conceptual— aquello que, en su velocidad normal no podríamos percibir. Es como la metáfora que menciona el filósofo Georges Didi-Huberman sobre “la parábola de la falena”: Para poder observarla, habrá quien “clava la mariposa en una tablilla de corcho” (Didi-Huberman, 2019, p. 16), pero habrá perdido esa movilidad

que le daba estar viva. Entonces la imagen movimiento requiere esa movilidad para poder ser apreciada. Lo que hace Douglas Gordon es intentar ralentizarla lo más posible para que esa imagen no muera, en un sentido figurado, y, aun así, poder distinguir aquellos elementos que la componen. Pero esta obra no intenta desviar la mirada hacia el análisis de las figuras significantes de la imagen cinematográfica y mucho menos de las interpretaciones que puedan detonar sobre la obra de Alfred Hitchcock, sino que el dispositivo funciona para podernos cuestionar, sobre la relación imagen y movimiento. Hacerlo con una obra tan popular como *Psicosis* es un aspecto que agrega una pregunta aún más completa: ¿Qué pasa si, aquello que nos resulta tan familiar, lo observamos desde otras circunstancias temporales?

Como hemos visto, el dispositivo se integra a la obra misma, ya no es algo que integramos a nuestro cuerpo, sino que demanda de nuestro cuerpo el sintonizar nuestros sentidos a otras frecuencias. Nos volvemos receptores *cyborgs* de otras realidades. Así, nos encontramos obras que no solo hacen que el cuerpo se sintonice en nuevas perspectivas, sino que lo incluye en el discurso mismo de la obra. Podríamos decir que el cuerpo se integra como dispositivo conceptual y, a la vez, es el mismo concepto para desarrollar. Para explorar esto, podemos encontrar piezas como la llamada: *Pulse Index* (Rafael Lozano-Hemmer, 2010), una instalación que, a partir de un sensor, registra el pulso cardíaco del participante junto con una fotografía de la huella digital del dedo insertado. Este registro se anexa a un mosaico de imágenes digitales que se proyectan en una pantalla del tamaño del muro que delimita la instalación y que recorre el espacio reuniendo más de 765 registros de huellas digitales con sus respectivos pulsos cardíacos.



Imagen 5. *Pulse Index*. Fotografía de la obra. Lozano-Hemmer, 2010.

La pieza utiliza el cuerpo del público para desarrollarse, para volverse un archivo de imágenes que tienen su inicio, su recorrido y su final al ser destituidas por las nuevas imágenes que se van registrando. Una especie de representación de la vida misma, de nuestro paso por este mundo y el momento en que lo dejaremos. Un *memento mori* que utiliza la imagen movimiento y el cuerpo para existir y tener una forma determinada. Ahora, desde esta reflexión, podríamos pensar que la imagen no reproduce un movimiento en sí —la huella dactilar no se mueve dentro de la imagen—, pero el movimiento le es externo. La reflexión de la misma obra como una especie de representación de la vida humana, también nos lleva a reflexionar sobre el movimiento, pero uno que es otorgado por el conjunto, por el desplazamiento de una imagen por otra, de una serie que se integra por cientos de fotogramas que, en su desplazamiento colectivo, provocan ese movimiento del que hablamos, de la misma forma en que nuestro paso por este mundo se integra a los millones de personas con las que compartimos nuestro existir, a los acontecimientos que nos unen y que no solo determinan la historia de un grupo en específico, sino la historia de la humanidad como un encadenado infinito cuyas tramas sería imposible determinar.

Lozano-Hemmer es un artista visual que se ha centrado en la relación cuerpo-recorrido-imagen, un tanto similar al recorrido ergódico, ya que la intervención del público —con sus cuerpos— generan la narración de la pieza. *Pulse Index* estaría incompleta si nadie participara de su narrativa. Habría que tener cuidado en cuanto a lo que se entiende por narración. Si por esto entendemos la organización de elementos heterogéneos en un ensamble de acciones secuencializadas —como, por ejemplo, en un sentido progresivo o causal cronológico— que adquieren un sentido coherente para quien las experimenta, entonces la pieza de Lozano-Hemmer cumple dicha definición: la progresión de las huellas digitales y su recorrido por los muros es, desde un orden simbólico, una representación de la vida humana.

Habría que agregar el aspecto temporal de la obra. En el sentido que estamos refiriendo, el tiempo que tarda en recorrer una huella desde su registro hasta que desaparece se vuelve analogía —también desde lo simbólico— de la duración de una vida. Pero la reflexión va más allá: mi tiempo, que es un tiempo imaginario, se integra gracias a este dispositivo conceptual, al tiempo simbólico —o el tiempo grupal como lo refiere Heidegger—, pero es solo hasta que desaparece que podemos contactarnos con el tiempo real que, regresando a Heidegger, nos remite al “ser-para-la-muerte” (Heidegger, 1951). Así, esta obra se vuelve un dispositivo en donde el público, a través

del cuerpo, contempla sus tres posibles temporalidades en un recorrido aparentemente sencillo.

Desde una postura un tanto distinta, Hsin-Chien Huang plantea una relación entre el cuerpo y las imágenes al integrar los movimientos de su danza a un programa que utiliza dichos movimientos para generar patrones de movimiento en las imágenes proyectadas detrás del artista. El resultado, llamado *The Inheritance* (Hsin-Chien Huang, 2015), se presentó en Beijing para la apertura del evento llamado Unite ese mismo año. La pieza busca construir un puente entre el pasado y el futuro, basado en la memoria de su autor. Las formas se despliegan en la pantalla como si fueran emanadas por el cuerpo de Hsin-Chien, o como un reflejo de sus trazos o, bien, por el gesto articulado por sus manos. La imagen aquí está vinculada al cuerpo, a su movimiento, como si de un pincel se tratara. La imagen ha dejado de ser representación figurativa y se convierte en una extensión del movimiento corporal. Este es el ejemplo que nos lleva a hablar del cuerpo como un *cyborg*, ya que se han alterado sus funciones comunes para realizar otras labores, en este caso, artísticas. Ahora, podemos argumentar que la danza misma es la intervención del cuerpo más allá de sus funciones convencionales, pero el punto aquí es el encuentro entre la tecnología, representada por los dispositivos que Hsin-Chien se coloca en las manos para poder generar una señal que sea registrada y reconfigurada por los sensores que interpretan dicho movimiento y transforman en imágenes que luego son proyectadas en tiempo real.

Tecnología y carne se unen para transgredir nuestra relación con las imágenes, con la forma en que la pensamos, y nos coloca ante la reflexión de lo que le corresponde al cuerpo, a la carne desde su sentido más primordial. La danza es lo que lleva al cuerpo a la integración del ritmo y, en sus movimientos, una secuencia simbólica se va construyendo y de nuevo nos encontramos con el elemento narrativo. Podríamos decir que esta obra se encuentra más cercana al concepto de cuerpo-recorrido-imagen, ya que es el cuerpo, con sus movimientos y trazos, que producen la imagen movimiento, son una especie de génesis en donde, más bien, el público contempla su consumación visual, la cual resulta en una acción estética. Esto nos lleva a pensar en que muchos elementos de las artes plásticas, como la pintura, también se están desplazando al mundo virtual desde dispositivos como la Tilt Brush, una adecuación en el mundo virtual de la pintura en donde los trazos no requieren un lienzo en específico, sino que el mismo espacio virtual es el lienzo en donde se pueden pintar formas que llamamos

tridimensionales. El cuerpo, desde esta perspectiva, se ha transformado en aquello que solo podíamos encontrar en las novelas especulativas sobre el futuro. Hoy día el cuerpo hecho *cyborg* puede ser un generador de imágenes movimiento.

Finalmente, el videoarte parece que, desde sus inicios, no ha tenido la intención de separar al público de la obra —aunque existen sus excepciones— y, por el contrario, toma prestados elementos de la escultura, de la danza o del teatro para poder desarrollarse y establecer sus narrativas, fuera del esquema trazado por el cuento o la novela, para así encontrar en esa libertad de movimiento su propia expresión. Cabría entonces preguntarnos si la cinematografía ha logrado encontrarse con el videoarte en algún punto de esta zona liminal que parece separarlos, diferenciarlos en categorías que, aunque parientes, sus rasgos se apartan constantemente, buscando espacios de representación totalmente distintos, con públicos que se aproximan a ellos desde lógicas completamente diferentes. Si, tal vez, hemos encontrado esta intersección en su aspecto de espectáculo, en su aspecto discursivo lo podamos localizar en otros ejemplos más contemporáneos.

## 6

*Carne y arena* del director Alejandro González Iñárritu se estrena dentro del marco de actividades del festival de Cannes. Esta pieza audiovisual, la cual emplea la realidad virtual para poder narrarse, consiste en una instalación que recrea la experiencia de los migrantes ilegales en la frontera de México, intentando cruzar a los Estados Unidos. La distancia que podríamos establecer entre esta obra y cualquiera que encontramos en un parque de diversión es, precisamente, la postura crítica que asume ante una situación que afecta a nuestro país: el constante riesgo que corren estas personas al cruzar la frontera con los Estados Unidos, movidos por la esperanza de una mejor vida. El dispositivo —en este caso, la instalación— se convierte en un medio de reflexión que poco o nada tiene que ver con una experiencia placentera —como sucede con muchas de las películas comerciales— y explora territorios más reflexivos.



Imagen 6. *Carne y arena*. Fotografía de la instalación. González Iñárritu, 2017.

Aquí la diferencia consiste en el “cómo”, ya que hace del espectador pseudo-pasivo de la sala cinematográfica un participante activo de la trama. El reducido público que accede a la pieza, encarna al migrante desde toda una inmersión sensorial que lo lleva a experimentar —aunque sea de forma virtual— los eventos que llegan a suceder en la frontera de nuestro país. La noción de cuerpo-recorrido-imagen parece alcanzar su máxima potencia al conjugarla a la narración ergódica, esto es, a una construcción de la narración a partir de las acciones que toman los participantes. Ahora, este asunto puede ser cuestionado y argumentar que la pieza, en realidad, condiciona el recorrido, sus acciones e, incluso, sus decisiones y, por lo tanto, sería aventurado señalar a esta pieza como una de narración ergódica; pero hay que recordar la posibilidad, en este tipo de narrativas, de ser partícipe de la narración, ya que, aunque el dispositivo disponga una serie de eventos predeterminados para que el participante los recorra, el simple hecho de que una persona participe con su corporalidad y discernimiento, ya la convierte en una narración ergódica.

Caso similar es lo que ya revisamos con los videojuegos, ya que el personaje se puede desplazar dentro de los límites del mundo virtual que, aunque extenso, sigue siendo limitado. De igual forma, cuando un lector participa de la literatura ergódica, el texto mismo delimita las decisiones que se pueden tomar. Entonces, nos encontramos con una pieza audiovisual que parece cumplir con esta noción que comparte con

otros territorios: la narrativa audiovisual acompañada por *gimmicks* que potencian la experiencia —cabe resaltar que los participantes deben dejar sus zapatos al inicio de la instalación y caminar sobre arena real—.

También cubre la función de generar una experiencia virtual, ya que a sabiendas de que todo es una representación ficticia, la pieza audiovisual busca, según sus creadores, hacer que el público experimente lo que es vivir este tipo de situaciones. La sensación tal vez sea más fuerte, pues sabemos que es un problema que en realidad se vive en nuestro país y el “ponerse en los zapatos de otros”, como reza el dicho —o quitárselos para sentir al otro en los pies desnudos—, nos lleva a la recreación de la experiencia desde el sentido de la vista, entendiendo este como el sentido constructor de afecciones y sensaciones que se corresponden con el resto de los sentidos.

Ya hablamos de que también cubre un recorrido similar al que sucede dentro de los videojuegos, que denominamos de ergódico, ya que, conforme avanzan los personajes, sus individualidades afectan lo que sucede con el recorrido en general. El cuerpo está inmerso en el mundo virtual y, aunque no requiere de un avatar —esto es, de una representación de su persona en el mundo virtual encarnada, normalmente, en la figura de un personaje virtual—se convierte en otra persona que, en este caso particular, es un migrante. Adquiere una personalidad distinta generada por la operación correcta del dispositivo, como en los juegos de rol, el participante acepta dejar su identidad para elaborar una personalidad distinta y dejarse poseer por la creencia que tenga sobre ese otro, del que tal vez solo ha escuchado en las noticias. Se transforma en un migrante y su recorrido es único porque, en su interpretación, la contingencia, aunque delimitada, puede resultar en distintas variaciones.

Ahora, parecería que la instalación está más cercana a lo que sucede en el videoarte y, definitivamente, será considerada dentro de ese territorio; pero habría que reflexionar sobre el contexto. A diferencia de otras piezas que se estrenan en exposiciones o curadurías artísticas, la obra de González Iñárritu se estrenó en un festival internacional de cine y, es importante mencionar, que no fue en cualquier festival de cine. Cannes tiene la característica de ofrecer una selección mundial de trabajos cinematográficos que lo distinguen de, por ejemplo, los premios de la academia estadounidense —conocidos como los premios Oscar—; pero en la edición de 2019, el festival entró en una controversia debido a su rechazo de nominar películas que no se hubieran estrenado en salas de cine. Esto fue un golpe directo a la creciente producción de películas que se estrenan en plataformas de *streaming*. El director de

aquella edición, el cineasta Pedro Almodóvar, argumentó una defensa por un tipo de representación cinematográfica que, con el tiempo, ha entrado en crisis debido a la falta de asistentes a las salas cinematográficas.

Esta postura generó el descontento entre cineastas que contemplan en esta nueva forma de distribución una especie de libertad creativa que, en muchos casos, sería imposible tener si la película se distribuyera de la manera convencional. Pero el giro de tuerca, y con lo que cierra esta breve reseña, es que, en 2022, Cannes anuncia el patrocinio y participación de la plataforma de productos audiovisuales llamada TikTok. Reconocida por sus contenidos de poca duración y de temas cuestionables en tanto a calidad de producción. TikTok es la gota que derrama el vaso en el debate de qué es lo que representa a una práctica cinematográfica.

Regresando al tema, el hecho de que *Carne y Arena* se estrene en el festival de Cannes en 2017 nos presenta un movimiento en la concepción de la misma obra como una representación cinematográfica, no artístico-contemporánea. Este gesto deja a dicha obra en un espacio limítrofe en donde la comunidad cinematográfica la toma como uno de los suyos, mientras que en toda su estructura y manifestación pertenece a un mundo totalmente distinto. Lo cual nos lleva a una pregunta que parece surgir de primera instancia: ¿Qué es esta pieza: cine o videoarte? A lo cual podríamos responder desde distintas posturas, pero, llegados a este punto de reflexión, tal vez sea lo menos importante. Al parecer, la pregunta ontológica de esta obra que ha echado a andar toda la investigación resulta un tanto infructuosa. ¿Cómo podemos, entonces, definirla? Tal vez no haya respuesta, al menos no por el momento. Ya habrá historiadores del arte que le coloquen una etiqueta y la pongan en algún anaquel que la distinga de otras manifestaciones audiovisuales, pero, por el momento, estamos muy cerca del fenómeno y será difícil distinguirlo en su totalidad. Aunque, regresando a la reflexión anterior, lo menos importante parece ser aquello con lo que se pueda distinguir a la obra, si no, y este es el punto para profundizar, es lo que nos posibilita esta obra —en un contexto en donde nos hemos adaptado—, como *cyborgs*, a percibir otras realidades.

Tal vez la reflexión más importante no esté en el objeto, sino en cómo nos adentramos en un territorio en donde realidad y ficción se fusionan, en donde los dispositivos se han convertido en implantes *cyborgs* que construyen nuestro día a día. La imagen nos ha llevado a territorios a los que poco a poco hemos ido adaptando nuestro entendimiento, incluso nuestras sensaciones. Nuestro cuerpo ha evolucionado,

aunque tal vez no en un sentido orgánico, sino gracias a los implantes que se nos anejan poco a poco, en esa búsqueda de eternidad. Ya André Bazin reflexionaba sobre la fotografía como el gran embalsamador, un dispositivo de conservación que preservaba la imagen y la mantiene aun después de muerto el original. Así buscamos la inmortalidad en el siglo XXI, y en esa búsqueda, hemos llevado a nuestro cuerpo a lugares que solo la ciencia ficción, o la narrativa especulativa para ser más adecuados, nos ha llevado.

## REFERENCIAS

- Aarseth, E. (1997). *Cybertext—Perspectives on ergodic Literature*. The Johns Hopkins University Press.
- Bazin, A. (2017). *¿Qué es el cine?* Rialp, S.A.
- Didi-Huberman, G. (2019). *Arde la imagen*. Serieive
- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies—The Key Concepts*. Routledge.
- Heidegger, M. (1951). *El ser y el tiempo*. Fondo de Cultura Económica.
- Leeder, M. (2018). *The Films of William Castle*. Edinburgh University Press.
- Morin, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós.
- Pezzella, M. (2004). *Estética del cine*. La balsa de Medusa.
- Ponce, R. y Ávila, I. (2021). Literatura ergódica y videojuegos: una invitación al desarrollo de herramientas y metodologías para el análisis de sus narrativas. *Raled*, 21(1).
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración—Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI.
- Yehya, N. (2001). *El cuerpo transformado—Cyborgs y nuestra descendencia tecnológica en la realidad y la ciencia ficción*. Paidós.

## MULTICORPORALIDAD A TRAVÉS DE LA IMAGEN MODELADA

*Nadia Montserrat García Espino*

La interrelación con teléfono celular como elemento de registro visual y el Internet, ha derivado en un fenómeno de autorepresentación de gran amplitud en las redes sociales, donde los usuarios, que se mueven entre el deseo de llegar a un ideal y la búsqueda de la originalidad, dejan ver una serie de exploraciones de representación de su cuerpo constantemente transformado. Las dinámicas fotográficas vinculadas al teléfono móvil y las aplicaciones celulares ofrecen, como parte de su interfaz, la realización de tales transformaciones, ya sea como un proceso de edición o en el momento de registro de la toma, permitiendo, con esta última opción, la previsualización del resultado final. Ejemplo de esto es el modo panorámico o procesos similares en el teléfono, donde una especie de video da como resultado una imagen fija, permitiendo la posibilidad de un registro con alteraciones en la representación del motivo fotografiado.

Cambio de color de cabello, alargamiento de piernas y ensanchamiento de caderas, son algunas de las modificaciones que se presentan en la pantalla. Se trata de un modelado a deseo del sujeto sobre su cuerpo a partir de la lógica de funcionamiento de la aplicación y las redes sociales, pero también de una búsqueda liberadora. Tal proceso de autodiseño se asemeja a la elaboración de una prenda de alta costura, un tipo de *mouflage* para crear un “cuerpo-imagen” a partir del molde de las redes, pero bajo las cualidades físicas de una persona. Dicho proceso, que permite la generación de variantes de un cuerpo, manifiesta la creación de múltiples realidades corporales para autorepresentarse en el entorno digital, y con ello revela la potencia del cuerpo para —de manera simbólica— multiplicarse, obtener nuevas capacidades, atribuirse otras cualidades materiales o nuevas fisonomías. Así surge la multicorporalidad como acción de exposición de varios cuerpos pertenecientes a una persona, permitiendo, a través de ella, vivir y experimentar el cuerpo de una manera distinta, con mayor fluidez y en amplitud.

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de representarse, de mirarse y ser mirado —el reflejo en el agua, el espejo, el retrato, la fotografía, hoy la *selfie*—. Sin duda, la integración de los aparatos tecnológicos a la vida humana ha establecido nuevas formas y espacios para mostrarse y mirar. Bajo funcionamientos que se desenvuelven en una red de algoritmos y píxeles; la cámara digital, como aparato

fotográfico, disminuye su presencia ante la practicidad y portabilidad del teléfono celular y las aplicaciones que en él pueden tratar la imagen de manera pronta prescindiendo de un ordenador. Las aplicaciones ofrecen al sujeto una extensa variación en los resultados de las imágenes tomadas para subirse a las redes sociales, los cuales van desde correcciones pequeñas como eliminación de imperfecciones en la piel, pasando por el cambio del color de ojos hasta modificaciones en la figura de la persona, todas estas, en mayor o menor medida, son opciones de representación que antes quedaban en manos del retratista y que hoy se realizan de modo habitual por el propio personaje de la fotografía, quien crea la imagen más próxima al ideal de cómo quiere ser visto en el entorno digital.

