

Rituales y mitologías.  
*Tópicos del Seminario*, 20.  
Julio-diciembre 2008, pp. 129-153.

**Del mito de Orfeo a la película *Videodrome*:  
Cosmovisiones de la mujer y del *descenso a los infiernos***

José Carlos Cabrejo  
Universidad de Lima

*La visión ya no es la posibilidad de  
ver, sino la imposibilidad de no ver.*  
Gary Hill

**Introducción**

En la película *Videodrome*<sup>1</sup> del realizador David Cronenberg se cuenta la historia ficticia de Max Renn (James Woods), el presidente de TV Cívica/Canal 83, una estación televisiva dedicada a transmitir material audiovisual que contiene desde erotismo *soft* hasta violencia extrema (tortura, sadomasoquismo, etc.); en parte, y al parecer, debido a una señal satelital de video que es decodificada por Harlan, uno de sus empleados. Según Masha, una de las proveedoras de videos para su canal, aquella señal, denominada *Videodrome*, muestra *snuff movies*; es decir, grabaciones de asesinatos reales, que son producidas en Pittsburgh (EE. UU.).

Por otro lado, Max se hace pareja de Nicki Brand (Deborah Harry), una sensual celebridad radiofónica que, al conocerlo, disfruta teniendo sexo y prácticas sadomasoquistas con él mien-

---

<sup>1</sup> La cinta se estrenó en el mercado hispanohablante con el título *Cuerpos invadidos*.

tras ven la señal de *Videodrome*. Posteriormente, el personaje principal de la película empieza a sufrir alucinaciones: ve que Nicki emerge de la pantalla de su televisor, y lo invita a introducirse en la máquina; el protagonista siente que se abre un orificio en su estómago, similar a una vagina; y que una pistola posee unas prolongaciones metálicas que penetran su mano, fusionándose con ella.

En escenas siguientes, descubre que sus alucinaciones surgen debido a la señal de *Videodrome*, al dar nacimiento con su recepción a un tumor cerebral que las produce. Pero también, que el público televidente no fue expuesto a aquella señal por medio de su canal; más bien, que fue inducido por Harlan, bajo órdenes de Barry Convex, miembro de la corporación global “Optical Spectacular”, a ser víctima de los efectos de *Videodrome*, con el objetivo de que su canal de TV sea utilizado para ser el primer medio masivo de envío de la señal, que permitiría un control mental absoluto de los televidentes.

Así, vemos una escena a caballo entre lo *real* y lo alucinatorio: cómo el estómago de Max Renn se abre nuevamente y es utilizado por Barry y Harlan como videocasetera, al introducirle una cinta de video que, todo hace indicar, lo programa para liquidar a los demás propietarios de TV Cívica/Canal 83. El protagonista primero asesina a uno de los socios de la estación; después, va en busca de Blanca, hija del “profeta” de las comunicaciones, Brian O’Blivion, y cabeza de la “Misión del Rayo Catódico”, que ofrece a su congregación cabinas de televisores que emiten escenas con contenido violento/pornográfico y que, según ella, los “ayudará a pertenecer al plano de mezcla mundial”.

Sin embargo, Blanca le muestra a Max un video en el que vemos a Nicki Brand torturada y al borde de perder la vida. “Ella murió en Videodrome. Usaron su imagen para seducirte pero ya estaba muerta”, le dice ella a él. De pronto, la pantalla del televisor sale de su marco y se convierte en una pistola que le da a Max tres tiros en el pecho, lo que, en palabras de la hija de

O'Blivion, lo desprograma de la manipulación hecha en su mente por Barry Convex y Harlan.

De esta forma, Blanca le manifiesta a Max que se ha convertido en algo distinto a lo que era antes, en “la palabra del video en carne y hueso”. Asimismo, le dice que debe traicionar a *Videodrome*, destruirlo, y comparte con él a continuación la consigna: “¡Muerte para Videodrome! ¡Larga vida a la nueva carne!”

Una vez que Harlan y Barry Convex son asesinados por Max, éste escapa a un muelle, y en el interior de un barco ve nuevamente a Nicki Brand en la pantalla de un televisor, en el que le dice que va a guiarlo, que ha llegado tan lejos como era posible, que por eso se siente desorientado, y que *Videodrome* aún existe y debe ser destruido, razón por la cual tiene que reemplazar la “vieja” carne por la “nueva” carne: llegar a una transformación total.

