

de las tensiones corporales. La energía física se traslada a los movimientos, enfrentamientos y choques de robots y demás figuraciones metálicas, un poco como en la línea de los *thrillers* automovilísticos, como en la serie *Rápidos y furiosos* (*Fast and furious*), son los vehículos de diversas dimensiones los que se invisten de un poder similar.

Sin embargo, curiosas e inesperadas variaciones, una serie tan respetuosa de la integridad y de la pulcritud física del héroe como la del agente 007 ha visto en algunas de sus últimas versiones a un protagonista como el que encarna Daniel Craig, que a la vez de aportar matices más sombríos al personaje, sufre torturas y castigos físicos antes impensados, expandiendo el alcance del cuerpo, antes más anclado en el erotismo, el despliegue atlético y la lucha, al recibo de torturas y privaciones que alteran el equilibrio orgánico. Por su parte, Quentin Tarantino combina con maestría las turgencias de las anatomías femeninas (las piernas, especialmente) de *A prueba de muerte* (*Death proof*, 2007) con la violencia ejercida sobre ellas.

El horror sigue siendo una caja de sorpresas, aun cuando aquí mismo, el acento se ha desplazado un tanto. En la vertiente, poblada de numerosos títulos, de las casas tomadas por fantasmas diversos y espíritus del más allá, es más la atmósfera de amenaza que la violencia corporal, al estilo de los *slasher movies* de hace un tiempo, la que adquiere mayor peso. Pero allí están las torturas que se prodigan en la serie *El juego de la muerte* (*Saw*), en esos relatos de viajes a los parajes europeos del horror al estilo de *Motel* o las perversiones de *El engendro del mal* (*The human centipede*, 2009) en los que nos topamos con mutilaciones o transformaciones orgánicas de mayor refinamiento sádico en la obtención de “ciempiés humanos”. Una de las variaciones más logradas en torno a las alteraciones corporales se encuentra en una película de Pedro Almodóvar, *La piel que habito* (2011), un *fantástico* atípico en el que Antonio Banderas oficia de taxidermista de la piel humana. También los cineastas japoneses y coreanos han puesto lo suyo en la hipertrofia de los modos de torturar o matar como se puede ver en *Audición* (*Ôdishon*, 1999) de Takashi Miike, uno de los artifices del horror más visceral, o en *Pietá* (2012), de Kim Ki-duk.

Sin ser propiamente una imagen de horror, tal vez uno de los encuadres que mejor caracteriza el modo particularmente brutal en que se asume la relación con el cuerpo está en la escena de *Old boy* (2003), de Park Chan-wook, en la que el protagonista engulle con fruición un pulpo vivo, en un proceso inverso al de esas fantasías de Cronenberg en las que salen del organismo humano tumoraciones, gusanos u otros extraños seres, como después en *Alien* y otras el “parto” de monstruos a cargo de diferentes personajes, hombres en mayor cantidad que mujeres. En el género de horror “parir” no es un atributo exclusivamente femenino.

ANATOMÍAS DIGITALES

La tecnología digital ha abierto un nuevo capítulo a las representaciones corporales. Es decir, las simulaciones digitales abonan el territorio de lo fantástico y multiplican las posibilidades de diseño de seres provenientes de cualquier universo lejano, de mutantes o de representantes diversos del bestiario del horror, incluyendo transformaciones inéditas de la corporalidad humana. Por ejemplo, la llamada estética de la “nueva carne” que tiene en Cronenberg a uno de sus principales exponentes, se apoya en prótesis, oquedades e implantes provenientes de la ingeniería digital.