El gran abanico de posibilidades de autorepresentación contenido en el teléfono móvil brinda una amplia gama de cualidades visuales para atribuir al cuerpo, al igual que diferentes maneras de registrarlo, permitiendo, a través de estas herramientas, una exploración de las múltiples formas en que este se manifiesta en la pantalla para dar existencia y presencia a la persona en un ambiente caracterizado por la rapidez y la renovación constante.

#### FOTOGRAMA DE CONSTRUCCIÓN EXPANDIDA Y NUEVAS REALIDADES CORPORALES

La accesibilidad a una cámara fotográfica, derivada de la revolución tecnológica, provocó una mayor proximidad a la creación de fotografías, pues la fotografía como actividad ya no era exclusiva de un grupo reducido de personas. La versión digital compacta del mecanismo amplió, con su asequibilidad, la cantidad de imágenes realizadas, sin embargo, la novedad que definitivamente intensificó tal producción, cambiando la manera de hacer y vivir las imágenes, fue la integración de la cámara fotográfica en el teléfono celular, pues la globalización del uso del móvil y su portabilidad facilitaron la acción de registro brindando rapidez y alimentando con ella la pulsión creadora.

En el marco del teléfono móvil, la fotografía ha experimentado múltiples desdoblamientos; como si se tratara de una especie de origami que constituía una forma concreta, con las aplicaciones, filtros y demás herramientas, se desdobra en cada una de ellas, mostrándose amplia y exponiendo muchas otras caras que antes no eran visibles, o que en realidad no poseía, sino que las fue adquiriendo en este

despliegue al tornarse distinta con esta revolución tecnológica en la se transformaron sus valores formales y conceptuales originarios. Ahora se manifiesta diversa a partir de diferentes aplicaciones y funciones implícitas en el celular que la generan con múltiples efectos y la tratan con herramientas de edición. —Acciones que antes eran ejecutadas dentro del laboratorio o partir de una articulación específica de distintas partes del mecanismo, por ejemplo, el modo retrato que, a partir de reconocimiento facial, ahora emula una menor profundidad de campo contorneando al sujeto en primer plano y diferenciándolo del fondo que es desenfocado en la visualización en la pantalla y la captura de la foto, una acción que en la cámara se resuelve con el trabajo conjunto del diafragma y el obturador—. Esto no es más que un pequeño evento en el ambiente postfotográfico regido por la inmediatez y la multiplicidad de las que habla Fontcoberta (2016), en el que la imagen fotográfica obtiene su cuerpo de manera pronta —en contraste con lo que implicaba la fotografía análoga—; pero igualmente, tan pronto anuncia su existencia esta tiene su desaparición con la llegada de otra imagen que la sustituye en el flujo de imágenes dentro de las redes sociales.

Sin embargo, en el cambio tecnológico hay un tipo de fotografía que presenta una particularidad en su composición que ha brindado al sujeto un espacio expresivo sobre la realidad que captura y, por tanto, sobre la representación de su entorno y su cuerpo: la fotografía panorámica. Esta, en su lógica de funcionamiento, establece una peculiaridad de registro que elonga el tiempo y espacio de captura en una acción distinta a una toma hecha con la sola pulsación de un botón, brindando un espacio para la exploración de la imagen fotográfica.

Antes de la incorporación de la cámara en el celular y la implementación de la función de modo panorámico en este, las fotografías panorámicas se realizaban a partir de un proceso llamado *stitching*,<sup>1</sup> el cual consistía en la yuxtaposición de una serie de imágenes parciales del motivo que se acoplaban horizontalmente en una imagen uniforme y de mayor tamaño; incluso en los inicios de la fotografía digital permaneció así, pues se registraban fotogramas que se unían a través del software de edición que permitía empatar tanto en los puntos específicos como igualar las variantes de tono que pudiera haber en los bordes y que evidenciarían la unión —cabe resaltar que este sigue siendo un método vigente para fotos de gran formato y resolución mayor a la que puede proporcionar el móvil—.

---

<sup>1</sup> Entendido y aplicado en el español como “cosido de imágenes”, haciendo referencia a su traducción del inglés de la palabra *stitch*: puntada.

Actualmente, la dinámica cotidiana de creación de panorámicas establece dos variantes notables en su proceso técnico y en la relación que el sujeto establece con el dispositivo de captura. Una, la normalización del uso de un encuadre vertical determinado por la posición propia de la pantalla del teléfono establece en la percepción sujeta a ese encuadre pixelado, una nueva forma de experimentar este tipo de fotografía, y es que podríamos pensar que el cambio de posición de un encuadre no tiene por qué hacer mayor diferencia en la captura, sin embargo, esto implica que en cierto grado se empezó a tener más consideración de una altitud al construir un horizonte; es decir, no sólo componer en razón de la prevalencia de una mirada horizontal, sino también de lo contenido dentro de la verticalidad del marco, en estas panorámicas se contempla la altura y la longitud,<sup>2</sup> y esto implica una mayor consideración del entorno, lo que significa una ganancia ante la actual mirada fugaz. La otra, donde el sujeto forma parte del mecanismo fotográfico al acoplarse a él mientras sostiene el celular y gira sobre su propio eje o hace un leve movimiento con las manos para registrar la escena, tal acción suscita la aparición de lo que se puede considerar una entidad “cuerpo-dispositivo”, ambos elementos son necesarios y la imagen surge de su simultaneidad. Dicha figura no solo es perteneciente a la dinámica de la fotografía panorámica, pues pudiera decirse que en toda captura fotográfica con el celular sucede esta articulación, sin embargo, la diferencia se encuentra justamente en la sincronía; es decir, de la coincidencia del tiempo de captura en el celular y el movimiento del sujeto.

Esta relación integral entre el sujeto y el aparato, donde se ejecuta una especie de paneo corporal para efectuar el proceso de creación, implica, entonces, una problemática de temporalidad en la imagen, pues aunque sea poca la diferencia, su tiempo de producción difiere de la inmediatez con que se generan las fotos actualmente. Se trata de una fotografía que no se produce en la instantaneidad del toque dactilar de un “clic”, sino que expresa la necesidad de un lapso más amplio, con la misma acción, pero sostenida, y el desplazamiento del “cuerpo-dispositivo”, un movimiento, una duración que la crea a partir de la integración continua de la información que

---

<sup>2</sup> Cabe aclarar que no solo se realizan fotografías panorámicas en un sentido horizontal, también se pueden hacer registros de tomas verticales, aunque el uso más común es la configuración de una imagen amplia en horizonte. En la captura vertical la altura es más notable y tiene prevalencia, y el marco horizontal del celular responde a la longitud, pero igualmente existe la consideración de ambas dimensiones y lo contenido en su interrelación.

graba la cámara, donde al momento que se detiene el registro, todos esos fotogramas dan un solo resultado, una imagen fija y uniforme. Se trata de un “fotograma de construcción expandida”, el cual, en el movimiento para su producción, amplía el tiempo de captura y la zona de registro que antes estaba restringida por el encuadre del visor. Tiempo y espacio dilatados en una imagen panorámica que ya no se construye a través de la yuxtaposición y que supera en una toma la proporción de registro que enmarca la pantalla del teléfono.

La digitalización de la imagen tiene un papel fundamental en este tipo de capturas, más allá del hecho de que la fotografía ya no se componga a partir de la incidencia de la luz sobre una superficie sensible en la que deja marca, y que ahora refiera a la interpretación de información registrada en un sensor. Lo significativo está en que “para pasar a la digitalización el aparato fotográfico tiene que convertirse primero en una cámara de video” (Gunthert, 2021, p.14); es decir, el teléfono celular, en su calidad de instrumento digital de registro, es capaz de capturar tanto imágenes fijas como en movimiento para ser eficiente, acoplando en su mecanismo —como lo hizo con el calendario, el reloj y otros objetos— dos cosas que realizaban tareas de modo individual. La mutación de estos objetos de registro en uno solo de menor tamaño y de mayor practicidad transformó la forma de las tomas panorámicas. Aunque hoy nos parezca un proceso naturalizado y común, la realidad es que se trató de un evento tan significativo que modificó nuestras prácticas y la forma en que vemos el mundo.

Con la digitalización, la lógica de captura con el teléfono implica que la información visual o la disposición de elementos, que todavía no entran en el campo de registro, pueda modificarse, en tanto se captura la imagen, como tratándose de un montaje o una doble exposición, pero dentro del proceso de captura y no como una acción de posproducción. Con esto, una persona puede registrarse tres veces en diferentes ubicaciones o posiciones dentro de una misma toma (Imagen 1), la constitución física de un personaje se puede modificar en tanto que se mueva durante la construcción de la fotografía (Imagen 2) o incluso la constitución de objetos puede distorsionarse debido al pulso o movimiento del “cuerpo-dispositivo” (Imagen 3). Surgen así deformaciones donde el error puede tomar un carácter estético, y transformaciones intencionadas muestran una realidad ampliada en estas imágenes, un fenómeno con el que anteriormente no se envolvía la fotografía panorámica. Esta práctica encierra, dentro de su uso, un campo de creación que va más allá de la producción de una fotografía de paisaje —que era el motivo que inicialmente registraba—. Su espacio de

exploración no solo está en la apertura a nuevos motivos, sino en la capacidad de uso creativo del “fotograma de construcción expandida”.



**Imagen 1.** Presencia de un mismo personaje en distintas ubicaciones de un espacio.



**Imagen 2.** Alteraciones en el cuerpo animal debido al movimiento de este durante toma panorámica.



**Imagen 3.** Transformación en la proporción del cuerpo animal debido al movimiento del cuerpo-dispositivo en la toma panorámica.

Resulta importante mencionar que no solamente el modo panorámico, implícito ya en la interfaz nativa del teléfono, es la única forma que genera este tipo de registro, actualmente hay aplicaciones celulares que funcionan del mismo modo y también existen filtros dentro de las aplicaciones que replican el funcionamiento de este tipo de fotograma, una de las más populares es el filtro “Túnel del tiempo” dentro de la *app* de la red social TikTok, y uno similar dentro de Instagram. Si bien la aplicación ejecuta el filtro para reproducir su resultado en video y mostrar todo el proceso de captura, al final del registro también se puede obtener una imagen fija por medio de una captura de pantalla, pudiendo así extraer la imagen de rostros y cuerpos transformados, figuras humanas con rasgos animales (Imagen 4) o aquella que muestre la previsualización un corte de cabello o el alargamiento de este (Imagen 5).



**Imagen 4.** Registro de rostro con lengua bífida de reptil.



**Imagen 5.** Previsualización de corte de cabello.

En este tipo de producciones, la entidad “cuerpo-dispositivo” se disocia, pues ya no hay un contacto sostenido entre el objeto y el sujeto, se trata más bien de un autorretrato; sin embargo, la idea de sincronía prevalece e incluso con una exigencia de mayor concordancia entre el tiempo de captura de la imagen, determinado por la rapidez de registro del aparato, y el tiempo del movimiento del cuerpo que activa el fotograma, y al mismo tiempo es el motivo fotográfico.

La creación de este tipo de imágenes, como formas panorámicas, no solo permite una nueva percepción, el mundo consistente en la prolongación de lo observable por el ojo a través de la pantalla del teléfono móvil; expresa, también, en la exploración de transformaciones y variantes formales, la creación de nuevas realidades e imaginarios corporales a partir de herramientas que permiten la elaboración de diferentes cuerpos digitales que son usados para presentarse en las redes sociales.

La coexistencia del cuerpo con las herramientas tecnológicas enuncia las formas de representación de este a partir de los medios tecnológicos disponibles para ello y la capacidad de uso por parte del sujeto. No cabe duda de que, con la practicidad de la cámara en el teléfono móvil, el número de autorretratos —o mejor nombrados *selfies*— aumentó, pero no solo la variante fue cuantitativa, el factor cualitativo también amplió su espectro, dejando ver infinidad de rostros más tratados con maquillaje digital, filtros que eliminan la textura de la piel y la suavizan o algunos otros que cambian la forma de la cara o el color del cabello.

En este sentido, una *selfie* extiende su función como autorretrato hacia un objeto de autorepresentación a través del cual se socializa en el entorno digital; sin embargo, este último no solo funciona como espacio para mostrarse, sino también es el medio mismo de producción de esa imagen que nos representa, pues ya no es necesario desconectarse de la red para elaborar una imagen o editar alguna en la computadora para subirla a Internet. Muchas aplicaciones de redes sociales tienen implícita en su interfaz una cámara, que aplica efectos para tomar la foto y compartirla directamente en su plataforma, permitiendo un autodiseño que parece emular el acto de arreglarse para salir a la calle, pero dentro del espacio digital; un ejemplo de ello está en Instagram y TikTok, estas aplicaciones, como muchas otras, acceden a la función de la cámara en el momento en que se compartirá una *story* —publicación temporal con duración máxima de 24 horas—, permitiendo la selección de algún filtro que es aplicado en tiempo real sobre la imagen digital de la persona a partir del reconocimiento facial logrando que el rostro sea modificado.



Imagen 6. Serie de *selfies* tomadas con diferentes filtros de TikTok.

Para Juan Martín Prada, la *selfie* es “una forma de autodefinición visual, de búsqueda de la imagen de la concepción que uno tiene sobre sí mismo[...] una práctica en la que nos ensayamos en nuestras posibilidades de acercarnos poliédricamente a ciertos ideales visuales” (Prada, 2018, p.85). Esta autorepresentación se extiende a la totalidad del cuerpo que se muestra como una imagen intencionada bajo la cual se desea ser visto y reconocido; sin embargo, las representaciones se encuentran condicionadas por la lógica del medio que viraliza cuerpos estilizados, exponiendo que hay que hacer ajustes para poder ser partícipe de ella. La naturaleza del espacio digital permite que tales ajustes se den virtualmente a través de aplicaciones del teléfono celular, reorganizando el cuerpo en su proceso de captura sin necesidad de llevar a cabo trabajos de edición más refinados fuera de ellas.<sup>3</sup> En este caso, los procesos de fotograma expandido otorgan la oportunidad de aproximarse rápidamente a la visualización de dichos arreglos, logrando que con movimiento en determinado momento durante el registro de la imagen, el cuerpo pueda transformarse en puntos específicos, por ejemplo, estando de frente a la cámara —mientras se graba la imagen de arriba hacia

<sup>3</sup> A diferencia de uso de software especializado en edición, por ejemplo, Photoshop, con el cual el trabajo de arreglo y correcciones puede ser mucho más detallado y preciso.

abajo—, en el momento que el registro llega a la altura del pecho, una mujer puede aproximarse al celular ampliando con la cercanía al lente las dimensiones del busto, después alejarse del punto inicial para registrar con ello una cintura más esbelta y nuevamente acercarse para lograr unas caderas más prominentes —un movimiento sincronizado en el registro para configurar un cuerpo femenino con el estereotipo de reloj de arena (Imágenes 7 y 8)—.



Imagen 7. Fotografía normal sin movimiento del cuerpo.

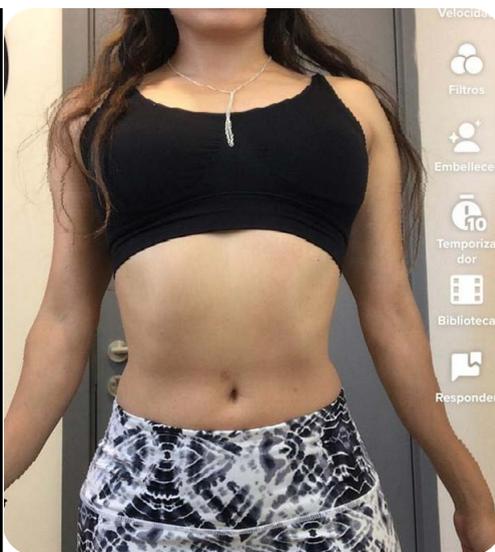


Imagen 8. Fotografía de cuerpo transformado con movimiento durante el registro.

La calidad de los resultados variará justamente de la habilidad de sincronización entre el movimiento del sujeto y el punto de registro en el dispositivo, destreza que se logra bajo una práctica constante; es decir, a través de la reiterada realización de imágenes del cuerpo. Pese a que no se conserven todos los resultados, el ejercicio conlleva en su ejecución la búsqueda del ideal, donde al igual que en la variada producción de *selfies* se elige para compartir aquella con las cualidades faciales que más agradan a la persona, igualmente se guardará la imagen del cuerpo que mejor responda a la representación con que se identifica.

Dicha producción repetida de imágenes —que se presta para un profundo análisis antropológico— manifiesta, en su hacer, un coqueteo fascinante entre el objeto de

registro y la virtualidad de la red. Por un lado, el teléfono celular facilita la captura de múltiples tomas gracias a su capacidad de almacenamiento, tal facilidad permite hacer múltiples fotografías de un solo motivo, e incluso lo promueve porque ya no se considera la saturación de la memoria del aparato por la practicidad de eliminar aquellas fotos que no sirven para compartirse, liberando nuevamente memoria y ofreciendo con esto la posibilidad de producción y selección en amplitud. Por otro lado, la virtualidad del entorno digital —entendido como un campo de lo posible—, ofrece la capacidad de salir de sí a través de la imagen creada para representarse en las redes, posibilitando el estar aquí y estar allá. Estos dos aspectos se estimulan el uno al otro, un mecanismo que parece inagotable incita a tomarse más fotografías y un ambiente idóneo para mostrarse en imagen como se quiere —no necesariamente como se es físicamente— promueve el uso del móvil para retratarse.

En dicha seducción se manifiesta un cuerpo virtual que se diferencia del físico y que busca emanciparse de este habitando el campo digital de la red bajo sus lógicas de funcionamiento. “Virtualizar es desterritorializar, desprenderse de las condiciones de percepción habitual para habitar campos indeterminados allende el propio cuerpo” (Parra, 2017). El cuerpo virtual va más allá de la fragmentación de los límites físicos que permiten su manifestación en otro medio regido por otras cualidades. Virtualizar el propio cuerpo implica también la posibilidad de modificarlo y reconstruirlo en su imagen.

El acto de transitar en el espacio digital a través de las redes sociales es algo ya naturalizado, e incluso necesario, pues la innovación tecnológica ha provocado varios cambios en las formas de presentarse y percibirse. La facilidad de relacionarse con personas en otros sitios geográficos y habitar espacios virtuales a través de la imagen, junto con la prevalencia de la red, evidencia el principio de transparencia (Wajcman, 2011), una reducción de lo real a una imagen, donde el sujeto se comprende por su imagen, no por lo que diga o haga y donde debe mostrarse para asegurar que existe. La persona toma constantemente fotos que sube a sus redes sociales, actualizando su imagen a través de ellas, y afirmando con este acto su presencia en el entorno digital, siendo percibida por la imagen del cuerpo, del lugar que visita, de lo que come, de lo que compra. Toda imagen que sube es la persona, aparezca su rostro o no.

La intención de darse a ver y ser mirado para existir y ser partícipe del mundo digital conlleva que la idea de tener control sobre la representación del cuerpo, esté sujeta a la lógica de funcionamiento de las redes sociales que establecen sus formas

de acceso, permanencia y reconocimiento. Para Flusser, la objetividad de una imagen técnica<sup>4</sup> es una ilusión porque, entre el sujeto y la imagen hay un medio que necesita ser revisado: la cámara.<sup>5</sup> Tal reflexión del objeto tecnológico implica cuestionar la idea de que el sujeto aplica sus propios criterios estéticos, pues la cámara, como aparato tecnológico, determina la mirada —y también el modo de captura— desvaneciendo la noción de libertad en el sujeto debido a la interacción de diversos programas implícitos en ella:

Hay, entonces, dos programas entrelazados dentro de la cámara: uno mueve la cámara para producir automáticamente las imágenes, y el otro le permite al fotógrafo jugar. Sin embargo, hay otros programas escondidos debajo de estos dos: uno compuesto por la industria fotográfica (que ha programado la cámara); otro, compuesto por el complejo industrial (que ha programado la industria fotográfica); otro, compuesto por el complejo socioeconómico, y así sucesivamente. (Flusser, 1990, p.29)

Esta idea de programa<sup>6</sup> se complejiza dentro del teléfono celular como objeto tecnológico en tanto que sobrepone a esta problemática el programa técnico<sup>7</sup> de la aplicación —para la ejecución de filtros y efectos que no solo proporciona la *app*, sino también los usuarios que crean otros para compartirlos y que sean ocupados por distintos usuarios—, los algoritmos que determinan la viralización y la sugerencia de imágenes con base en vistas, visitas, gustos y *likes*, la red de relaciones de seguidores y amigos, los *influencers* que mercadean con la imagen y el cambio constante de modelos de teléfonos móviles y sus funciones, entre otros.