Nicky, desde la pantalla, le muestra qué es lo que debe hacer para destruir la “vieja” carne: vemos en esa misma superficie televisiva a Max en el lugar donde exactamente se encuentra, apuntando su pistola en la sien, pronunciando la frase “Larga vida a la nueva carne” y finalmente disparando; lo que hace que, de pronto, se vean literalmente vísceras saliendo de la pantalla del televisor. Así, Max repite los mismos actos vistos en aquel aparato electrónico.

Todo eso es lo que ocurre, muy sintéticamente, en esta película que data de 1983, pero que, por su visión de las relaciones entre el ser humano y la máquina, ya presagiaba con elementos fantásticos muchos de los fenómenos contemporáneos ligados al ciberespacio: el sexo “virtual”, la idolatría hacia las nuevas tecnologías, la interactividad, etc. No obstante, la estructura narrativa de *Videodrome* recuerda mucho a un relato originado hace muchísimo tiempo, mencionado por escrito primeramente por el poeta griego Ibykos en el siglo VI antes de la era cristiana: el mito de Orfeo.

Quién no ha escuchado alguna vez la historia de Orfeo, que, según como lo podemos notar en la “suma” de las dos versiones antiguas más célebres que existen sobre el mito (la de Virgilio

en *Geórgicas* y la de Ovidio en *Las metamorfosis*), trata, en líneas muy resumidas, de cómo este hijo del dios Apolo utiliza su hipnótica interpretación de la lira y de su voz con el objetivo de convencer a los dioses del Hades para que la mujer que ama, la ninfa Eurídice, retorne a la vida, dado que ingresó al mundo de los muertos por la mordida de una serpiente. Ellos, encantados por sus melodías, aceptan, siempre y cuando se retire del Averno sin mirar a Eurídice, que irá tras de él.

Cerca de la salida del Hades, Orfeo no puede controlar las ansias de ver a Eurídice por temor a que pueda estar en peligro. Al voltear y mirarla, ella regresa para siempre al mundo de los muertos. Todo lo cual hace que él termine deambulando, atrapado por una profunda tristeza, con su música, que encandila a los animales, las vegetaciones y las piedras que se encuentran a su alrededor. Finalmente, su cuerpo es salvajemente destrozado por las ménades, adoradoras de Baco, que deseaban al músico ardientemente sin ser correspondidas. De esta forma, Orfeo ingresa al Hades y se reencuentra con Eurídice, quedándose a su lado definitivamente.

Entre *Videodrome* y el mito de Orfeo hay una serie de puntos en común. Max Renn, al igual que el músico, experimenta un *descenso a los infiernos*; ya que viaja a un mundo paralelo (gracias a una señal televisiva), que le depara enfrentamientos con fenómenos alucinantes y peligrosos. El protagonista de la película es, utilizando la terminología de Jordi Balló y Xavier Pérez, un personaje órfico, dado que para ambos autores “una de las características más visibles de los personajes órficos —inspirados en los rasgos del protagonista del mito en cuestión—<sup>2</sup> es su

---

<sup>2</sup> El texto entre guiones pertenece al creador de este ensayo. Por cierto, los autores citados mencionan en su libro a Scottie (James Stewart) de *Vértigo* y Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan) de *Terciopelo azul* como personajes emblemáticamente órficos. El primero ingresa al “infierno” de la locura para creer que está al lado de una mujer supuestamente muerta (el crítico Guillermo Cabrera Infante, en su texto *En busca del amor perdido*, fue el primero en descubrir la ligazón entre aquel filme y el mito); el segundo, se desplaza por el “infierno”

renuncia a vivir el mundo real, su ansia de ir más allá de la superficie de las cosas, la necesidad de traspasar el espejo”.<sup>3</sup> El descenso a los infiernos del personaje principal de la cinta es desencadenado por las horribas visiones que tiene Max debido al tumor producido por *Videodrome*.