El Gollum, de la serie *El señor de los anillos*, es una de esas criaturas programadas informáticamente (con algunos componentes derivados de seres vivos) que ostenta atributos humanos en su afilada anatomía, su mirada torva y sus movimientos sinuosos, todo ello de fuerte carga siniestra. Pero sigue siendo *Avatar* (2009) el hito más notorio de un proceso evolutivo en marcha porque perfila como pocas películas hasta ahora una fisonomía exterior (la de los neohumanoides navis), a medio camino del físico humano y las figuras de animación con un espesor que el acertado empleo de la tercera dimensión pone de relieve. Se vislumbra, así, en ese maridaje de la síntesis “humano-digital” y el ensanchamiento del espacio filmico que favorece el 3D, las posibilidades de potenciación de modos de representación del cuerpo que, seguramente, no dejarán de sorprendernos. ◻

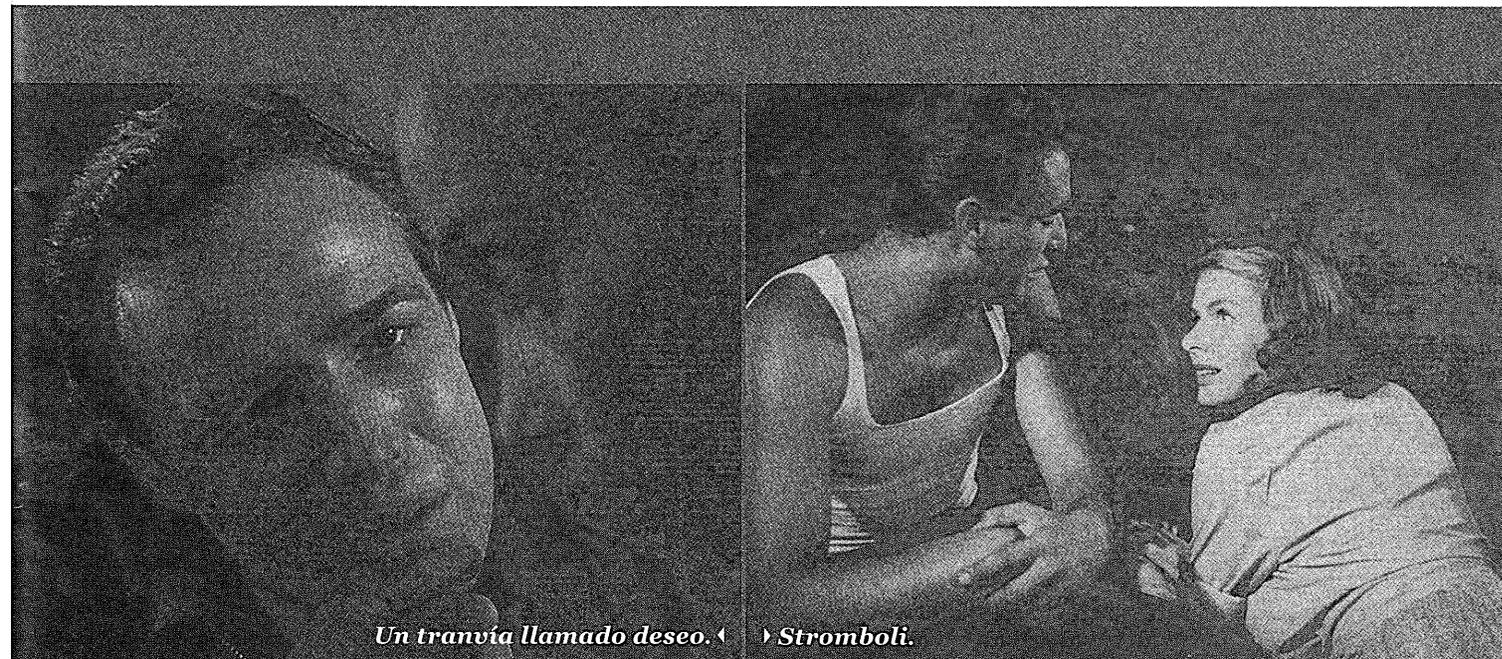
SOBRE ALGUNOS CUERPOS DE LOS CINES CLÁSICO Y MODERNO

Ricardo Bedoya

CINE CLÁSICO

El cuerpo de Henry Fonda es ejemplar en sonoro clásico. Es una forma destacada en el paisaje (como en *El joven Lincoln* de John Ford); un cuerpo armónico pero más bien rígido en la escena del baile de *La pasión de los fuertes*; o un rostro emocionado, pero con el *pathos* bajo control, en *Viñas de ira*. El de John Wayne, bajo las órdenes de John Ford, va cambiando. Sus gestos, modo de caminar y movimientos tienen una determinación particular en los *westerns* de caballería, pero adquieren otra significación, de gracia decidida, en *El hombre quieto*. Pero el Wayne de la madurez expresa desencanto y serenidad en *Más corazón que odio*, o *Un tiro en la noche*. Es formidable y emocionante ver su cuerpo inmenso y paralizado en *Alas de águila*. El último cuerpo del cine clásico es el de Clint Eastwood en *Gran Torino*. Sobre su cuerpo abaleado se superimprime toda una tradición cultural, pero también la iconografía de un actor.

Está el cuerpo de Marlon Brando, cambiando el paradigma de la figu-



Un tranvía llamado deseo. ◀ ▶ *Stromboli.*

ración masculina desde su aparición en *Un tranvía llamado deseo*. Es un juego lleno de reacciones instintivas y gestos de depredador. Con tics y automatismos que lo pintan brutal y frágil al mismo tiempo. Otro cuerpo formidable es el de Marilyn Monroe, tan voluptuosa e inconsciente de serlo.

CINE MODERNO