---

<sup>4</sup> Para abordar el mundo de las imágenes desde una perspectiva ontológica, el autor diferencia imágenes tradicionales —hechas a mano— las que nombra prehistóricas y que sugieren fenómenos, y las imágenes técnicas —producidas por un *aparato tecnológico*— como poshistóricas, que sugieren conceptos. Bajo esta distinción advierte que la *compresión* de una fácil correspondencia entre el mundo y la imagen técnica no puede considerarse como objetiva porque no contempla las mediciones que existen en ese proceso ya automatizado del aparato.

<sup>5</sup> En este caso se considera la cámara incorporada al teléfono celular como objeto tecnológico.

<sup>6</sup> El planteamiento que hace Flusser de programa es comprendido como una forma organizativa de funcionamiento conceptual y no debe concebirse bajo el contexto actual, referido a un lenguaje binario dentro del campo de la computación.

<sup>7</sup> Referente al proceso técnico de la digitalización y tratado de la imagen. El término de programa aquí funciona como un conjunto de instrucciones ordenadas en forma de código que permiten al dispositivo realizar una tarea concreta a través de la interpretación del lenguaje binario por el sistema operativo.

La idea de libertad en la representación visual se mueve a partir de esta compleja red, dirigiendo la autorepresentación hacia ideales corporales que sólo simulan autonomía, porque finalmente las imágenes producidas para compartirse en la red social se mueven bajo una imagen idealizada que “responde habitualmente a un conjunto de valores corporales preeminentes, basados en parámetros corpóreos muy específicos, casi siempre coincidentes con los normativos, o a ciertas formas de vida asumidas como envidiables” (Prada, 2018, p.40). La idea de la apariencia que se quiere mostrar viene de la reiteración de rostros y cuerpos que parten de esa misma lógica, una repetición cíclica que toma las pequeñas variantes que puede haber —en búsqueda de originalidad— y las asimila para naturalizarlas.

Así, la imagen es solo una ilusión que representa el mundo y como nada puede resistir a la atracción de las imágenes, la lógica de los medios establece líneas de funcionamiento de cómo estas se crean, manifiestan, reproducen, multiplican y transforman en las redes y plataformas. Sin embargo, la continua producción de imágenes —ingenuamente liberadas— que se ajustan a un ideal proviene de la fascinación y el deseo, pues “la idealización se produce cuando una imagen asume la condición de espejo ansiado, cuando en esa imagen quisiéramos poder vernos a nosotros mismos, cuando esta se transfigura en la superficie especular que querríamos mostrara nuestro propio reflejo.” (Prada, 2018, p.40). Si este tipo de imágenes es tan poderoso en las redes sociales, es justamente por querer tener una mayor proximidad con esa imagen ideal, bajo la cual se anhela ser percibido por el otro, incluso bajo el conocimiento de que aquellas modificaciones visuales discrepan del cuerpo real.

Este fenómeno, alrededor de la percepción corporal, expone la experiencia de credibilidad, la falsa idea de libertad en la autorepresentación y las imágenes que buscan ajustarse a ideales corporales no suponen una total falta de realidad, al contrario, el auge de las redes sociales actúa de manera penetrante en el sujeto y en el entorno, reafirmando que lo que se ve es lo real.

Para Vilem Flusser, el significado de las imágenes técnicas<sup>8</sup> “parece grabarse automáticamente sobre sus superficies como en las huellas digitales donde lo significado (el dedo) es la causa y la imagen (la huella) es el efecto. Parece como si el mundo significado en las imágenes técnicas fuera la causa de ellas [...] de ahí que

<sup>8</sup> El autor considera una imagen técnica a aquella que es producida por un aparato —no de modo manual como una pintura—, el cual es producto de la aplicación de textos científicos para su construcción, por tanto, este tipo de imagen es resultado indirecto de textos científicos.

parezca que existieran en el mismo nivel de la realidad que su significado” (Flusser, 1990, p.18). En este sentido, las imágenes fotográficas compartidas hechas con el teléfono celular estructuran cierta realidad, superando su carácter representativo. Lo que observamos en ellas ya no son ilusiones, sino realidades construidas, no se trata de referencias miméticas, sino transformaciones aceptadas y asumidas como verdad; siendo el entorno digital que las crea y exhibe, el que las dota de credibilidad, pues la imagen “si bien puede ser un dato para acceder a lo real, dicha realidad es también su propia construcción, la imagen es estructurante en sentido virtual” (Parra, 2017). En este sentido, lo virtual no se opone a lo real, sino que estructuran una realidad misma en otro ambiente; los retratos creados bajo las aplicaciones de teléfono móvil conectadas a la red estructuran así una realidad virtual sobre un cuerpo que es asumido con veracidad.

La anticipación a este estado de las cosas por parte de Flusser no se halla lejano a la actualidad con que experimentamos las imágenes, las prácticas fotográficas actuales con el dispositivo móvil producen imágenes llenas de vivacidad, contraste y otras características que naturalizan su percepción en esa pantalla como real. Ya no extraña mirar rostros carentes de poros y arrugas en la piel, o con cejas y barba uniformes, cuerpos que no tienen pliegues indeseados o que cambian de color de cabello de manera continua, pues la potencia de la imagen genera otras creencias y la adopción de nuevas realidades corporales.

La realidad ya no es solo el cuerpo físico existente, sino también —y quizá con mayor peso— aquel que es globalmente visible y tiene presencia en el entorno digital, el “cuerpo-imagen”. Este “cuerpo-imagen” es un cuerpo fluido que se manifiesta en la pantalla, usado para presentarse e interactuar en las redes sociales, ser a través de él. Puede ser modificado constantemente como parte de su necesaria actualización, pero también como un proceso de exploración formal por parte de quien lo crea. Así, se puede crear no solo uno, sino varios “cuerpo-imagen”, una multiplicación de los yo posibles que anula un cuerpo primigenio y que expresa, en la falta de una identidad estable, la oportunidad de crearse múltiples realidades corporales para representarse a sí mismo.

*MOULAGE*, UN PROCESO DE MODELADO DE LA IMAGEN CORPORAL

El fenómeno de transformación corporal digital se mueve entre lo lúdico y lo sobrio, entre montajes que evidencian la transformación y otros donde se cambian algunos rasgos sutilmente. En el mar de autoretratos observamos rostros humanos con orejas y trompa de perro caricaturizadas, melenas pigmentadas de rubio o cualquier otro color, reducciones de cintura, miradas que cambian de ojos castaños a verdes, cejas simétricas bien definidas, labios voluptuosos, blanqueamientos dentales, colocación temporal de tatuajes, ojos rasgados, mujeres con caderas y bustos prominentes y hombres con brazos ensanchados.

Pudiera pensarse que dichas acciones dirigidas a la alteración visual del cuerpo pueden responder a un deseo profundo de modificación corporal, de ahí un paralelismo que se hace entre una cirugía plástica y lo que podría ser una cirugía digital teniendo a Photoshop como cirujano, sin embargo, tales cambios más que referir a una intervención plástica digital tienen mayor similitud con la elaboración de un diseño personalizado de alta costura, donde cada detalle es minuciosamente trabajado a petición del interesado para la elaboración de una prenda que destaque sus cualidades físicas y proyecte de algún modo su personalidad. Se trata de una especie de *moulage*, una confección del “cuerpo-imagen” sobre el modelo del cuerpo físico a través de las aplicaciones de registro fotográfico.

El término *moulage* viene del francés *moule*, que significa molde, el proceso refiere a una técnica utilizada en el diseño de moda que consiste en hacer patrones directamente sobre el maniquí de costura o el cuerpo del modelo para dar forma a la tela directamente a fin de crear un diseño a partir de las características específicas de este, permitiendo probar distintos cortes para obtener la prenda deseada. A diferencia del patronaje tradicional, que trabaja en dos dimensiones con esquemas planos trazados sobre papel que toman volumen en la costura de la pieza y se ajustan a la persona a partir de una estandarización de tallas, el *moulage* comprende en sus patrones una talla a medida, sirviendo estos como plantillas individuales que se pueden rehacer y cambiar con el fin de previsualizar los resultados de forma realista y “más aproximada al acabado final exclusivo para una persona”.

Existe entonces una relación intrínseca entre dos términos, moldear y modelar. Moldear refiere a producir una forma a partir de un molde dado y modelar implica tanto dar forma a algo a partir de un modelo previo como también la creación de

nuevos —incluso también puede considerarse la exhibición de una prenda en la pasarela—. La primera referencia sugiere que, partiendo de un molde, algo se ajusta a este; nada más cercano a esto que la búsqueda de un cuerpo ideal que se asemeje al promovido por las redes sociales, la intención de crear un cuerpo que se ciña al que reiteradamente manifiesta, por ejemplo, Instagram, con cuerpos trabajados en gimnasio, siluetas estilizadas, pieles relucientes y cinturas delgadas. Resulta, entonces, que este cuerpo estandarizado en la pantalla funciona como el maniquí, una especie de cuerpo vacío impuesto por el medio a partir del cual se busca crear la imagen de autorepresentación.

Cuando el moldear no es suficiente, se modela; es decir, se toma la forma producida para afinarla en detalle y poder concretar un modelo. En este caso, el “cuerpo-imagen” no puede ser construido solo a semejanza del maniquí de manera tan forzada, este resulta insuficiente para el proceso de autorepresentación, pues se torna ajeno. Se toma entonces al propio cuerpo como recurso sobre el cual se modelará el “cuerpo-imagen”, al tratarse de un cuerpo físico que posee cierta identidad y capacidad de uso sobre el teléfono celular y las aplicaciones, toma mayor injerencia sobre el proceso de diseño; es decir, sobre la creación de su propia representación, afinando el uso de las herramientas disponibles para esta con el teléfono celular, *apps*, filtros y la red para modelar su “cuerpo-imagen” a partir de sí, pero con las transformaciones necesarias para mostrarse de la forma en que quiere ser visto. Dicho proceso de producción, como se mencionó, se enmarca en las restricciones operativas dadas por el programa computacional de la *app* o red social, mas no se limita solo al uso de esta, pues comúnmente se tiende a ocupar varias aplicaciones para complementar el trabajo cuando una sola no lo resuelve en la forma deseada, abriéndose así un espacio de exploración y posibilidades múltiples para este “cuerpo-imagen” que no se acota a una figura, sino que adopta una distinta con cada variación que se le hace.

Así, el “cuerpo-imagen”, resultado de ese proceso de modelado, sería aquella prenda de diseño que se porta, una otra representación corporal para transitar en las redes sociales, una de tantas porque si algo permite el *moulage* es el corte y acomodo libre de tela para hacer múltiples diseños personalizados, logrando así que, del mismo modo en que se cubre al cuerpo para crear una prenda personalizada, en el entorno digital se cubre a un cuerpo físico con la imagen de una otra corporalidad creada que proyecta el cuerpo deseado en el momento deseado.

Para dejar más clara la correspondencia del planteamiento de esta especie de “*moulage* digital” como un proceso de diseño elaborado en una interfaz digital, se podría considerar el siguiente cuadro de correspondencias:

<i>Moulage</i>	<i>Moulage digital</i>
Maniquí	Conjunción del estereotipo promovido por las redes sociales que funciona como molde a partir del cual se producirá la autorepresentación y el cuerpo del sujeto que funciona como modelo directo de las proporciones y características físicas.
Cuerpo del modelo ↓	↓
Prenda de diseño	Cuerpo-imagen como forma de autorepresentación para habitar el entorno digital, como una corporalidad alterna a la física.

De este modo, el proceso de creación de una autorepresentación corporal digital implica dos ajustes de manera conjunta, uno cuando el “cuerpo-imagen” que, de algún modo, se ajusta al maniquí como molde y el otro cuando al ser creado se ciñe sobre el cuerpo físico partiendo de las cualidades de este. La prenda resultante de este proceso de “*moulage* digital” conlleva un carácter temporal, ya no se trata de un objeto fijo que se muestra igual en su permanencia —como lo es la prenda de vestir— sino de una imagen corporal que tiene duración efímera en razón de la visualización de cada una de sus formas, pues como menciona Byung-Chul Han, “el smartphone produce una fotografía con una temporalidad completamente diferente, una fotografía sin profundidad temporal [...] una *fotografía momentánea*” (Han, 2021, p.48); sin embargo, esta breve duración es la cualidad que mueve su carácter exploratorio.

Este proceso de autodiseño corporal ofrece la posibilidad de mostrar una versión “mejorada” de los usuarios, con otra corporalidad confeccionada a partir del propio cuerpo, pero con los cambios deseados; aunque no escapa a la lógica del medio, ya que

el modelado de nuevos modelos conlleva que estos paulatinamente se vuelvan moldes que posteriormente pueden dar pie a la creación de otros modelos y así sucesivamente. En este sentido, se fragmenta la existencia de un solo modelo a seguir, se trata ya de diversos modelos a disposición para crear otros, condiciones múltiples a través de las cuales se expresa la necesidad de un “cuerpo-imagen” mejorado para existir y ser reconocido en las redes sociales y la inquietud por diseñarse creativamente como un acto de exploración infinita de corporalidades alternas al cuerpo físico.

#### EL CARÁCTER ESTÉTICO DE LA MULTICORPORALIDAD

La autorepresentación es un trabajo infinito de aproximaciones a la imagen deseada a través de exploraciones visuales que buscan la constitución de la imagen con la que se quiere ser visto por otros, pero también con la que se quiere ver a sí mismo; es decir, no responde solo a las directrices de una normativa presentada por las redes sociales, también a la autopercepción para una mirada y aceptación propia que, al no suceder, genera esta acción creativa que lleva a representar al cuerpo de maneras distintas.

La creación de diversos “cuerpo-imagen” de sí enmarcan una capacidad de multicorporalidad en el sujeto. Esta multicorporalidad es un desdoblamiento del cuerpo físico que manifiesta otras corporalidades alternativas a partir de distintas formas de reestructuración del cuerpo primigenio en la imagen digital, es un fenómeno que va más allá de un acercamiento a un modelo ideal o viral, la disponibilidad de recursos para su producción muestra en la diversidad de formas de registro y la amplitud de herramientas de edición y sus posibilidades creativas, una revitalización de la idea de originalidad y una apertura en el campo creativo de la autorepresentación corporal.

La multicorporalidad —como acción de exposición de varios cuerpos pertenecientes a una persona— comprende un potencial de ruptura del imaginario dominante, pues en esos cuerpos tratados late una posibilidad de quiebre, al igual que como supone Prada, hay la *selfie*:

un tipo de acto fotográfico que establecería un ambiguo juego entre las dos facetas propias de todo ejercicio de autorepresentación: la que nos representa para los demás y otra, de tipo reflexiva, que lo hace para nosotros mismos. Se detectaría aquí, subyacente,

la suposición de que realizar y compartir *selfies* formaría parte de una activa «tecnología del yo», al reconocer en esta práctica un cierto potencial subversivo, idónea, pues, para explorar maneras alternativas de documentar la vida y el cuerpo propios. (Prada, 2018, p.92)

Dicha faceta reflexiva podría estar dirigida justamente a la búsqueda de transformaciones que busquen más que una proximidad con la norma, un distanciamiento de ella y de la propia concepción del cuerpo, un modelado de este a través de la ampliación de uso de los recursos técnicos y de la mirada misma del cuerpo y el “cuerpo-imagen”. La multicorporalidad exhibe su potencia como medio de sublevación ante las convenciones representacionales del cuerpo, donde al tomar control sobre su propia imagen con el uso creativo de las herramientas digitales disponibles en el teléfono celular, el sujeto tiene a su disposición un amplio abanico de posibilidades de transformación poco habituales como proporciones irregulares en la silueta, texturas incoherentes a la piel, multiplicación de miembros, emulación de elementos animales, entre otros (Imagen 9).

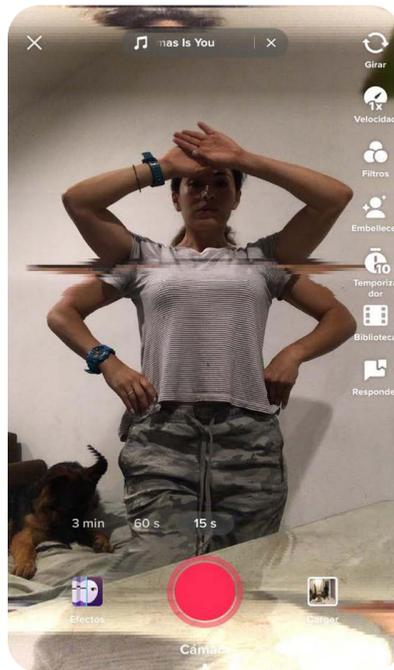


Imagen 9. Registro de cuerpo con cuatro brazos.

La realización de este tipo de fotografías establece una fisura en los modos establecidos de autorepresentación de un cuerpo natural, estableciendo la creación de pautas autojustificadas, que resultan en cuerpos modelados a deseo del creador que le permiten explorar el potencial del cuerpo en relación con su estructura física, ya que puede alargar un brazo para tocar un avión, crecer su cuello para comer de la copa de un árbol, aumentar las dimensiones del cráneo, ampliar serpenteadamente la columna vertebral, entre otras. Estas dinámicas actúan significativamente en el proceso de autorepresentación, buscando dar presencia —de manera simbólica— a nuevas fisonomías y capacidades motrices, así estos otros cuerpos también son cuerpos activos.

De algún modo, entrar en una dinámica de multicorporalidad de manera profunda sugiere la sublevación del cuerpo ante las categorías establecidas, una disrupción a la estructura formal que lo define; el cuerpo se manifiesta amplio, no tiene proporciones establecidas, rebasa sus límites humanos, se muestra inquieto por integrar a él cualidades ajenas de animales y objetos es fluido y cambiante (Imagen 10).



**Imagen 10.** Registro de cuerpo humano con una pala como pierna.

Para Byung-Chul Han (2021), las imágenes de uno mismo, como las *selfies*, son información que solo cobra sentido en el marco de la comunicación digital, y el smartphone como objeto productor de ellas con su poder algorítmico solo reprime la imaginación haciendo de estas repeticiones imágenes carentes de sentido. Sin embargo, no es gratuito que la capacidad de memoria y la calidad de resolución de la imagen sean las características que más resaltan a la hora de comercializar y comprar un teléfono celular, donde la función de la cámara sobrepasa la función telefónica que ya se sobreentiende como estándar. El teléfono celular ya no es solo un medio de comunicación, sino también una tecnología de representación visual, se puede hablar entonces de su potencial como herramienta de creación y, por tanto, de su carácter estético, pues el desdoblamiento múltiple del cuerpo configura una nueva concepción de este donde la producción de nuevas experiencias corporales conlleva la creación de otras sensibilidades. Bajo una plena intención representativa, y el uso hábil de los recursos en el teléfono celular y *apps*, esta práctica da apertura a diversas concepciones de belleza y a expresar condiciones estéticas en estos “cuerpo-imagen” como resultado de un acto imaginativo, creativo, crítico y discursivo.

Finalmente, se pueden diferenciar, entonces, dos niveles de “cuerpo-imagen”, el primero que se desenvuelve en la lógica de aproximación al cuerpo sugerido por las redes sociales, con transformaciones habituales y estandarizadas por la lógica de uso de la aplicación, y otro que busca distancia de la norma y lógica propia con modificaciones poco convencionales que involucran la posibilidad de un proceso reflexivo y el desarrollo de habilidades técnicas que conduzcan a una nueva concepción del cuerpo, sugiriendo con esto la experiencia de vivirlo en otras dimensiones y experimentándolo con otras capacidades y cualidades.

## REFERENCIAS

- Flusser, V. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. Editorial Trillas.
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Galaxia Gutenberg.
- Guntherth, A. (2021). *La imagen compartida. La fotografía digital*. Vestalia Ediciones.
- Han, B. (2021). *No-Cosas Queiebras del mundo de hoy*. Barcelona. Penguin Random House.

- Parra, J. (2017). Imagen, virtualidad y heterotopía. Reflexiones acerca de la imagen y su función heterotópica. *Civilizar Ciencias Sociales y Humanas*, 17(32), 229-244.  
Doi:10.22518/16578953.828
- Prada, J. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de internet*. Ediciones Akal.
- Wajcman, G. (2011). *El ojo absoluto*. Ediciones Manantial.



## LAS PROBABILIDADES DE LO IMPROBABLE. EL DESEO TRANSMUTABLE: CUERPOS, IMAGEN Y CINE HOMOSEXUAL

*Cesar Méndez Rodríguez*

Es importante comprender el complejo concepto de deseo, o tal vez repensarlo, así como reconstruirlo, ya que las probabilidades de tratar de reducirlo nos conducirían al límite de un gran abismo.

Se habla del deseo desde la impronta de algo que no tenemos, se le encierra en el cajón de lo que parece que nos hace falta, de lo que se carece; también se le nombra como algo sublime e impulsivo; sin embargo, el deseo se escurre por las grietas de los mismos conceptos que tratan de encajonarlo. El deseo no es siempre dulce, por eso usar el tropo de la miel lo podría limitar, pero lo que podemos rescatar de esta metáfora, es la textura, la naturaleza viscosa y escurridiza del mismo; el deseo se apega más a esa sustancia pegajosa y juguetona que cambia de consistencia, pero que siempre termina escurriéndose.

Pensemos en el mito alrededor del amor, en esta primera parte del trayecto que ayudará a definir el deseo; la mayor parte de los sujetos deseamos un tipo de amor irreal, fantasioso, ficticio, cuya idea se refuerza a partir de referencias culturales occidentales. El amor se nos ha presentado como un cúmulo de leyendas, mitos y relatos que se transforman en una potente fábrica de sueños imposibles, cuya estructura se repite en bucles infinitos, logrando reincidir la misma narrativa una y otra vez, y donde los héroes y las heroínas siguen siendo hombres y mujeres heterosexuales, que tras enfrentar una serie de obstáculos, logran estar juntos y vivir felices para siempre. Ellos, los hombres, son de una forma, y ellas, las mujeres, gracias a la diferencia con ellos, pueden complementar a la perfección.

No es de extrañarse que estas narrativas estén cargadas de un alto contenido heteronormado, así como violento; es decir, la fórmula del amor se construye de manera hegemónica, y lo que no entra en ella queda excluida. Su mito perpetúa el machismo y la desigualdad, también ha funcionado como una válvula de escape, de evasión, así como de entretenimiento de las masas. En nuestra cultura occidental se ha constreñido la idea del amor donde solo es válido entre un hombre y una mujer cisgénero, heterosexual, de piel blanca, de un *status quo* promedio, de ciertos estratos

sociales privilegiados, uniones reconocidas socialmente por el matrimonio a través de la institución de familia.

En este momento hagamos una pausa para reflexionar que el deseo y el anhelo parecen la misma cosa, pero no son lo mismo. Siguiendo con el ejemplo anterior, la idea del amor resulta un propósito que a menudo se persigue; para muchas personas el anhelo de amar es un objetivo en su vida; es decir, de manera consciente buscan vivir ese “deber ser” que tanto ha sido romantizado por los medios y la sociedad, como una manera de alcanzar la plenitud y felicidad. Mientras el anhelo se construye de manera consciente, el deseo suele ser el detonante de una fuerza interior que conduce por senderos distintos. El deseo nos mueve del eje, fragmenta el espacio, se presenta como una ingravidez de la conciencia misma, nos coloca en el mismo plano, pero en dos o más dimensiones. Tal como lo sugiere la pintura de Remedios Varo *Fenómeno de Ingravidez* (1968), el anhelo y el deseo parecen compartir el mismo espacio, pero al final, como en el cuadro, se puede romper la fragilidad de los conceptos, para situarnos en dimensiones diferentes. El deseo en el amor, por ejemplo, puede encontrarse entre sujetos del mismo sexo, o entre más de dos individuos distintos; algunos pueden formar familias por medio de la adopción o la concepción in vitro, mientras que otras relaciones son validadas socialmente por medio del matrimonio igualitario o leyes de convivencia. —El fin resulta aparentemente el mismo, pero su dimensión es distinta, el anhelo mantiene un pie en el terreno de lo consciente, mientras inconscientemente se desea—.

El deseo, bajo este ejemplo, se describe como una fuerza que moviliza al ser humano, que nos mueve de nuestro centro y llega de manera abrupta y arrebatada, nos golpea de manera directa y enérgica. Para Denis de Rougemont (1978), el deseo es nombrado en primera instancia, como entusiasmo; es decir, como una especie de furor o de delirio que se engendra dentro de cada uno de nosotros, raptando indefinidamente a la razón y a nuestro sentido natural. Introduciendo la idea del Eros<sup>1</sup> como el “deseo total”, se dice que quien ama corre riesgos.

Para ilustrar esta idea, se utilizará una secuencia del *western* mexicano *Los Marcados*,<sup>2</sup> en esta película, de Alberto Mariscal, se plantea un amor incestuoso, un

<sup>1</sup> En la mitología griega, Eros es concebido como el dios responsable de la atracción sexual, la lujuria, el amor venerado, así como la fertilidad.

<sup>2</sup> *Los Marcados* (1971), película mexicana de 85 minutos de duración dirigida por Alberto Mariscal, con las interpretaciones de Antonio Aguilar, Flor Silvestre, Eric del Castillo y Javier Ruán, cuenta la historia

amor que corre riesgos entre el padre y el hijo (el Pardo y el Niño). Esta idea es clara cuando en una secuencia del film, el Niño (Javier Ruán) intercambia miradas cargadas de furor con uno de sus compañeros, el Pardo (Eric del Castillo) se da cuenta de que el pretendiente le devuelve la mirada con una sonrisa, ocasionando que se desaten sus celos y comienza a golpear al Niño. En un diálogo clave se asoma el ímpetu de su deseo, cuando el Pardo le pregunta: “¿Qué buscas que te falte?”, el Niño responde con la boca sangrada, arrodillado ante él: “¡No busco nada, perdóname!”. Esto lo dice mientras se levanta colocando sus brazos sobre el cuello del Pardo, quien lo separa violentamente desenfundando su arma y dirigiéndose al tercero en cuestión, el cual está frente a un sauna improvisada, y donde hay más hombres desnudos tomando el baño, el Pardo le dispara por la espalda, mientras el joven cae muerto al agua (Imagen 1).

---

de una banda de asaltantes liderados por el Pardo (Eric del Castillo) y el Niño (Javier Ruán), padre e hijo, y, además, sádicos amantes homosexuales, que tienen atemorizada una región. Para deshacerse de ellos, los notables del pueblo contratan al Marcado (Antonio Aguilar) un pistolero profesional, cuya misión será exterminarlos.



Imagen 1. *Los Marcados*. Película. Dir. Alberto Mariscal, 1971.

Con este ejemplo podemos comprender el anhelo que siente el Niño por el vaquero asesinado, pero su deseo es lo que cambia de rumbo, pues se trata de un deseo por su propio padre, que lo transmuta a uno de tipo incestuoso y homosexual. El Eros en su más básica definición, aparece como el conjunto de impulsos e inclinaciones de la personalidad humana al placer, se hace evidente en esta escena, ya que el pretendiente al ver que no hay posibilidad con el Niño, se mueve de lugar para observar a los hombres en el tanque de agua, aunque la lectura de esta secuencia y de la película es más compleja, y merece un análisis mucho más profundo, logra ilustrar de manera puntual la particularidad de esta definición de deseo de Rougemont, quien afirma “¡Por más que sublimemos nuestro Eros, nunca será otra cosa que nosotros mismos!” (1978, p.72).

La representación de los personajes antagonistas en esta película mexicana, desconfiguran la imagen del vaquero heterosexual que se había construido a principios del siglo xx en Estados Unidos, pero acentúa características de trazos que hoy en día se reconocerían como *queer*. En un texto escrito por Patricia González, para el *website The Amaranta*, se resalta la importancia de la figura del *cowboy* como un arquetipo de héroe popular que encarnaba los valores nacionales estadounidenses de libertad, autosuficiencia y dominio de la naturaleza, pero que al estar al margen de la sociedad y establecer sus propias leyes, se convertiría en una especie de “Adán de las praderas”.

La popularidad de la figura del *cowboy* traspasó las fronteras de los relatos literarios estadounidenses y fueron romantizados por el cine de Hollywood, pero también retomados en otras latitudes del planeta; como el cine italiano y su *spaguetti western*, así como en México y su proliferación en la década de los setenta del siglo xx.

La popularización de estos films en México ha sido parte importante en la construcción de la imagen sobre el macho mexicano, sobre todo, aquel que vive en las zonas fronterizas del norte y regiones rurales; razón por la cual el contexto en el que se desarrolla la película *Los Marcados*, sucede en un espacio ficticio, en un poblado árido del norte de México, sin fechas, ni indicios de una época en especial; ofreciendo un relato atemporal que resulta en un ejercicio de fácil apropiación. Al respecto, Rafael Aviña en una publicación de *Relatos e Historias en México*, apunta lo siguiente sobre este estilo de cine denominado “de caballitos”:

El negocio del cinematógrafo se iba a pique, excepto en algunos pueblos y plazas de provincia, donde las imágenes de héroes rurales cabalgando por las llanuras aún atraían la

curiosidad de los espectadores, acostumbrados a exhibidores trashumantes y salas apenas funcionales, las cuales proyectaban un cine sin mayores pretensiones. Así, con un espíritu de western “serie B” en un contexto nacional, surgió el cine de caballitos. (Aviña, s.f.)

El *western* ofreció una mentalidad épica y un espíritu comunitario, que había sido registrado en documentos fotográficos de los vaqueros de 1850 y 1890, donde se aprecian escenas de una complicidad que ponía en duda la heterosexualidad de estos —como el compartir la cama, la comida y el baño juntos, demostrando una compenetración íntima entre estos personajes masculinos—. Estas relaciones de fraternidad han dan paso a un fragante y reluciente homoerotismo, que como menciona Patricia González, fueron construcciones de muchos directores de la época, sobre todo italianos, que eran homosexuales, aprovecharon esta singularidad de los *cowboys* para exponer sin riesgo sus propios deseos:

Aunque algunos de estos directores eran homosexuales, otros tomaban inspiración de las comunidades *queer* clandestinas italianas para darles un giro homoerótico a estos filmes de vaqueros tan populares entre el público desde mediados de los 1910, acentuando los vínculos emocionales masculinos y la presencia de hombres musculosos para jugar con la homosexualidad latente que existe en el estereotipo del vaquero estadounidense. (González, s.f.)

En el caso de México, aparte del cine de caballitos, otra imagen que reforzó esta idea del cowboy, con su homoerotismo velado de la época, fue *El Libro Vaquero*,<sup>3</sup> que se

<sup>3</sup> *El Libro Vaquero* surgió el 23 de noviembre de 1978, en los últimos años de la época de oro de la historieta mexicana, a cargo de Rafael Márquez. El primer capítulo de *El Libro Vaquero*, “Racimo de Horca”, narra la historia de una banda de forajidos que asalta un tren. Fue innovador, instauró el tamaño de bolsillo de 13 por 15.5 centímetros, y continuó la tradición de realizar entregas semanales independientes, añadió colores al diseño, lo que lo volvió más popular. Su ilustrador, Jorge Aviña, trabajó durante los 40 años que duró la publicación. En 1986, *El Libro Vaquero* llegó a imprimir y vender más de millón y medio de ejemplares semanales —lo que se traduciría en 72 millones de ejemplares vendidos ese mismo año—. Al final de su tiraje alcanzó los 400,000 ejemplares semanales. Es la publicación impresa más vendida de la historia de nuestro país: un estimado conservador calcularía más de mil millones de ejemplares vendidos, 25 millones cada año a lo largo de 40 años. Algo impensable en cualquier otro tipo de literatura, incluida la *Iliada* de Vasconcelos. También es el tiraje más longevo, con más de 1 500 números —superando a *Kalimán*, que se mantiene en segundo lugar—. Y es eminentemente popular y masculino: 66% de sus lectores fueron albañiles, artesanos, obreros, choferes, plomeros, amas de casa. 72% de sus lectores eran hombres.

apropió de la estructura narrativa de la historieta western para el público mexicano, sólo se realizaron algunos cambios necesarios —como colocarle un corazón mexicano al *cowboy* para hacerlo atractivo para el lector— (Gómez, 2018), aunado a su gran popularidad se diseminó la figura del vaquero extremadamente varonil, así como la extrema camaradería de sus personajes masculinos, que por supuesto levantan sospechas, pues tal vez no todos los vaqueros e indios que aparecían en esta historieta eran heterosexuales, así como su representación, mayormente blancos, rubios y de cuerpos atléticos. Sin importar que los hombres fueran adolescentes o adultos, todos poseen cuerpos bien formados, que casi siempre eran mostrados semidesnudos, aun en los casos de sufrimiento y tortura, sus cuerpos exhalan vigor y virilidad, recordando cualquier pintura de San Sebastián (Imagen 2).

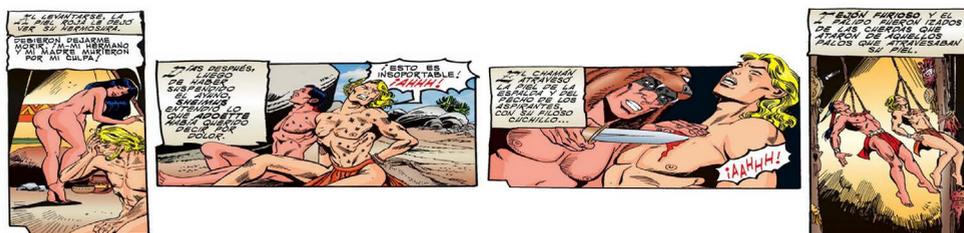


Imagen 2. *El Libro Vaquero*. Viñetas de comic.

Sin embargo, en el caso de *Los Marcados*, la particularidad de hacer compatibles al Eros y el deseo que menciona Rougemont, como una sola unidad que cada sujeto contiene, siendo parte intrínseca de su ser. Respecto a el Pardo y el Niño, deja al descubierto aspectos sumamente profundos de la representación de la homosexualidad masculina en el cine nacional mexicano, como lo apunta Bernard Schulz-Cruz (2008):

Corresponde una masculinidad que nada tiene que ver con el afeminado homosexual que hacía reír o con el que sucumbe a su propia desgracia por el suicidio o porque lo matan por su condición. Tanto el Pardo como el Niño están representados por actores guapos y de buen físico, por lo que es difícil que la mirada del deseo del espectador los rechace; sin embargo, sus acciones extremas provocan la desaprobación en el público. (p.46)

Es interesante esta anotación, pues subraya la naturaleza machista del mexicano, que puede pasar de alto el amor incestuoso y homosexual de los protagonistas, pues al reconocerles como hombres viriles los coloca en la marginalidad, donde no se toma en la violencia, proviene directamente de estos seres marginales, alejando su imagen de la representación del homosexual débil, y donde ambos morirán a manos de la ley por ser bandoleros, no por ser homosexuales incestuosos. Sobra decir que nunca se nombra o se cuestiona la homosexualidad del Pardo y del Niño.

Ampliar esta visión a otros campos, ayudará a complejizar no sólo el concepto del Eros, pues también aparecen otras singularidades que le complementan, por ejemplo, el placer. ¿Qué papel juega el placer en la construcción de un deseo? El placer está situado, según Platón, como la principal razón para hacer algo sin sentido que guarda una cercanía con el deseo, pero a diferencia de ésta, el placer se exterioriza por medio de los sentidos, por apreciaciones subjetivas como la estética, el juego, la creatividad, el conocimiento, el sexo, etcétera. Este placer se relaciona con el ejercicio de las facultades más altas, afirma también el sentido moral de que estos placeres mentales son preferidos a los físicos, definiendo el sentido de culpa por sentir placer. Esta idea también comparte una estrecha relación con el deseo freudiano de justificar aquello que hace falta, es decir, Platón mencionaba que todo lo que cubre una falta produce placer.

Este énfasis de la relación entre el deseo con el placer queda evidente en nuestro ejemplo; en otra escena, se observa cómo el Niño, recostado sobre el pecho del Pardo, establece el siguiente diálogo: el hijo le dice a su padre, “Me encanta ver el miedo que te tienen”; su padre le responde, “¿Hasta cuándo?”; el Niño replica, “Hasta que los mates”. El placer inmoral como el asesinato, la tortura, el abuso, el robo y la injusticia salen a la superficie como una fuerza que mueve al Niño, la mueca de gozo y su mirada eufórica lo constatan, el Niño no siente remordimiento ni culpa por verbalizar su placer (Imagen 3), lo que mueve de lugar al deseo a un campo psicológico, pues este ya es parte del mapa epistémico de la modernidad.



Imagen 3. *Los Marcados*. Película. Dir. Alberto Mariscal, 1977.

### DESEO, OBJETO E IMAGEN: CUERPOS HOMOERÓTICOS

Como lo menciona Rodrigo Parrini en su libro *Deseografías* (2018), el deseo se halla entre los sujetos antes que en ellos mismos; es decir, se encuentra en las densas tramas de las relaciones sociales, como el caso del tabú incestuoso homosexual de *Los Marcados*, así como simbólicas, que se manifiestan por medio del lenguaje y son traducidas en corporalidad y prácticas sociales. Es en este campo en el que aparece la pulsión como un concepto del psicoanálisis que mueve de lugar la idea del deseo, encaminándolo por un sendero más complejo de lo que Denis de Rougemont planteaba anteriormente, y enfatizando aquella furia momentánea que nubla la razón sin aparente motivo.

Las definiciones que Freud planteó sobre el deseo, lo convirtió en un concepto monista y biologicista, reduciendo la experiencia del mismo a las teorías de la época que el propio Freud utilizó para hablar de la necesidad de represión, de sublimación y de la sexualidad como una pulsión y no como un instinto. Más tarde en otros títulos escritos por el mismo autor como *Más allá del principio del placer* (1920) y *Malestar en la cultura* (1930), apunta que la comprensión de dicho concepto reducido o sintetizado de tal manera no permite abarcar del todo los matices de la experiencia humana, pues encajonarlo en esta expresión reduce al ser humano a biología.

En el psicoanálisis, la pulsión logra definirse como una especie de demanda que provoca al sujeto a actuar, una especie de estímulo que Freud en un principio definió como somática, que era regulado por los sentidos para producir placer y displacer. Pero esta demanda silenciosa ha logrado salir del cuerpo para anclarse en los lazos sociales; es decir, la pulsión se ha transformado en el límite entre el sujeto y el Otro, considerando los conceptos de Lacan.

Esto convierte al deseo en un proceso fronterizo entre lo anímico somático y lo social, retomando la idea de Parrini (2018), de que el deseo se halla no en el sujeto, sino en los lazos sociales; cuyo resultado es una producción y construcción del humano, como productor de diferencias, que resultan en nuevos sentidos, así como de otros vínculos, lo que amplía el campo de lo posible y lo imaginable.

Transformamos las necesidades sociales en demandas; es decir, cada sujeto desea aquello que simbólicamente se nos exige; ya sea porque estamos constantemente expuestos a ellos, o esté determinado por los diferentes contextos por los que nos desplazamos, o por los productos culturales que consumimos, donde las ideas de la eterna juventud, el cuerpo perfecto, las posesiones materiales, el triunfo y el éxito, entre otras cosas, ubica al deseo en un peñasco de carencias; es decir, satisfacemos nuestras necesidades básicas, pero esto provoca carencias por querer poseer algo que va más allá de ello, lo que muta el deseo como un objeto.

Explorando esta idea del objeto de deseo, Lacan lo piensa como un objeto que falta y que no puede ser representado, en este sentido existe una paradoja en este proceso, pues se convierte en una especie de obstáculo para poder llegar al objeto, el cual nunca se puede ver claramente, pero que pareciera que quitándolo se convertirá en algo más claro, dando como resultado una fantasía del mismo deseo, pues sólo puede ser medido a través de ese obstáculo.