Los cuerpos de la modernidad están llenos de gestos dubitativos. El rostro desconcertado de Anna Karina en la clase de inglés de *Bande à part* es buen ejemplo de ello. O su recorrido por la playa en *Pierrot el loco*, caminando en zigzag mientras repite: "no sé qué hacer", "¿qué puedo hacer?". O los gestos de Jean Pierre Leaud, que pasa del desconcierto a la ilusión y, luego, a la incertidumbre. Son cuerpos a la deriva. Monica Vitti en las películas de Antonioni se pasea frente a terrenos yermos o grandes muros y se convierte en una presencia plástica en el encuadre, en un trazo más del encuadre,

en el que ocupa una zona marginal y descentrada. Los gestos y cuerpos del cine de la modernidad no conducen a lo asertivo ni a lo determinado. Se encarnan bien en los gestos agitados pero vacíos de *Las margaritas*, de Chytilová.

Cuerpos extraordinarios, los de Rossellini. El de Ingrid Bergman en *Stromboli* o *Europa 51*; el del niño de *Alemania, año cero*. Son cuerpos que pasan de la abulia o el desconcierto a una suerte de trascendencia o éxtasis, que puede ser terminal.

En el cine de hoy, los gestos se han sustraído, se han borrado. Y los cuerpos no explican nada ni buscan expresar emociones ciertas. O están disociados de los afectos. Como en *Vive l'amour* de Tsai Ming-liang, con la chica impasible que arranca a llorar y se mantiene así durante largos minutos. O los cuerpos de los personajes de Aki Kaurismäki: pueden tramar intrigas, pero su cuerpo no los delata.

De alguna manera, el cuerpo encapsula al personaje. Las emociones y sentimientos son apenas sugeridos. En las películas de los hermanos Dardenne puede haber

mucho movimiento externo, pero los personajes son casi impenetrables. No sabemos hacia dónde van, ni qué quieren o si tienen un objetivo más o menos trazado y si es el mismo durante toda la película, como en *El hijo*. O en las películas de Kiarostami, como *El sabor de la cereza*, donde la corporalidad es insignificante y eso aporta ambigüedad a la película: ¿quién es ese hombre?, ¿qué busca?, ¿es acaso un corruptor de menores, o alguien que busca un encuentro sexual furtivo? El cuerpo no revela ni motivación ni identidad profunda. Es un cuerpo sin signos ni trazas de sentido. Tan opaco como su motivación primera. En las películas de Bruno Dumont ocurre también algo parecido. Los personajes parecen ensimismados, pese a enfrentar la esencia de la maldad del mundo.

Es un cine que, además, no recurre a los recursos dramáticos del cine tradicional. Por ejemplo, evita el plano contraplano o el plano de reacción, que exigen siempre un gesto de pavor, de emoción, admiración o susto. Al eliminar esas exigencias de afectividad, el cuerpo se somete a otras exigencias: las de la opacidad.