En la película *La primavera de los escorpiones*<sup>4</sup> (1970) del director mexicano Francisco del Villar, Daniel (Carlos Julio Manzano) de 12 años, hijo de la protagonista Isabel (Isela Vega), una fotógrafa famosa, comienza a reconocer las demandas de sus propias necesidades al relacionarse afectivamente con un hombre adulto homosexual, Julio (Milton Rodríguez). Aunque el real conflicto de la película se centra en otra resolución, la demanda de Andrés (Enrique Álvarez Félix), la pareja de Julio, quien cree firmemente que al acostarse con una mujer resolverá su problema de homosexualidad, esto convierte a Isabel en el objeto de deseo tanto del hijo como de Julio y Andrés.

---

<sup>4</sup> *La primavera de los escorpiones* (1970), película mexicana de 90 minutos de duración del director Francisco del Villar, con las interpretaciones de Isela Vega, Enrique Álvarez Félix, Milton Rodríguez y Carlos Julio Manzano, cuenta la historia de Isabel y su hijo Daniel, de unos 12 años, que pasan sus vacaciones en la playa donde conocen a Andrés y Julio una pareja homosexual que se celan constantemente, lo que los lleva a intentar seducir a Isabel. El niño, tal vez celoso de su madre termina en la cama con Julio.

Como se mencionó anteriormente, Andrés desea algo que la sociedad le exige, aunque esa demanda no queda clara en la película, pues ambos viven una relación de pareja que es muy notoria, los dos son guapos, jóvenes, ricos, poseen cuerpos atléticos y no son afeminados. Aun encajando en los modelos sociales, es lo que los mantiene al margen de la heteronormatividad, pues les es difícil encajar dentro de la sociedad —son nómadas y no tienen amistades—, de ahí su inestabilidad —las constantes peleas entre ellos— y que no puedan tener paradero fijo —viven en una casa rodante—, lo cual se refleja en la actitud victimaria de Andrés y su carácter melancólico, inestable e inmaduro.

Como fotógrafa, a Isabel le produce placer observar el mundo, pero irónicamente no se da cuenta de lo que pasa en su entorno, como el caso de su hijo Daniel, quien constantemente le anuncia que se siente solo, que no está a gusto si no es cuando se encuentra junto a ella o que no le gusta relacionarse con las personas de su edad. Al final de la trama se nos revela que mantiene relaciones sexuales con Julio, pero antes de pasar a este caso, Isabel se convertirá a lo largo de la película en el objeto de deseo tanto del hijo como para la pareja homosexual, pues ella representará ese obstáculo que tanto Andrés como Daniel necesitan para alcanzar sus deseos; el de Andrés poder recuperar la hombría que aparentemente Julio le hizo perder, así como el de su hijo para reconocer el gusto por los hombres.

Lo interesante de la película es que plantea un mundo al revés, donde Isabel, la protagonista, ha estado rodeada toda su vida de personajes homosexuales, su marido, su hijo, Daniel y Andrés.

La fantasía del deseo de Daniel, quien accede de manera voluntaria a tener relaciones con Julio, lo transforma al final de la película en una especie de poseso que ha experimentado el placer carnal, demostrando que nunca fue tan inocente, pues se le había mostrado espiando a la pareja de homosexuales con su telescopio, desde que los descubrió junto con su mamá, tomando el sol desnudo en la laguna al principio de la película (Imagen 4):

A través de su telescopio, el niño espía a la pareja gay porque se siente fascinado con su conducta. La escopofilia funciona a dos niveles: el espectador observa a Daniel, que a su vez observa a los dos hombres que se pasean semidesnudos frente a su casa. Desde el comienzo de la película se nota que el niño Daniel es “rarito”, muy apegado a su mamá, y con un padre ausente, para encajar con el síndrome del homosexual clínico, lo que lo hace candidato a gay. (Schulz-Cruz, 2008, p. 50)



Imagen 4. *La Primavera de los Escorpiones*. Película. Dir. Francisco del Villar, 1970.

La lectura correcta de esta cinta debería de considerar a Andrés, no como un sujeto homosexual, sino como uno bisexual, lo que resulta todavía más complejo, pues si no se verbaliza la palabra homosexual en la película, nombrar la bisexualidad es aún más distante, pues la notoria capacidad de Andrés para sentirse atraído sexual y afectivamente por Julio e Isabel, lo margina aún más, ya que el objeto de deseo de Andrés se divide, pues ambos representan ideas completamente diferentes y son el objeto de deseo que él no puede tener; por un lado, el mecanismo de salvación que representa Isabel, su válvula de escape de su homosexualidad pesada, pero por otro lado, esa misma carga lo ha mantenido vivo, la seguridad y el placer que le proporciona Julio es evidente.

Pero esto no debe de suponer una limitante, pues las imágenes que nos proporciona la película articulan ese deseo inconsciente, que no puede existir sino articulado y que es explicado por medio de estas.

Es importante comentar que estos ejercicios se convierten en traducciones, para comprender el deseo a través de la imagen, lo que nos permite hablar en torno a él, tratar de delimitar algo invisible e irrepresentable como lo es el deseo (Mitchell, 2005), es justamente ponerlo en imágenes, buscar una manera de representar algo que no se conoce, por ejemplo en la película *El chico temido de la vecindad* (1989) del mismo director, Enrique Gómez Vadillo, se presenta a Pepe, un joven holgazán y bravucón que vive en una vecindad en el centro de la Ciudad de México, pero que por las noches es travesti y homosexual. Las imágenes en torno a su representación se alejan de las tensiones neuróticas de Daniel, Julio y Andrés, para dar paso a un trazo en donde se observa una figura masculina, joven, desafiante y exhibicionista tanto, que se pasea por las calles sin camisa, mostrando su cuerpo viril.

Pepe representará la idea del objeto de deseo, en donde aparecerá el dilema de lo que W. J. T. Mitchell se pregunta en su libro *¿Qué quiere las imágenes?* (2005), donde plantea la idea del deseo como algo inseparable del problema de la imagen, resumiendo la eterna paradoja de dos conceptos que se atrapan mutuamente en un circuito generativo: el deseo genera imágenes y las imágenes generan deseo. Dicho esto, Pepe es un deseo que se convierte en imagen, así como su imagen expresa y genera deseo.

Los cuerpos de los jóvenes desnudos en la escena del baño es un ejemplo de cómo la imagen expresa y genera deseo. Pepe y sus compinches se bañan y platican sobre el tamaño de sus miembros y las peripecias del protagonista al tratar de masturbarse en la mañana, al final Pepe les pregunta, ¿qué les gusta más, los huevos pasados por agua, o el agua pasada por los huevos? (Imagen 5), terminando en un juego donde sus cuerpos se colapsan ofreciendo una imagen de puro placer homoerótico, aunque sabemos que son amigos, sus cuerpos y sus toqueteos dejan entrever una camaradería que se vuelca en puro deseo.



Imagen 5. *El chico temido de la vecindad*. Película. Dir. Enrique Gómez Vadillo, 1989.

¿Cómo es que estas imágenes diseminan la idea del deseo?, Mitchell menciona que el deseo es algo que no puede ser representado, sin embargo, aparece en su forma de imagen como la representación de eso que aparentemente no existe. De alguna manera “las imágenes expresan los deseos que ya tenemos y, a la vez, nos enseñan, en primer lugar, cómo desear” (Mitchell, 2005, p. 97), lo cual adquiere mucho sentido, cuando recordamos lo que Parrini habló al respecto, quedando evidente en esta escena.

El deseo se encuentra entre los miembros de la banda de Pepe, ya que todos son partícipes conscientes en un espacio tan masculino como son los baños públicos, los cuales pueden adelgazar las fronteras hacia un espacio homoerótico, y donde los cuerpos desnudos, vigorosos y llenos de vida, no requieren más que mostrarse como parte de una escena que se transforma en imagen, volcándose en el sentido de la vista, construyendo un conjunto de funciones sobre la naturaleza de las imágenes, donde por medio de ellas, se expían vidas psíquicas y sociales.

Por ejemplo, en la cultura popular mexicana, las historietas populares se han convertido en la vía que han dispersado la imagen del deseo; durante la época de oro de la historieta mexicana —desde la década de los 40, hasta casi su extinción en los años 80—, muchas generaciones fueron expuestas a historias de autores oriundos del país, pero más allá de *Memín Pingüín*, *Kalimán*, *La familia Burrón*, *Chanoc*, *Fantomas*, etcétera, también surgieron publicaciones de carácter adulto, erótico y en algunos casos casi pornográfico, publicaciones como *Las Chambeadoras*, *Sensacional de Cariñosas*, *Las del Talón*, *Amores y Amantes*, *La novela Policiaca*, entre otros tantos títulos ayudaron a construir el imaginario del hombre-macho-viril mexicano y tal vez latinoamericano.

Estas representaciones de la figura masculina, aun en Kalimán, Chanoc o Fantomas, muestran hombres extremadamente viriles, de cuerpos musculosos, acompañados de aventuras, encuentros amorosos y sexuales, donde su dibujo contornea los cuerpos atléticos de esculturas griegas, prototipitos de cánones de belleza anglosajona; rubios, castaños, morenos, siempre alejados de la fisonomía común del mexicano. Las mujeres en estas publicaciones son el resultado de la fantasía de la “exuberación”, donde se exageran sus pechos y caderas, siempre asomando sus bragas y senos por debajo de minúsculos vestidos entallados. La reflexión giraría en torno a que esos mismos lectores hombres también deseen esos cuerpos masculinos que seducen a esas mujeres, lo que los hace partícipes de un profundo deseo homoerótico, que resulta igual de válido cuando se reconocen esas figuras atléticas, de brazos, piernas y glúteos torneados, así como musculosos, que se marcan por debajo de ropas entalladas, camisas que siempre se abren para mostrar la virilidad de sus pechos amplios y marcados. Estas imágenes ejercen el mismo valor de deseo de las representaciones de aquellas fantasías de mujeres en esos hombres, que también podrían fantasear con ellos (Imagen 6).



Imagen 6. Deseo salvaje: Cuerpos Transmutables. Cromos de comics mexicanos.

Las imágenes son vehículos que diseminan el deseo (Mitchell, 2005), el salto de las narrativas gráficas al cine, por ejemplo en el caso de la historieta de *Chanoc* a su película *live action* protagonizada por Andrés García, quien parece encarnar la figura masculina perfecta, representa al héroe mexicano que exhala masculinidad y testosterona por cada uno de sus poros; donde su apariencia nunca cuestiona su orientación sexual —Chanoc es heterosexual—, al contrario la solidifica, enseñando a desear, tanto a mujeres como hombres.

Ese deseo que representan los cuerpos hipermasculinizados, así como los ultrafemeninos, demuestra lo que Burgos (2007) señala: “etiquetar a alguien como varón o mujer es una decisión social” (p.246), lo que nos enseña a desear y a construirnos. Así como Andrés García nos señaló el camino de cómo ser hombre, Isela Vega podría considerarse la contraparte que ilustra cómo ser una mujer —lo que esto quiera decir—. Una anécdota que podría reforzar esta idea, es que la actriz, en 1974, posó desnuda para la revista *Playboy*, lo que la catalogó como la primera mujer latina en aparecer en la versión norteamericana de la misma, elevándola a *sex symbol*. Esta etiqueta, como Elvira apunta, exige que una identidad sea única, fija, estable, coherente, mostrando un sexo verdadero, un género correspondiente resultado de una sexualidad normada y naturalizada para la heterosexualidad. Sólo existen dos formas de ser, este único marco instaura un criterio indiscutible de normalidad, el binario: o se es mujer y femenina o se es hombre y masculino, no hay más opciones. No se puede “ser auténticamente humano fuera de este modelo dualista y jerarquizador” (Burgos, 2007, p.245).

La belleza, la fuerza y el carácter llevó a Isela Vega a interpretar papeles en el cine nacional que colocaban su figura de mujer en estados de crisis, uno de ellos en la anteriormente citada *La primavera de los escorpiones* (1970); uno de sus proyectos más arriesgados habrá sido el film de 1977 de Jaime Humberto Hermosillo, *Las apariencias engañan*, donde se plantea un triángulo amoroso entre Adriana (Isela Vega), Rodrigo (Gonzalo Vega) y Sergio (Manuel Ojeda), quienes activan estrategias de deseo que se mueven de un lugar a otro, pronunciándose salvajes. El papel de Adriana es un personaje de una sexualidad e identidad ambigua, que desborda los deseos de Rodrigo y de Sergio, enfatizando la atracción de Sergio por Rodrigo, y cómo este último, termina siendo seducido por Adriana.

Jaime Humberto Hermosillo se da el lujo de crear nuevamente una historia donde la homosexualidad libremente asumida —como ya había sucedido en *El cumpleaños... y en Matinée*— da pie a que los personajes encuentren su verdadero camino en la vida y lo acepten como tal. La relación existente entre el triángulo protagonista de Rogelio, Sergio y Adriana es el pretexto para que el primero de ellos acepte una nueva vida que hasta entonces quizás nunca se había planteado, y que nada tiene que ver con saberse millonario (apócrifo) de la noche a la mañana, sino con una sexualidad alternativa que se demuestra como la opción con la que podrá culminar sus fantasías. (Ortega, 2013)

¿Qué pasa con la representación del cuerpo trans en las imágenes? No es que este término se inaugure en esta cinta; de hecho, las reseñas de esta apuntan al concepto de hermafroditismo, el cual obedece a un contexto social y cultural de la época, posiblemente hoy puede interpretarse como intersexualidad, pues como se menciona en la revista *Algarabía* (2022), usarlo supone un acto de discriminación:

Según el Glosario del CONAPRED, la palabra intersexualidad se refiere a las situaciones en las que la fisiología sexual de una persona no se ajusta a los estándares definidos de los sexos, culturalmente conocidos como masculino y femenino. La *intersexualidad* no siempre es evidente al momento de nacer y muchas veces se descubre en la pubertad y la adolescencia con diferentes variaciones. Anteriormente a las personas intersexuales se les conocía como *hermafroditas*; sin embargo, este término ya está en desuso en el ámbito médico: utilizarlo se considera discriminatorio. (Helder, 2020, p. 60)

Atendiendo a la historia de la película, Adriana transita de una figura masculina a una femenina, y en este recorrido esta identidad y sexualidad difusa, equívoca, cruzada o entrecruzada, es mayoritariamente valorada como signo de alguna clase de perturbación o patología, psíquica, emocional o, incluso, física. (Burgos, 2007)

Este término, intersexual, nos permite traer a cuenta otras identidades cruzadas como lo trans y lo travesti, las cuales siempre han existido como hemos apuntado anteriormente; expresiones como el travestismo, que “se trata de personas que se visten como el género opuesto, en ocasiones con fines recreativos y de manera temporal” (Helder, 2022, p.59), lo que nos recuerda el pasaje de *El baile de los 41*, donde la mitad de los asistentes estaban travestidos con elegantes vestidos de baile, maquillados y retocados con bisutería fina.

En el caso de lo transexual, identidades que no concuerdan con el sexo y género asignados en sus nacimientos, estos sujetos tratan de realizarse tratamientos hormonales y quirúrgicos —de reasignación sexual— para lograr verse del sexo opuesto y así tener una apariencia que coincida con su realidad psíquica; “sin embargo, basta con que una persona se defina como transexual o transgénero, independientemente de si ha pasado algún proceso hormonal o quirúrgico para ser considerada en cualquiera de estas definiciones”. (Helder, 2022, p.59)

Bajo esta mirada, podría analizarse la figura de la Monja Alférez, aunque resultaría anacrónico dada las circunstancias y la época, pero rescatando su actitud y personalidad desafiante en ese contexto, podría tratarse de un antecedente.

Estos sujetos han estado presentes en la historia del movimiento LGBTI, como la pionera y activista negra Marsha P. Johnson, quien gracias a que levantó la voz, lideró el movimiento gay en USA en los años sesenta del siglo pasado. Su figura desafiaba al sistema opresor heteropatriarcal, incluso incomodaba el interior del propio movimiento.

Esto mismo pasó con todas aquellas mujeres transgénero que expusieron y prestaron sus cuerpos para visibilizar el Movimiento de Liberación Homosexual en las primeras marchas en México, siendo los únicos cuerpos que se exponían de manera literal, como versa la anécdota con que empieza el apartado titulado “El filo de la navaja”, entrevista a tres homosexuales en la antología *Voces del otro lado* (2021):

“¿Ya viste a los putos?”, inquirían con morbo los asistentes a la conmemoración de los 10 años del 68. No atinaban explicarse la presencia de un grupo de locos que reivindicaban su propio derecho al amor. Ese 2 de octubre, los protagonistas eran un grupo de 30 personas, y al llegar a Tlatelolco, eran más de 100; cuyas armas eran faldas, los cosméticos y el propio cuerpo. Sobre todos los huevos. (Colectivo Sol, 2021, p.79)

Estos ejemplos demuestran que estas identidades, expresiones y sexualidades han, están y seguirán estando presentes; gracias a estos sujetos se ha podido avanzar en ciertas superficies legales y sociales; sin embargo, estos avances los mantienen en el margen, en la periferia, comprender así cómo acoger las luchas que actualmente las identidades transgénero e intersexuales —y todas aquellas que aún no han sido atravesadas por las palabras para ser nombradas— buscan el reconocimiento legal, social, cultural, político; recordando que esta lucha no se ha ganado, y en donde muchas veces quienes colocan el cuerpo en acción son ellas y ellos, a través del activismo en las calles incomodando o cuestionando, y que se salen de la norma. Usan plumas, maquillaje, trajes, o no usan nada, declarando, con sus sexos, que somos parte de una gran minoría.

Regresando al ejemplo de *Las apariencias engañan*, Rogelio, un actor, acepta, a cambio de dinero, hacerse pasar por Adrián, el hijo de un hombre rico, que aparentemente partió al extranjero y del cual no se sabe su paradero. El padre de Adrián es un anciano que es atendido por su sobrina Adriana, que, con el regreso de su primo, le permitirá casarse con su novio Sergio, quien resulta ser homosexual y trata de seducir a Rodrigo (Schulz-Cruz, 2008). Adriana, que en realidad es Adrián, es el ejemplo de un sujeto que habita en un espacio salvaje, desbordando su deseo, y el de los que la rodean, así como el de los espectadores, pues encarna una figura difusa, cargada de ambigüedad. Adriana nos presenta un personaje que suponemos conocer de manera superficial, pero que promete revelar algo que nadie sabe: “Al desnudo la Isele Vega que nadie conoce” (Imagen 7). La imagen propone un juego de roles, la actriz yace desnuda sobre otro cuerpo, con una expresión de éxtasis, revelando el final de la película. También se muestra una Adriana temperamental, fuerte, impecable, fría, seductora, atributos que logran capturar la atención y centrarla en su representación, buscando delimitarla.



Imagen 7. *Las apariencias engañan*. Cartel de película. Dir. Jaime Humberto Hermosillo, 1977.

La sorpresa viene cuando descubrimos que Adriana es un personaje ambiguo, cuyos límites no son claros, donde a veces actúa machorra y en otras frágil, y jugando a demoler estereotipos con todos alrededor suyo, incluido su propio padre, a quien en una escena le da pecho para tranquilizarlo, ante la mirada atónita y escondida de Rodrigo, quien los espía (Imagen 8).



Imagen 8. *Las apariencias engañan*. Película. Dir. Jaime Humberto Hermosillo, 1977.

Adriana participa y fomenta un deseo salvaje e indómito, que como lo menciona Jack Halberstam (2021) en su libro *Criaturas salvajes, el desorden del deseo*, lo hace mediante “una serie de superficies que se reflejan y se alejan donde prevalece la confusión sobre la autoridad, el orden, la jerarquía y la secuencia” (Halberstam, 2021, p. 28). La protagonista se acerca a una superficie aparentemente normal y estable, usando la propia figura de Isela Vega como el elemento estabilizador, pues como en el caso de Andrés García, no podríamos dudar de su “naturaleza pura” como mujer, características que visiblemente se van desmoronando, exponiendo situaciones inquietantes sobre cosas, circunstancias y subjetividades, provocando la incomodidad —Adriana amamantando a su padre—, o como en la escena de la fiesta, donde es abordada por Teresa su tesorera, quien comienza a besarla y tocarle sus pechos. Adriana risueña le dice: “Que no te gustan los hombres Teresa, tan bonitos que son”, confirmando que su espíritu no logra encajar en los modelos “naturales” de las cosas que aparentemente se muestran.

Este concepto de salvaje nos proporciona una serie de herramientas que nos ayuda a comprender la performatividad de Adriana, cuya figura desordena el deseo y desea el desorden (Halberstam, 2021), buscando por todos los medios ser reconocida, y crear su propia ficción a partir de sus deseos, aunque estos se sientan incongruentes, así como sobredimensionados.

La representación de Adriana plantea un paso que está fuera del “orden natural” de la sexualidad normada, donde el género y sexo siempre están marcados como un todo indisoluble que no permite margen de error, y que no toman en cuenta otros cuerpos e identidades, como Burgos comenta: “nuestros cuerpos son demasiado complejos para proporcionarnos respuestas definidas sobre las diferencias sexuales” (Burgos, 2007 p.247), demostrando que no existe un “orden natural”, como lo señala Halberstam, es mejor nombrarlo como un efecto pos natural —pues se trata de una noción que sobrepasa los límites de lo natural, considerando que el deseo es un constructo cultural que apenas está conectado y cada vez más alejado de las narrativas de concepción de lo natural del siglo XIX—. Ese deseo desordenado, o salvaje al sentido posnatural, termina siendo un conjunto proliferante de deseos, es decir, un conjunto de construcciones que no tienen orden y por lo tanto desmontan las hegemonías en torno a la sexualidad, las relaciones sociales y políticas.

Cuestionar lo natural, nos podría hacer conscientes de la paradoja que esta implica, pues al enunciar un acontecimiento, hecho o circunstancia, relacionado con la naturaleza o producido por ella sin la intervención del hombre, en donde la falta de certeza de su propia génesis impulsa a un grupo de sujetos especialistas para poder explicarlos, partiendo de conceptos instaurados por ellos mismos, que tratan de encasillarlos y ordenarlos. Como pasa con la sexualidad, se ha logrado estabilizar la condición natural y homogénea de la heterosexualidad, según lo planteado por doctores, abogados, sacerdotes, y políticos, quienes han deducido la mecánica de su reproducción, las formas correctas de su ejecución, así como de las morfologías de los cuerpos sexuados y correctos de las que partirán las estructuras sociales de la familia y el trabajo (Halberstam, 2021). Por tal razón, el cuerpo de Adriana pone en crisis lo natural, dejado asomar algo que no podemos identificar.

Cuando Rogelio acude a la peluquería en donde conoció por primera vez a Adriana, los reflejos de los espejos del local crean un ambiente de confusión, de anfibologías, de circunstancias que aparentan ser otra cosa. En el medio se encuentra Daniel, el peluquero seductor que le pasa una revista pornográfica gay a su joven cliente, quien la lee inquietante y asustado. Los espejos contribuyen al ambiente de seducción y deseo, intensificando el juego de miradas entre el joven, Daniel y Rogelio. El estilista se nota seguro de sí mismo y en su territorio de conquistas homosexuales. Rogelio observa la escena y se retira para regresar más tarde para encontrarse con Adriana. Para matar el tiempo, le pide a Daniel que le preste la revista que le dio al joven horas antes:

“¿Qué te parece?”, pregunta Daniel. “Son graciosas”, responde Rogelio sin inmutarse del contenido. Cuando se abre repentinamente uno de los espejos, que en realidad es una puerta falsa, de ella sale el mismo chico que horas antes había estado sentado cortándose el cabello. Esa puerta resulta el umbral al territorio del deseo salvaje: Rogelio se adentra por el pasadizo que se abre, para descubrir el misterio de Adriana, quien aparece detrás de un marco, abriendo y tirando al suelo su bata, quedando expuesta, desnuda, repitiendo la frase; “Soy Adriana y soy Adrián”, mientras la cámara —o nosotros los espectadores— nos enfocamos en sus redondos pechos femeninos, para pasar al reflejo donde se proyecta la figura de un Rogelio estupefacto ante lo que descubre. En ese mismo reflejo la cámara baja a su entrepierna, iluminado por unas velas, que como metáfora enciende ese deseo salvaje, veamos la entrepierna de Adriana, sorprendiéndonos con su sexo masculino (Imagen 9).

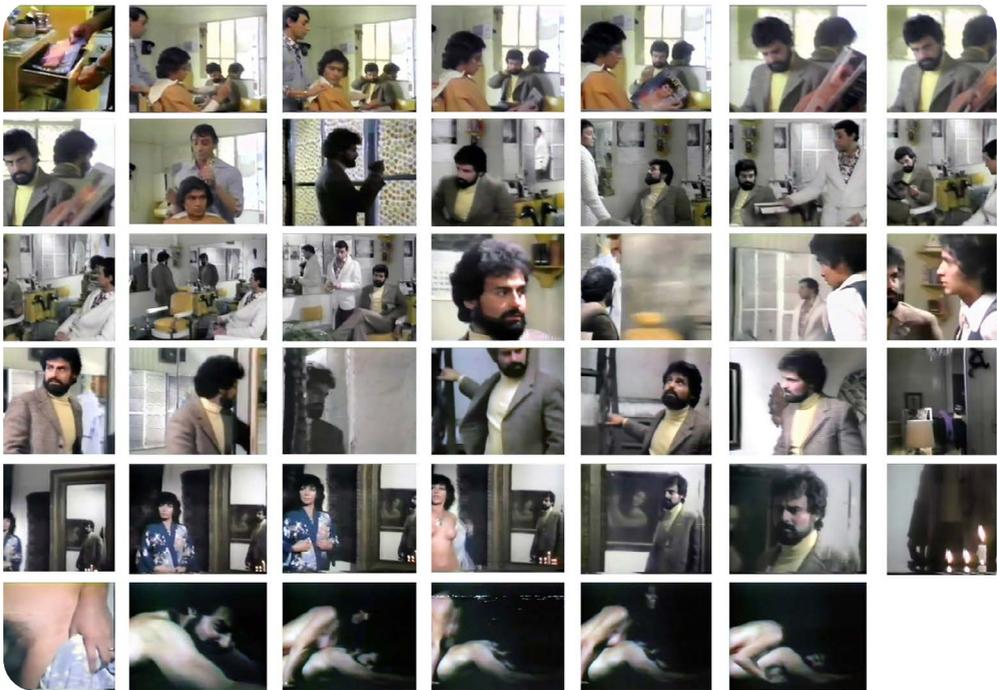


Imagen 9. *Las apariencias engañan*. Película Dir. Jaime Humberto Hermosillo, 1977.

La escena revelada se intensifica al cambiar a un medio plano que muestra a Rogelio siendo sodomizado por la voluptuosa Adriana. Subversión de los géneros y de los roles, incluso con un consejo para el sexo anal, pues Adriana le susurra a Rogelio: “¡No te pongas tenso!”. Bajo este consejo irónico se señala que la sexualidad se convierte en una vinculación social y cultural, moldeando las relaciones entre los sujetos deseantes, los cuerpos transmutables son puros deseos desbordados.

Cuando nos referimos a lo transmutable, hablamos de la susceptibilidad, la probabilidad o suspicacia del sujeto, que tiene la voluntad de transmutarse o que puede o se debe transmutar —convertir, transformar, mudar, alterar, cambiar o trocar su subjetividad conservando sus características esenciales—. En ese mismo tono, pensemos en otro personaje que en el film *Las apariencias engañan* aparece brevemente, Daniel, interpretado por Roberto Cobo, quien en ese mismo año protagonizaría de nueva cuenta con Gonzalo Vega, junto a Ana Martín, Juan Soler, Lucha Villa y Carmen Salinas la película de Arturo Ripstein, *El lugar sin límites* (1977).

Aquí la historia gira alrededor de personajes oprimidos, marginales y olvidados, que se sitúan en la periferia en un poblado que se llama *El Olivo*, ubicado a 27 km de San Juan de Dios, un pueblo ficticio que se presenta como un lugar casi cosmopolita en comparación con el sitio donde se desarrolló la historia.

En esa primera escena nos convertimos en acompañantes de Pancho (Gonzalo Vega); también nos volvemos testigos del miedo que siente la Manuela (Roberto Cobo), cuando despierta angustiada al saber que este, prototipo del macho, instintivo y brutal está de regreso en el pueblo.

Cuando conocemos por primera vez a la Manuela, le restamos valor por tratarse de una figura muy afeminada y débil, pero justo esas características “negativas” lo sobreponen y serán la caja de herramientas que ayudarán a dismantelar y quebrar la masculinidad de Pancho y de los hombres del pueblo. En este sentido pensemos en lo que Halberstam apunta: “Lo salvaje es a la vez lo que fuimos, en lo que nos hemos convertido, y lo que seremos o, incluso, lo que dejaremos de ser” (Halberstam, 2020, p.31). La Manuela es la figura transmutable del varón que fue, nacido biológicamente con órganos reproductivos masculinos y también norteño; pero que por placer propio desafía la heterosexualidad. Siempre fue joto, desde muy chiquillo se reconoce, sería una mujer por decisión y construcción propia, si no fuera asesinada, dejó de ser el hombre que el mundo esperaba que fuera, para ser la reina de la fiesta.

Su ambigüedad es notoria desde el momento en que llega al burdel, otro espacio que “recrea el universo ambiguo de la homofobia, donde el odio se antepone a la atracción” (Schulz-Cruz, 2008, p.94). Es ahí donde la Manuela habita lamentándose que no hubiera un hombre en la casa que las cuide, mientras que irónicamente su hija, la Japonesita (Ana Martín), se encarga de jugar el rol de proveedor que cuida y procura. Esto demuestra, de nueva cuenta, cómo se invierten los roles de género, ella es la única que parece tener fe en que la luz llegue al pueblo —esa luz representa su esperanza de que las cosas saldrán bien—.

Mientras tanto, la Manuela desempeña el papel del maricón de gustos y maneras delicadas, contrastando al transmutar cuando se viste y baila, en una secuencia donde la Japonesa (Lucha Villa) le prepara la fiesta a Don Alejo (Fernando Soler) quien representa la autoridad, la norma. En esta escena nos podemos percatar de las concesiones que los grupos de poder otorgan e intercambian, en esa transacción de cuerpos se simboliza el poder: “¡Mire qué nalgas, agarre, agarre, como a usted le gustan duritas!”, le dice la Japonesa al ofrecer a Don Alejo a Rosita, una chica que le llevó exclusivamente a él, desviando su atención al borboteo que ocasiona la Manuela con un asistente —quien en un tono distinto le toca las nalgas: “¡A mí se me hace que son de mentiras!”—.

El cuerpo de la Manuela inscribe el deseo por el mismo sexo y la resistencia al sistema patriarcal (Schulz-Cruz, 2008), cuando aparece por primera vez en su vestido negro ajustado y escotado, con su chal a medio hombros, los hombres se abalanzan sobre ella, la celebran entre aplausos, chiflidos y las injurias con las consignas de joto o maricón, a lo que parece responder halagada. Su actitud se vuelve ambigua cuando el borracho que le tocó las nalgas le grita: “¡Saquen a ese degenerado! La Manuela para de bailar y responde, “¡Joto sí, pero degenerado no!”.

Su actitud desafía el sistema, aunque por un momento se convierte en la estrella del evento, en el objeto de placer, donde todos bailan con ella, la tocan y la festejan ante la permisión que otorgan las figuras de poder Don Alejo —lo masculino— y la Japonesa —lo femenino—. Lo que representa la Manuela —lo ambiguo— es tolerado por momentos breves, lo que nos hace pensar en el mes del orgullo LBGTI, donde se nos permite visibilizar cuerpos que pueden salir un día al año, para hacernos creer que se nos toma en cuenta. Las grandes marcas y corporativos se suman ante la oleada económica que mercantiliza un movimiento político, social y cultural, que, fuera de una agenda falsamente inclusiva, siguen cometiendo actos de discriminación

y violencia —como el caso de Pfizer, Six Flags, Cinemex y otras tantas instituciones públicas y privadas que aparentemente tienen políticas de inclusión y género, pero que terminan evidenciando lo que tristemente le pasa al personaje de Cobo: que nos sigan mirando con temor—. Esta metáfora se acomoda cuando observamos a la Manuela sola en la recámara llorando, “¡Parece como si me tuvieran miedo!”, le comenta a la Japonesa, quien le responde: “¡Les da miedo calentarse!”, respuesta que encara una crítica directa a la heteronorma.

La escena que puede ilustrar de mejor manera esta idea del deseo salvaje y las corporeidades transmutables es la del beso entre la Manuela y Pancho, pero empecemos por reconocer el mérito de la propia cinta, que como señala Schulz-Cruz:

Por primera vez en la historia del cine mexicano, el travestismo ha pasado de ser recurso de comicidad, artilugio de todas las insinuaciones; retórica de la ocultación de represiones, para convertirse en una finalidad, una esencia, una razón de ser. (2008, p.94)

La Manuela es una razón de ser que, bajo el artificio de su vestido, de su maquillaje y de su arte, los hombres del pueblo son seducidos, al transformarse deja de ser un sujeto de apariencia débil para mostrarse empoderada y gloriosa, tan es así que cuando Pancho va al burdel finge que quiere acostarse con la Japonesita, pero de repente la rechaza y declara: “¡Yo vine a ver a la Manuela!” en un tono erotizado.

La Manuela escondida, pues no logró zurcir con el hilo rojo el vestido que Pancho le rompió en su última visita, es testigo de la violencia que este ejerce sobre su hija: “Tú me viste llorando”, le comenta Pancho a la Japonesita. “¿Y qué con eso?”, responde ella, “Que ahora te toca chillar a ti”, tras lo cual la toma y trata de lastimarla. Más adelante ella le dice: “¡A ti no te gustan las viejas, lo que te gusta es hacer líos!”:

Pancho, bisexual o no, es un personaje tan interesante como la Manuela porque encierra las contradicciones del sistema falogocéntrico. Sus avances con las chicas son típicos de un hombre que piensa que por ser hombre debe seducir; sin embargo, se siente atraído por un marica. (Schulz-Cruz, 2008, p.95)

Cuando la Manuela se da cuenta que su hija está siendo maltratada, entra en escena, activando la fantasía que se apoderará de los dos hombres para cambiar su mundo, aunque sea momentáneamente (Imagen 10). “¡Póngame el Relicario chiquillos!”, es

la frase que captura la atención de Pancho, la Manuela ataviada en su vestido rojo, se presenta segura y seductora, afirmando que ella sale hasta el final, “¡Yo soy el plato fuerte, corazón!”, acercándose a Pancho quien le responde: “¡Y el más sabroso!” La mirada de éste es consumida por la figura embriagante de la Manuela: “que es el personaje ambiguo que resume en si la actitud y el cuerpo de un sistema codificado a priori como masculino/femenino” (Schulz-Cruz, 2008, p. 95), con esto desborda los deseos de Pancho, quien muestra reserva y fascinación, se sitúa tan cerca de ella, que cuando ella hace movimientos él parece querer escapar, ríe nerviosamente, temiendo, como todos los de pueblo, terminar caliente, pero acepta entrar al juego de seducción de la Manuela, quien por medio de su danza, con La leyenda del beso, se muda a un lugar, a un instante, que embruja a Pancho. La marca que ejerce el vestido rojo es hipnótico, es el recurso para transmutarla, el vestido ayuda a la Manuela a meterse enteramente en su papel de artista. La loca, el joto, la marica ya no está aterrORIZADA y escondida en el gallinero, es la dueña del espacio que se transforma, su delicadeza y fragilidad se han convertido en el gancho que atrapa al Pancho.



Imagen 10. *El Lugar sin límites*. Película. Dir. Arturo Ripstein, 1977.

Pancho cede y por un momento entra en ese mundo que la Manuela creó, lo masculino/femenino se confunden, tornando en una zona de grises el sistema binario, mostrando que los cuerpos, las orientaciones sexuales y las identidades no viven sujetas en esa naturalidad. El cuerpo salvaje que representa Cobo traza un curso diferente a través de la historia de *El lugar sin límites*, donde solo parece ser posible en ese perímetro social, oscilando dentro y fuera del significado, así como del

sentido, tendiendo hacia el desconcierto (Halberstam, 2021), pero que conecta con los sentimientos y experiencias que todos los humanos tenemos en común, el miedo, el deseo, el instinto.

La cámara sigue tanto a la Manuela como a Pancho, deteniéndose en la entrepierna de éste, visión de la cámara que corresponde a la mirada de la Manuela y que como espectadores nos vemos obligados a compartir para comprender que la línea del deseo se ha cruzado.

Pancho justifica su deseo salvaje, mencionando: “Un hombre tiene que ser capaz de probar todo”. Afirma esto para justificar la atracción que siente por la Manuela y la besa, hasta que su cuñado Octavio lo interrumpe violentamente, “¡Órale cuñado no sea maricón usted también!”. Ese sobresalto regresa a Pancho a la realidad, a la estricta heteronormatividad, tornándolo violento y agresivo, reluciendo la homofobia internalizada del mexicano que se hace externa e implacable.

La Manuela, desesperada, sale huyendo, su vestido, arma de seducción, se torna contra ella, no le permite correr rápido por las calles de El Olivo, busca la figura de protección de Don Alejo, dirigiéndose a su hacienda, buscando el acoso del propio sistema. Pero como pasa en la vida real, el sistema la ignora, actuará una vez que ella yace tirada en el suelo violentada por su amante fugaz, aquel macho de doble moral y su compañero homofóbico, quienes dan fin a aquella figura que logró incomodar y hacer dudar por un instante la “naturaleza” del hombre heterosexual.

El deseo salvaje en esta película señala un espacio donde se juega con los roles de género, donde no importa si se trata de una figura homosexual, bisexual, transgénero o intersexual. Queda en evidencia que todos los cuerpos construimos deseos, los ejemplos que revisamos a lo largo de este trayecto, lograron desbordarse, lo que los transmutó a otras formas dejó pisadas en otras dimensiones, rastros evidentes de incomodidad, sugerencias eróticas, demostrando que nada está escrito con fuego.

## REFERENCIAS

- Aviña, R. (s.f.). *Western mexicano. Entre el cine de vaqueros y justicieros enmascarados*.  
 Burgos Díaz, E. (2007). Identidades entrecruzadas. *Thémata. Revista de Filosofía*, (39).  
 Colectivo Sol. (2021). *Voces del otro lado. Antología de entrevistas con protagonistas de la diversidad sexual*. La Intendencia de las Letras.

- De Rougemont, D. (1986). *El amor y Occidente*. Kairós.
- Del Villar, F. (Dir.). (1970). *La primavera de los escorpiones* [película]. Francisco del Villar Films.
- Gómez, A. S. (2018). *La "Cooperación" gráfica y prejuicios en una historieta mexicana*. [Tesis de Maestría. Universidad Autónoma Metropolitana.
- González, P. (s.f.). <https://thearamanta.com/brillo/historia-tendencia-cowboy/>
- Halberstam, J. (2020). *Criaturas salvajes, el desorden del deseo*. Egales.
- Helder, A. (2020). Las letras de la diversidad sexual. *Algarabía*, (188), 58-60.
- Hermosillo, J. H. (Dir.). (1977). *Las apariencias engañan* [película]. Jaime Humberto Hermosillo y asociados, Héctor López y Películas ABCO. <https://relatosehistorias.mx/esta-semana/western-mexicano>
- Mariscal, A. (Dir.). (1970). *Los marcados* [película]. Antonio Aguilar y Producciones Águila.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *¿Qué quieren las imágenes?* Sans Soleil Ediciones.
- Mora. (2018). *Chanoc*. Porrúa.
- Morín, E. (2001). *El cine o el hombre imaginario*. Paidós.
- Ortega, J. L. (2013). *Las apariencias engañan*. <https://www.revistacinefagia.com/2013/06/las-apariencias-enganan/>
- Parrini, R. (2018). *Deseografías. Una antropología del deseo*. Universidad Nacional Autónoma de México. Centro de Investigaciones y Estudios de Género.
- Ripstein, A. (Dir.). (1977). *El lugar sin límites* [película]. Francisco del Villar Films y Conacite Dos.
- Schulz-Cruz, B. (2008). *Imágenes gay en el cine mexicano. Tres décadas de joterío 1970-1999*. Fontamara.
- Vadillo, E. (Dir.). (1989). *El chico temido de la vecindad* [película]. FrancLuz María Reyes.



## MATERNIDADES MARGINALES DESDE LA DISRUPCIÓN DEL CUIDADO

*Adriana Hernández Manrique*

En el contexto mexicano, y en cualquiera, la construcción simbólica del rol femenino y masculino genera grandes desigualdades. Desde la cinematografía es posible abonar en favor de la reparación sin vulnerar, sugiriendo una toma de conciencia que deje ver la opresión, la explotación y el dominio de los varones sobre los cuerpos y bienes materiales de las mujeres —para, con esta toma de conciencia aproximarnos a los mitos o prejuicios que limitan las relaciones con el otro, y así establecer mejores formas de relacionarnos, más igualitarias y libres—.

Pensar que hay maternidades, y no una rígida y absoluta, es una responsabilidad que conlleva un tratamiento de distinto abordaje desde la mirada de dos directoras y un director, cuyos largometrajes se analizan en este ensayo. Por una parte, establecen que hay mecanismos de poder social y cultural que condenan a muchas mujeres a vidas desafortunadas; cautivas en relaciones maritales no deseadas o en condiciones de violencia permanente. Y por otra, como respuesta al sometimiento, la desobediencia y el silencio, como estrategias para resistir ante el yugo del que sólo pocas logran liberarse.

No obstante, a lo largo de la historia mundial podríamos encontrar muchos ejemplos en los que se logra profanar esta triada constituida desde el abuso del poder, son muchos los intentos por desestabilizar para deconstruir un imaginario que no priorice los derechos de unos sobre otros, pero no ocurre así en todos los casos. Si bien, las películas que aquí se analizan: *La hija perdida*, Gyllenhaal (2001); *Clair obscur*, Ustaoglu (2016) y *Los motivos de Luz*, Cazals (1985), obedecen a contextos distintos, pero guardan similitudes al transpolarlas a la realidad mexicana, para lo cual, considero tres puntos nodales: en el primero prevalece el rol que condiciona al género femenino a ser cuidadoras, protectoras y amables. En el segundo se incluye una respuesta: la liberación del cautiverio y la volición ante el poder. Y un tercero para las consecuencias, donde la punición opera como un dispositivo de contención de conductas beligerantes consideradas como agresivas y no propias del género —acciones violentas, enérgicas, conductas hostiles y destructivas— asociadas más con lo masculino, que de nueva cuenta vuelven a someter, alinear o condicionar al perfil deseado, a aquellas que se rebelan o desobedecen a la ordenanza patriarcal.

De esta manera, es posible concebir que hay un imaginario predominante que delimita el papel histórico del “deber correcto”, mujeres sujetas al patriarcado, a la culpa, a la marginalidad, y en muchos casos, a la violación sistemática de sus derechos humanos. Como consecuencia de éste, los juicios morales pesan sobre los cuerpos que deciden subvertir el mandato. El juicio deriva en castigo en lo real y en lo simbólico; no hay forma de librarse del escrutinio social o judicial. Ambos parten de un supuesto moral apabullante por quien pretende someter; incluso en la acusación por omisión de cuidados, se les imputa por no cuidar o hacerse cargo de sus hijos, aunque con ello arriesguen su propia vida. Pero no ocurre así con los padres, y esto conlleva un grado de desigualdad mayor entre hombres y mujeres. Los juicios ya sea morales o judiciales no ponderan en igualdad de derechos y condiciones. Las protagonistas que considero para este ensayo son personajes disruptivos que subvierten el mandato y reciben su castigo: una Leda atípica, una niña-esposa que no desea su condición y una Llorona sumida en la miseria.

Así, lejos de la valoración binaria o antagónica entre buenas y malas hay matices, pero también condiciones sociales, culturales y económicas que las atraviesan mostrando mujeres más humanas y no monstruos. Si la construcción del discurso cinematográfico permite encarnar a mujeres más cercanas que irrumpen en el condicionamiento histórico, esto no las libera de la carga moral sobre la que pesan algunos cuestionamientos: ¿de qué se les acusa?, ¿qué se les permite y qué se les reprocha?, ¿cómo se les sanciona? y ¿cuál es el precio de su libertad?

De manera que, el discurso narrativo de estos filmes advierte: si lo privado remite al cautiverio del que se busca salir, subvertir desde lo privado permite actuar desde esferas más inmediatas como la familia o el hogar —base que sostiene la estructura que se pretende reconfigurar—. Si al desobedecer, rebelarse o dejar de cumplir con el rol asignado, ¿es posible dinamitar desde adentro con la intención de colapsar? Entonces, vale la consigna: “Eso que llaman amor es trabajo no pagado” y adquiere relevancia al confrontar el sexismo con las prácticas culturales que promueven un trato diferenciado entre lo masculino y lo femenino, aspectos no dados por la naturaleza ni por el orden biológico. Además, las labores de la casa o el cuidado de los hijos; en tanto trabajo no remunerado permiten derogar el discurso tradicional que determina ciertas ocupaciones según el sexo. Si bien, este cuestionamiento no es nuevo en la lucha feminista, no refleja un beneficio total, al menos no para todas las mujeres y la deuda sigue pendiente.

En su momento, Luxemburgo, Kollontay o Tristán (Rivera, 1994, p.98) previeron que la explotación de la mujer por el varón se determina en la división de género, estableciendo así la desigualdad no sólo de clases. De igual manera, al transpolar el enfoque del *caring for* y el *caring about* propuestos en *La ética del cuidado* de Guilligan (1982) conceptos que determinan comportamientos a partir del rol de género que suman a la diferencia. En este ensayo dichos postulados permiten un cruce entre la teoría feminista y el audiovisual, este último como un dispositivo cuya narrativa permite la emotividad y pensar que son posibles otras realidades. Si bien, la adaptación a la novela de Ferrante, *La hija oscura* (2020) cuya narrativa dispuesta en el guion permite a Gyllenhaal hacer una interpretación libre, el discurso narrativo expuesto concede a cada realizador tomar posición ante situaciones de la vida cotidiana que afectan a las mujeres en general, aquí vale otra consigna: “lo personal es político” y la maternidad puede ser disruptiva si desvela el halo simbólico que somete al discurso del cuidado y del hacerse cargo.

Si lo personal es político, habrá que considerar que el abandono en muchos casos, como ocurre en México, no sólo es por parte de la madre, éste llega por partida doble, la orfandad es de madre y padre en cuanto al cuidado de los hijos. Culturalmente se da por hecho que al ser la madre quien concibe recae sobre ella la obligatoriedad del cuidado, y no es así. La crítica no va en función del abandono materno como lo absoluto, pero sí de una falta de responsabilidad compartida. En las películas: *Clair obscur* y *Los motivos de Luz* los protagonistas masculinos gozan de dominio sobre las mujeres y niñas e imponen el sometimiento que raya en la esclavitud. Esto no es privativo de una sociedad en particular, ocurre en todas. Por ello, al subvertir la esfera familiar a partir de la desobediencia encontramos gran resistencia no sólo masculina, también femenina. Esta estructura cimentada en opresión y restricciones posee mayor dependencia al hombre sea esposo, padre o hermano, y genera mayores ataduras que imposibilitan la independencia, pues ellos gozan de mayor poder y esto les permite disponer de los bienes o de los cuerpos femeninos.

Por otra parte, la narrativa dispuesta en los filmes permite conocer desde la parte más humana a estas mujeres, sus motivos, su porqué(s). Estos encuentros con ellas nos aproximan a la escucha activa de sus historias, cada situación planteada, en el crimen cometido por Luz y Elmas o el abandono de Leda, nos permiten conocer sus causas y consecuencias, qué las llevó a delinquir o a cometer la falta, al abandono. No hay forma de reconciliación porque tampoco se establece un diálogo con los varones, esos

“otros” de los que se sabe poco y que también tendrían que ser juzgados no sin antes conocer sus motivos. Esta postura nos permitiría entendernos, conformar mejores relaciones y sanar, como parte fundamental en la sociedad, a resarcir. Y la escucha posee el poder fundamental para lograrlo.

#### LA HIJA OSCURA O LA DISRUPCIÓN DE LA BUENA MUJER

Leda Caruso (Olivia Colman), profesora de literatura comparada decide pasarse unas gratas vacaciones en una isla griega, todo va bien hasta que una familia ruidosa comienza a perturbar esa paz. Hay dos figuras maternas: una joven y una madura que van desestabilizando esa tranquilidad. Con la primera hay cierta identificación, pero con la segunda es un tormento en tanto que ésta la cuestiona todo el tiempo por su condición de mujer sola, por no estar acompañada ni por sus hijas ni por un hombre. En *The lost daughter* dirigida por Maggie Gyllenhaal (2021), adaptación libre de la novela del mismo nombre de Elena Ferrante, aborda la difícil experiencia de ser madre, cuando ésta agota, rebasa y se convierte en una carga. Gyllenhaal pone en la mesa, discusión no sólo a la maternidad, también lo hace con el rol de ser esposa y de ser mujer, así *La hija perdida* se muestra como una disrupción de estos imaginarios.

Gyllenhaal adapta el guion y dirige una película que aborda la maternidad desde lo marginal porque coloca en el límite de la sanción social a la mujer que se rebela del yugo al no ocuparse y abandonar a sus crías. Al hacerlo se libera de la demanda de éstas y del esposo. La disrupción al rol impuesto la lleva a no cumplir con la expectativa que se espera de ella y es acusada de ser mala madre. Así, la voz inquisitiva del personaje de Callie (Dagmara Dominczyk), representa a la sociedad que arroja la primera piedra, que enjuicia y castiga a quien no es orgullosa portadora del mito biológico, en el que la maternidad es sólo un proceso natural que viene con la procreación o concepción y que en lo femenino es inmutable e inevitable.

¿Qué puede llevar a una mujer madura a perder los estribos en unas plácidas vacaciones? La insistencia de otra mujer que cuestiona su estilo de vida, su modo de viajar, su condición de mujer sola, divorciada, de no estar con sus hijas, de no recordar momentos memorables y edificantes de la crianza. Esta enunciación que proclama “si una mujer no es madre por consecuencia tendría que ser esposa”, es echado abajo por Leda quien decide dejar de ser esposa y madre para ser una mujer libre. “Los

hijos son una responsabilidad aplastante” responderá como sentencia que apunta a la desobediencia y la disrupción. Su cuerpo es para el goce, no para el sometimiento del esposo o hijas. Si bien procreó, no tendría que estar dispuesta en todo momento, ¿qué tiempo de vida queda para ella? Su caso revela la condición social de muchas mujeres de clase media, privilegio que no poseen otras más desfavorecidas en lo económico y para quienes sus parejas difícilmente se ajustan a una paternidad responsable.

En el imaginario social, la maternidad es el objetivo central en la vida de las mujeres y éste se concibe como parte de la naturaleza femenina, nada más mítico y ficticio que este postulado. En *La ética del cuidado*, Gilligan (2013, p.16) señala que las actividades propias del cuidado son: escuchar, prestar atención, responder con integridad y respeto, e introduce el concepto del *caring for* o *caring about* de la ética del cuidado en el que se establece una clara distinción entre ocuparse o hacerse cargo, que remite a lo femenino en el *caring for*: preocuparse y ocuparse; caso contrario del *caring about* que sólo busca procurar o asumir una postura ética del desvalido, asociado mayormente a las conductas masculinas. De manera que la experiencia del cuidado hace la distinción entre hacerse cargo de y preocuparse por. Si bien, la relación de consanguinidad predetermina a lo femenino para hacerse cargo, lo cierto es que ambos son progenitores y esto no está determinado por rasgos culturales, sociales o económicos.

A partir de estos planteamientos la representación de la paternidad en lo imaginario, lo real y lo simbólico no asume de manera igualitaria las correspondencias ni las responsabilidades de unos y de otros. Hay una legitimación que pasa por alto la obligatoriedad de los cuidados paternos, y cuando así sucede, estos varones califican como extraordinarios. Son marcadas las diferencias entre ocupar: —dedicarse y/o cuidar— o procurar: —intentar y/o proporcionar lo necesario—. Por tanto, el cuidado no es algo intrínseco e inherente a lo femenino, pero, estas relaciones de cuidado son acordadas y normalizadas en virtud del género. Aunque Gilligan establece la voz del cuidado como lo femenino, y el preocuparse como la voz masculina, para conductas asignadas al género, también están presentes en otras esferas como en lo legal, donde se determinan acusaciones de omisión para las mujeres por el simple hecho de no estar pendientes del cuidado de los hijos, se sanciona la falta de éstos, incluso, aunque su vida peligre.

Las mujeres transitan con poca libertad en la delgada línea que permite bordear entre hacerse cargo y preocuparse por el otro. Leda Caruso es un caso particular

pues transita entre el ir y venir de esa frontera, pero no ocurre así con la mayoría. Por ello, irrumpir con gritos, apartarse, rebelarse o desobedecer a esta imposición es un acto de liberación que implica en lo social un sacrilegio cuyo costo es muy alto, aunque la libere del rol tradicional. Resistir a este precepto de sometimiento permite resquebrajar la postura patriarcal para hacer visible el trabajo de cuidado, de ocupación y funcionamiento del hogar como una jornada laboral no remunerada que de acuerdo con la división del trabajo en función del sexo hace visibles las tareas no pagadas. Además, mayormente son sostén económico del hogar y son completamente vulneradas, pues estas responsabilidades recaen en ellas con mayor peso. Lograrlo implica un esfuerzo todavía mayor, una enajenación del trabajo por jornada triple que va sumando a lo laboral y al trabajo del hogar.

Por otra parte, el *caring about* está en la figura del esposo, del padre o del hombre, quien no está obligado al cuidado o hacerse cargo de los hijos, de la casa, de los enfermos, sólo le es suficiente con proveer y muchas veces ni esto. Lo anterior, le permite tomar distancia emocional y física de esta sujeción, notoria en la figura del macho prepotente, que es desobligado y violento. ¿Cuáles serían las formas de representación de las mujeres en la cinematografía a partir del *caring for* o *caring about*? Si el sexo determina funciones como la maternidad —este rol de sometimiento impuesto a las mujeres por su naturaleza frágil, potencia la desigualdad—. Leda Caruso encarna la figura del *caring about*, sólo habla con las hijas, las visita ocasionalmente, en ella se invierte el rol. Es el esposo quien se hace cargo de ellas.

¿Qué relación social se establece? y ¿cuál predomina?, ¿de qué se rebelan? La Leda de Gyllenhaal a diferencia de la Leda mitológica seducida por Zeus, encarnado en un cisne que la induce al contacto, ejerce poder sobre ella; la viola y engendra con él dos hijos. Será el esposo quien asuma la paternidad. Por el contrario, Leda Caruso acepta al cisne encarnado en el profesor Hardy (Peter Sarsgaard) accede y goza, jamás es sometida, el placer es compartido. Decide deliberadamente otra vida, gozosa abandona al esposo y a las hijas. Subvierte los símbolos y los mitos de la buena mujer, y de la esposa violada, manifiestos en la Leda mitológica, y rompe con estas representaciones, pues pondera su gozo por encima de sus deberes. De manera que lo normativo y su interpretación desde lo religioso, la educación, la ciencia, lo legal y político determinan las conductas femeninas, pero éstas pueden ser trastocadas.

Si lo heteronormativo es aceptado socialmente como “lo natural”, lo natural es que este postulado es más simbólico que real; cumplir el rol pasivo de la Leda

mitológica que acepta y satisface el deseo sexual del varón antes que el propio, no incomoda, pero sí el deseo de la Leda de Gyllenhaal, entonces ¿desde dónde tendría que mirarse para desnaturalizar?

#### LOS CLAROSCUROS DE LA MALA ESPOSA

En *Tereddüt, Clair obscur* (2016), guion y dirección de Yesim Ustaoglu, Elmas (Ecem Uzun) la protagonista es internada en un hospital psiquiátrico debido a un cuadro psicótico, está confundida, no recuerda nada y se siente muerta. Se le acusa del doble homicidio de su esposo y su suegra. En la cinta se muestra que hay una serie de detonantes que llevarán a la adolescente a tomar una decisión drástica que le permitirá salvarse de un cautiverio para transitar a otro, es decir, del matrimonio arreglado por los padres de ésta, al psiquiátrico.

Estos espacios de confinamiento como la familia, el psiquiátrico o la cárcel colocan a nuestras protagonistas en áreas de acondicionamiento para funcionar en el paradigma de la buena mujer, que, si bien no es esposa, es madre. Estos espacios garantizan al sistema la sujeción y son normativos de conductas anormales. Elmas paga caro su negativa a ser la esposa ideal al eliminar todo impedimento. Por ello es institucionalizada, lo que contribuirá con su futura incorporación a la sociedad. Su conducta “anormal”, se manifiesta al externar su deseo de no ser esposa a sus 14 años; pero en realidad esta anormalidad es social y cultural, no personal, la enfermedad es social no propia. Lo personal es político, y visibiliza que muchas maternidades son inculcadas e impuestas en menores de edad —ocurre en Turquía, en México, en la India o en cualquier otro país, no importa el contexto cultural, social o económico—. Este tipo de violencia se justifica y se permite porque garantiza la reproducción del sistema patriarcal y brinda privilegios de género. La diferencia entre deseo y derecho es clara a partir de lo antes expuesto en el juego de dominadores y dominados, el gozo de los dominadores es ejercer más dominio, someter y controlar; el de la dominada reside en asumir o tomar conciencia, rebelarse y ejecutar un plan.

*Tereddüt* que en turco significa duda, nos lleva a entender su contraparte. La fragilidad de Elmas se contrapone a Chehnaz (Funda Eryigit) su psiquiatra, cuya indecisión y sujeción al esposo, al estilo de vida y a las cargas morales que encarna una mujer con la vida resuelta, pero con menor osadía que la adolescente, la mantienen

en cautiverio. Y duda todo el tiempo en dejar la guarida, ésta le garantiza estabilidad a cambio de tedio. Quizá a diferencia de Leda Caruso, en *La hija perdida*, no pretende huir, quizá más inconforme por sólo pensarlo, no posee la determinación de asumir su propio destino. Elmas reza todas las noches para que su esposo no la toque. Al eliminar a su familia política, ella se libera entre otras cosas del contacto físico. Como esposa sabe o aprendió a la mala que debe satisfacer los deseos sexuales del marido, ocuparse de los enfermos y de mantener la casa en orden. No dispone de dinero para hacer las compras —otra forma más de violencia que la somete aún más— y como consecuencia no posee autonomía. Su infancia ha sido interrumpida, esto será un factor que influirá en su posterior determinación.

Para estas mujeres, la familia consanguínea o política, núcleo de dominación y condicionamiento del papel disciplinario de la mujer, opera en la conformación de posibles cautiverios en la esfera privada, y es también la encargada de normalizar en lo simbólico, imaginario y real: el sometimiento. Si ya son invisibles adentro, quedar fuera de éste también las invisibiliza. Por ello, Elmas se hace visible cuando rompe la esfera de lo privado sólo para ser nuevamente confinada. La familia no es el único dispositivo de dominación y normalización, lo son también: la Iglesia, el Estado, la cárcel, los psiquiátricos, la ley. Todos tienen la finalidad de acondicionar para la continua reproducción del poder.

Sobre el sometimiento y la explotación Preciado, en *Manifiesto contrasexual* (2000), cuestiona el rol de la mujer como dadora de placer, que si bien no prostituta, en el caso de muchas esposas, mujeres o niñas, como Elmas, que viven el abuso como una obligación moral, enmarcada en la ley religiosa y cívica que se debe cumplir sí o sí. Es también la normalización del rapto en el que muchas de ellas se convierten en esposas. Y conlleva a una cuarta explotación, la sexual: la prostitución sin goce de sueldo, que se suma al cuidado como gestante de los hijos, de los familiares o de los débiles; a cumplir con la función de hacerse cargo de lo doméstico y de las tareas del hogar. Otra sería la laboral, con salarios precarios que limitan y esclavizan más su cuerpo. Así, Elmas se ve obligada a cohabitar con un hombre mayor al que no desea, cuida de la suegra y se hace cargo de la casa, hace las compras, y no dispone de efectivo, es más próxima a una esclava. Su trabajo no remunerado, que no es más que el rol asignado a una niña de su condición, lo cumplirá de por vida.

Mientras, desde su balcón contempla a una joven como ella gozar de libertad y de los privilegios de ser joven. En este lugar toma conciencia y ejecuta su plan. En

la película queda claro que la madre y el futuro esposo de Elmas realizan el contrato de matrimonio con los padres de la menor sin considerarla, y ella no se puede negar. Son los padres quienes normalizan la sujeción, violencia y abuso al autorizar el arreglo matrimonial. Esta situación le permite salir del cautiverio consanguíneo al del matrimonio y revela, por otra parte, la punición en la lógica de la dominación.

La reproducción de estos estereotipos de mujer —como facilitadora de placer, procreadora de vida, cuidadora por naturaleza y reina de lo doméstico—, contribuyen en la legitimación de la familia, del patriarcado y del Estado como entidades de dominación. En el capitalismo, la explotación de lo femenino por lo masculino genera desigualdades y es un reclamo pendiente en la lucha de clases, tema central del feminismo que sigue pendiente. De manera que la desobediencia se muestra como una posibilidad de ver y estar en el mundo. Así, los cuidados del *caring four* son fundamentales para el mantenimiento de la vida, pero están relegados a lo femenino y al ámbito de lo doméstico.

Además, lo masculino construido desde el discurso falocentrista, expuesto por Derrida en *La farmacia de Platón* (1973), externa a un hombre injusto, macho e irresponsable que no asume los cuidados ni las tareas en casa. Este predominio del varón conduce a una niña, Elmas, a hacerse cargo de otros, forzada al matrimonio y a la maternidad con un hombre mucho mayor, y cuya negativa encara el papel de la mala esposa, mala mujer y madre. Para ella no hay tiempo, siempre sirviendo a otros, ni siquiera para vincularse con otra adolescente con la que busca compartir afinidades. Aunque lejana y apenas visible —pues no sólo las separan los edificios, la condición social o cultural y el tipo de familia—, esta menuda relación le permitirá tomar conciencia de su propio deseo.

#### LOS MOTIVOS DE LUZ O LA PUNICIÓN POR SER MALA MADRE

Para Constant en *Pensar la violencia de las mujeres. La construcción de la figura delincuente* (2016) “la madre infanticida constituye la figura condenable e imperdonable por excelencia” (p.154). Para ella, el calificativo de monstruo se queda corto ante la serie de enunciados peyorativos que acompañan a las consideradas “malas madres”. Su representación es más cercana al animal que al ser humano, tal y como las presenta la prensa amarillista. De tal modo que, si la mujer rechaza “el mandato de la maternidad”,

ésta aparece como un ser anormal, egoísta o inhumano que puede ser brutal ante los ojos de la población.

Pero no sólo el juicio social, también, la criminalización es mayor en personas que viven en exclusión social y más en mujeres, que en el resto de las personas (Baratta, como se citó en Cigüela, 2015). Y establece que esta condición afecta sus derechos pues les resta en su carácter de “persona”. Las “no personas” pierden el estatus que les permite acceso a bienes o servicios. Así en la cárcel como en los psiquiátricos —y puede ser aún mayor en las estaciones migratorias donde es sistemática la privación de éstos—, se pierden, por ejemplo, derechos de ciudadanía, tal es el caso de los “ilegales”. Por tanto, estos “nadie” permanecen invisibilizados, rechazados por su otredad y su condición, faltos de toda garantía que les brinde derechos humanos en lo real, como la gran falta o promesa no cumplida de la modernidad.

Hay paradojas en la forma de juzgar a las personas privadas de su libertad, desde el contexto social, cultural, económico y penal que diferencia a hombres y mujeres, hasta la desigualdad en el juicio o proceso que castiga el incumplimiento del sujeto ante la ley, pero no así la omisión o la falta de responsabilidad del Estado para garantizar derechos básicos a los sujetos que culpa. En esta frontera se ubica Elvira Luz Cruz, para quien no existe posibilidad de huir de la marginación social ni de la violencia estructural ni de los abusos a los que ha sido sometida, y de los que difícilmente podrá escapar. La muerte, o en este caso el parricidio, de sus cuatro hijos es el medio para quitarlos de las penurias y sufrimientos, antesala para ingresar al cielo o al menos ella así lo cree y pondera como la única salvación o recurso. Así, la reclusión es una manera de escapar del cautiverio, es ahí donde puede liberarse de la opresión, ¿qué grado de marginalidad poseía para sentir alivio en prisión? Su sometimiento ya no es al marido o a la suegra, sino a los carceleros del sistema penitenciario, donde al menos encuentra atención por parte de una abogada y una psicóloga que atenderán su caso —ahora puede ser escuchada y cuidada—.

El infanticidio y muchos actos delictivos son valorados a partir del juicio social y moral, el cual es permanente. Hay también una sanción colectiva que evalúa y castiga a las malas madres ya sea por omisión o por acción. A una mala madre se le castiga por omitir cuidados, protección, atención y amor, por no ejercer a cabalidad el *caring for*, y existen criterios morales como la desaprobación social que sanciona la falta de cumplimiento. Así, los mandatos de la feminidad y la maternidad suman a los juicios, hay una carga moral hasta en los jueces. De manera que la maternidad es

un tema afectivo porque afecta al cuerpo individual y al social; involucra además el deseo, la experiencia y el derecho a ejercer. Pero si le restamos todo el peso simbólico o imaginario, ¿qué nos queda? Una maternidad, sí, pero ¿cuál de todas las que se construyen en el imaginario social? Será que al quitarle lo simbólico será más fácil deconstruir el concepto y aproximarnos a maternidades más libres que sean juzgadas sin cargas morales que sumen al castigo penal.

*Los motivos de Luz* de 1985 es una película dirigida por Cazals, quien visibiliza el caso de Elvira Luz Cruz, interpretada por Patricia Reyes Spíndola una mujer analfabeta, marginada social y económicamente que carece de educación formal, víctima de todo tipo de abusos y violencia. Sus distintos tipos de exclusión social la ubican en un grado superior de vulnerabilidad. Por su conducta, es procesada y por su historia juzgada en un diario de nota roja que sirve de *leitmotiv* para la realización del filme. Su disrupción es castigada, en primera por ejercer el libre albedrío y segunda, por encargarse de que sus hijos pasen a mejor vida. Ante las condiciones de precariedad en las que viven, la muerte se presenta como una liberación. ¿No es acaso la decisión de la madre el dar y quitar vida?, o ¿es del Estado? o ¿de Dios? “Hasta que Dios disponga” enuncian los creyentes y es voluntad suprema. Por ello, ¿qué es lo punible en el caso de Luz Elvira?, ¿para quién es el castigo, para ella o para su familia?

Para Juliano en *Presunción de la inocencia. Riesgo, delito y pecado en femenino* (2001) “Cuanto menos recursos económicos y apoyos sociales tiene una persona, cuanto más oscura es su piel y menos en regla están sus papeles, más peligrosa nos parece, más merecedora de castigo” (p.10). Esto propicia que una persona que haya sido excluida en sus derechos humanos, privada de una vida digna sin violencia y víctima de todo tipo de abusos sea doble o triplemente excluida. Luz padece una doble exclusión, la primera previa al delito y la segunda, posterior a éste y enfrentará como respuesta a su falta, más exclusión con el encarcelamiento.

No estoy a favor del infanticidio ni creo que Felipe Cazals lo estuviera, pero esta historia es desgarradora, pudo ser narrada desde la nota roja, pero se construyó a partir de una mirada crítica sobre el sistema que engulle y eyecta a sus hijos no deseados. A Luz le han fallado las instituciones, desde la familia hasta el Estado benefactor, y es peligrosa en tanto que es capaz de transgredirlo para hacer valer justicia en propia mano. Si al Estado se le confiere el derecho de legalizar lo ilegal en el Estado de excepción como lo apunta Agamben (1998); cabe una hipótesis, si el derecho iguala a los iguales, ¿qué pasa con los que quedan fuera de protección o son expulsados al

borde?, quedan expuestos a todo tipo de violencia o vejaciones como ocurre con Luz y ¿no debería ser el Estado su protector o encargado de su bienestar? Así, el historietista Quino en voz de Mafalda refiere que “algunos son más iguales que otros”.

Luz, al igual que la Llorona, personaje mítico mesoamericano que lamenta la pérdida de sus hijos, ha sido maldecida por irrumpir con el mandato casi religioso. Como ella, mujeres invisibilizadas de manera permanente solo se hacen visibles cuando irrumpen contra ese poder que las aniquila. Su disrupción las visibiliza, pero no ocurre así con sus compañeros o con el feminicida, quien se invisibiliza en el acto y permanece al margen u oculto. Para las mujeres y muchos excluidos la conducta criminal los coloca en la esfera pública y en el escarnio social.

Si para Luz Elvira el castigo fue la reclusión, al integrarla en el sistema penitencial se espera que logre adaptarse a aquello que la expulsó y la llevó al límite, cuando carecía de condiciones propicias para su desarrollo. Así, el rol de buena madre, buena esposa y mujer, que el imaginario social pretende para un grupo de mujeres con los que Elvira no encaja, y que por el contrario propicia situaciones de miseria y violencia. Ella está al margen del estándar, con grado de exclusión todavía mayor. No encuadra y no se ajusta al perfil con el que la pretenden homogeneizar. No es parte del prototipo. Pero para la ley, sí. Cometió un crimen del que deberá responder de acuerdo con el estándar legal que en estos casos sí unifica y aplica criterios de sanción. Dejando de lado sus derechos reproductivos, culturales, sociales, económicos o humanos de los que careció.

¿Qué detonó el comportamiento de Luz Elvira? desde su imaginario, que la muerte los liberaría de la marginalidad para siempre. ¿Qué incidió en su voluntad para atentar contra los más próximos a ella?, ¿fue necesario matar o morir para ser escuchada? Elmas al igual que Luz Elvira sólo son visibles cuando cometen un crimen, son visibles para el Estado y para la sociedad que las castiga. Si la responsabilidad del Estado es brindar seguridad y una vida digna, ¿qué ocurre cuando omite sus funciones? y ¿por qué castiga si no ha cumplido? Ejerce castigos sí, pero sus políticas no alcanzan para garantizar derechos humanos y garantías a todos por igual. Hopp en *Criminalización de las madres por delitos de omisión* (2019) establece que

Muchas de las mujeres que sufren violencia presentan el “síndrome de la mujer maltratada”, caracterizado por la indefensión aprendida, que genera estados depresivos, sensación de impotencia, alteraciones en la percepción del peligro, estados

de anestesia emocional, hipervigilancia, alteraciones cognitivas, síntomas evitativos, negación, minimización de la violencia, represión entre otros. (p. 2)

¿Cómo es que la condena es mayor cuando la conducta no se atiende de fondo ni se prevé?, entonces ¿cómo pretender conocer las causas de la violencia para pensar en las condiciones de paz o para resarcir la falta?, ¿cómo atender desde origen, las relaciones que están marcadas por la desigualdad? En este sentido, Juliano en *Presunción de inocencia, riesgo, delito y pecado en femenino* (2011) menciona que

En el caso de las mujeres la asignación de maldad a las que se apartan de los roles establecidos ha formado durante siglos parte del imaginario colectivo. Así permanecen sobre castigadas, por lo que hacen y por lo que no hacen. (p. 10)

El control y cautiverio al que muchas familias consanguíneas someten a las mujeres permite entender porqué obligan a Elmas al matrimonio y cumplir con tareas de tipo doméstico. Al casarse deja un cautiverio para ingresar a otro, su delito la condena al tratamiento psiquiátrico. Su enfermedad visibiliza el matrimonio infantil, ella será canalizada y medicada por no aceptar un rol impuesto que la condena en lo personal, pero que libera de responsabilidad a “usos y costumbres”, a un sistema religioso o cultural que lo fomenta. De los tres cautiverios, el real en el que se condena a Luz Elvira y a Elmas, el cautiverio simbólico del que huye Leda Caruso y el cautiverio imaginario en el que las tres continuarán como consecuencia de las relaciones de poder y desigualdad que permean en las familias y en la sociedad.

Con Luz Elvira, un caso real, Hopp (2019), señala que para el caso de los menores la Ley considerará responsable a la madre por la violencia cometida contra estos, aun cuando no sea culpable o ella misma sea víctima “ya que se le asigna la función preponderante de amar, cuidar y proteger...por lo que (además) se le reprocha haberse quedado en la relación violenta” (p.1). Pero esta condición de sometimiento y abandono no les permite denunciar muchas veces por temor a ser más violentadas, por amenazas o porque ignoran sus derechos. Si el cuerpo constituye un destino, ¿cómo es el cuerpo de Luz que constituye un destino precario?, vive la injusticia desde el hogar, sometida y sin posibilidad alguna —es en la cárcel, otro cautiverio, donde ella encuentra refugio y apoyo, donde empatiza con otras mujeres en igual o peor condición—.

Al igual que Elmas, su situación no difiere mucho, las dos comparten abusos y violencias que condicionan a muchas mujeres a una situación marginal. Por ello desestabilizar lo femenino a partir de la maternidad, es materia pendiente, pues no se desea ser una esclava al servicio del amo. Habrá que legislar desde la diferencia, del *caring for* no como lo exclusivo de lo femenino. Deconstruir la creencia de que las mujeres hemos venido al mundo para ser madres, para ser cuidadoras, amas de casa o las amantes proveedoras de placer como una condición *sine qua non* del ser mujer. Es necesario barrer el mito de la amabilidad, la bondad, el cariño, lo grato como cualidades femeninas que revisten el ideal falogocéntrico. Y pensar en la posibilidad de que las maternidades al margen, que no cuidan ni se ocupan del otro como deber exclusivo del género y, por otra parte, hacer visible que esta casi obligatoriedad social, cultural, estructural y económica somete y vulnera.

Así, la conciliación con la vida laboral, familiar y del hogar con paridad e igualdad es nueva en comparación con el papel histórico de explotación y sometimiento de muchas mujeres; si bien, las mujeres gozan de derechos, esto sólo en lo simbólico, porque en lo real para muchas este precepto no aplica de igual manera. La paradoja no está en el derecho a elegir libremente, sino en que el privilegio es de solo algunas y esto complica la situación de muchas al sometimiento de la pareja o de los familiares.

En lo simbólico Leda logra escapar de la cárcel que representa la resignación al matrimonio y a la maternidad; en lo real, Luz permanece cautiva, esto le permite protegerse de una pareja y una sociedad abusiva. Algo similar ocurre con Elmas, el internamiento le permite huir del cautiverio de un matrimonio arreglado, para quien el sexo es una experiencia dolorosa, lo que la hace considerarse una “mala persona” por no mostrarse sexualmente dispuesta ante el encuentro con el marido. En esta relación asimétrica, el sometimiento que impone su matrimonio trae encomiendas: hacerse cargo del esposo y de la suegra enferma, accede al abuso sexual, todo lo anterior como imposición social y cultural.

Por tanto, estos filmes nos permiten acceder a la esfera de lo privado, ahí donde la mirada del Estado se mantiene lejana y renuente a no intervenir, si la violencia se vive dentro, los discursos narrativos de la cinematografía se arriesgan a mostrar, a visibilizar o exhibir las fallas y omisiones del sistema. Entran en la alcoba y nos muestran la relación de sometimiento entre víctima y victimario, al entramado de la violencia intrafamiliar. En las tres cintas aquí expuestas la cámara nos exhibe el interior de los hogares y la privacidad de los vínculos. También, a través del lente es posible advertir

la ficción de los mitos biológicos de la maternidad —impuesta o sugerida el *caring for* y el *caring about* no es exclusivo de lo femenino—. Interpretar la realidad con perspectiva de género, nos permitirá realizar juicios más justos para las inculpadas y en esto la cinematografía puede hacer mucho para mirar desde este enfoque.

El punto de inflexión está en la disrupción del cuidado, el deseo y el derecho a asumir con paridad la responsabilidad de la crianza y no en condicionarla a un solo género. La maternidad no es natural ni una condición *sine quan non* de las mujeres, y hay muchas formas de ejercerla.

Así, en *La ética del cuidado* de Guilligan, el *caring for* o hacerse cargo de los cuidados es una condición que permite la continuidad de la vida en lo privado y en lo doméstico, además permiten el sistema económico y su reproducción, pero también en esferas públicas como puede ser la enfermería o la agricultura, se cuida al medio ambiente, pero éstas no son privativas de las mujeres. Algunas parejas homoparentales asumen la crianza, pero no porque en ellos sea una condición femenina, el amor y el compromiso se asume, el cariño y los afectos también. Por tanto, es importante visibilizar estos conceptos para atender de manera más puntual que el amor y los cuidados son cualidades de lo humano.

## REFERENCIAS

- Agamben, G. (1998). *Homo sacer*. PreTextos
- Cazals, F. (Dir.). (1985). *Los motivos de Luz*. [película]. Producción Hugo Scherer.
- Cigüela Sola, J. (2015). Derecho penal y exclusión social: la legitimidad del castigo excluido. *Isonomía, Revista de Teoría y Filosofía del Derecho*, pp. 129-250.
- Constant, C. (2016). Pensar la violencia de las mujeres. La construcción de la figura delincente. *Política y cultura*, (46), pp. 145-162. UAM-X.
- Derrida, J. (1973). *La farmacia de Platón*. <https://filologiaunlp.files.wordpress.com/2012/02/derrida-jacques-la-farmacia-de-platc3b3n-en-la-diseminacic3b3n.pdf>
- Guilligan, C. (2013). *La ética del cuidado*. Víctor Grifols i Lucas.
- Gyllenhaal, M. (Dir.). (2021). *The lost daughter* [película]. Productoras William Morris Endeavor, Samuel Marshall Productions.

- Hopp C. (2019). Criminalización de las madres por delitos de omisión: ¿Política de protección de la niñez o re-privatización de un conflicto? En Quicios Milina y Álvarez Medina (comps.) *El derecho frente a la violencia dentro de la familia: un acercamiento multidisciplinar*. Arizmendi.
- Juliano, D. (2011). *Presunción de inocencia, riesgo, delito y pecado en femenino*. Gakoa.
- Preciado, P. (2000). *Manifiesto contrasexual*. Anagrama.
- Rivera, M.-M. (1994). *Nombrar el mundo en femenino. Pensamiento de las mujeres y teoría feminista*. Icaria. 87-112.
- Ustaoglu, Y. (Dir.). (2016). *Tereddüt, Clair obscur*. [película]. Productor ejecutivo Serkan Cakarer.

*Celia Guadalupe Morales González.* Doctora en Artes y doctora en Educación, con Maestría en Comunicación y Tecnología Educativa, especialista en Publicidad Creativa y licenciada en Diseño Gráfico. Actualmente es profesora investigadora de tiempo completo de la Facultad de Artes de la UAEMEX, participa en proyectos de investigación con registro UAEM y Prodep, es integrante base de los núcleos académicos de la Maestría en Estudios Visuales, y del Doctorado en Crítica de la Cultura y la Creación Artística, en la misma facultad; imparte docencia en licenciatura y posgrado, ha sido invitada por universidades nacionales y extranjeras para participar en la evaluación y dictamen de proyectos académicos y de investigación. Sus líneas de investigación: pensamiento en la imagen y mediaciones sociales, educación en el arte y el diseño. Líder del Cuerpo Académico Episteme y Visualidad Contemporánea, coordinadora de redes de investigación: integrante de la Red Internacional de Estudios Visuales Investigación y Producción (RIEVIP), de la Red de Colaboración Académica en Estudios Visuales, Red de Diseño para el Desarrollo Social, Red Internacional de investigadores en Diseño. Cuenta con reconocimiento al perfil deseable Prodep, y es integrante del Sistema Nacional de Investigadoras e Investigadores, Nivel I. Ha publicado artículos en revistas indexadas y capítulos de libros con reconocimiento académico.

Ilustración de portada:  
César Méndez Rodríguez

El objetivo principal de Disrupciones: Cuerpo e imagen es socializar el conocimiento obtenido a partir de investigaciones realizadas durante el Doctorado en Crítica de la Cultura y la Creación Artística, a través de la difusión de cuatro ensayos en los cuales se presenta una reflexión crítica sobre temas donde se sitúa la mirada de cada autora o autor en una construcción visual sobre lo social. Está dirigido a quienes se interesen o tengan curiosidad acerca de las distintas formas que facilitan el acceso al conocimiento desde el cuestionamiento sobre la cultura y sus disrupciones relacionadas con el cuerpo y la imagen. Académicamente es parte de un proyecto, antesala para vincular el resultado de las investigaciones entre la comunidad académica.

**SDC**