Nicki Brand, como Eurídice, induce a Max a ingresar a “otro” mundo, dado que aparece de improviso en la pantalla de TV, con gestos y palabras sexualmente provocadoras. El protagonista del filme y el vástago de Apolo también sufren trastornos en su cuerpo que los hace dejar el mundo “terrenal”: así como Orfeo deja su cuerpo mutilado y se reencuentra con Eurídice en el Averno, Max Renn destruye la “vieja” carne, su cuerpo humano, para poseer la “nueva” carne, que es hecha de puro “video”, y así estar al lado de Nicki, que ya tenía aquella misma condición electrónica.

En razón de aquellas coincidencias entre la película y el mito, el objetivo de este ensayo es establecer cómo a partir de dos motivos comunes, el *descenso a los infiernos* y *la búsqueda del objeto femenino de deseo*, *Videodrome* y el mito de Orfeo<sup>4</sup> estructuran cosmovisiones radicalmente opuestas, observan el mundo y todo aquello que lo pueda caracterizar de forma distinta: la relación hombre/mujer, las variaciones de los cuerpos, la luz y la oscuridad, la manipulación entre los seres vivientes, etc.

¿Por qué el interés de distinguir las cosmovisiones de ambos relatos? El mundo, al final de cuentas, no puede ser visto de la misma manera por un mito tan antiguo, centrado en la representación del ser humano en un entorno natural, y una película de ciencia-ficción, que configura una relación del hombre con un ambiente artificial/tecnológico; a pesar de que, en el fondo,

---

delincuencial y sórdido que esconde la plácida localidad de Lumberton para encontrarse con una dama atractiva pero fuera de sí, la cantante Dorothy Vallens (Isabella Rossellini).

<sup>3</sup> J. Balló, y X. Pérez, 2007, p. 295.

<sup>4</sup> Se tomarán como referencia las versiones de Virgilio y Ovidio ya mencionadas, por su antigüedad y reconocimiento universal.

nos cuentan la “misma” historia: la del hombre que ingresa a “otra” dimensión para encontrarse con la mujer que desea.

Es conveniente señalar que, en la perspectiva de la conformación simbólica, “la cosmovisión es, ante todo, una *toma de posición*, y, desde el prisma semiótico-fenomenológico, el primer acto de la instancia del discurso también lo es”.<sup>5</sup> Veamos entonces cómo en este caso las instancias respectivas de dos discursos *toman posición* en relación a motivos comunes; los que a su vez, paradójicamente, se tornan distintos por las cosmovisiones enunciadas.

### 1. La intensidad de una emergencia

En el modelo del esquematismo tensivo, una de las valencias es la extensión, enlazada con lo inteligible y objeto de un proceso de *captación*.

La subdimensión de la valencia de extensión que más nos interesa en este ensayo es el espacio. En las versiones del mito de Orfeo pertenecientes a Virgilio y Ovidio, la muerte de Eurídice, el camino que lleva al protagonista hacia el Hades, así como su profundo sufrimiento después de la segunda muerte de su amada, es de una amplia extensión. Todos aquellos momentos del relato implican una visión dilatada, abierta, casi inconmensurable del espacio. Es una extensión que se fortalece aún más por componentes eminentemente cuantitativos, por la presencia numerosa, vasta, incontable, de Dríadas, almas en pena, animales y piedras que se conmueven ante el arte melodioso de Orfeo:

la joven que había de morir no vio a sus pies la terrible  
hidra, que entre la alta hierba guardaba aquellas riberas...  
El coro de Dríadas, sus iguales, con clamor lo más alto  
llenó de los montes; las alturas del Rodope lloraron,  
y el alto Pangeo, y la tierra Mavorcia de Reso,  
y los Getas y el Hebro...<sup>6</sup>

<sup>5</sup> O. Quezada, 2005, p. 224.

<sup>6</sup> P. Virgilio, 1963, p. 88.

[...] iban tenues sombras y fantasmas carentes de vida,  
como muchos miles de aves entre las hojas se esconden  
cuando el Véspero o la lluvia invernal de los montes las echan<sup>7</sup>

Mientras con tal canto se lleva el vate tracio tras de sí las selvas y los animales feroces, así como las rocas que le siguen, de repente las mujeres de los cícones, con los pechos enloquecidos cubiertos de pieles de animales, ven desde la cima de una eminencia a Orfeo... las Enloquecidas<sup>8</sup> destrozaron, como enseña de la escena de Orfeo, a las innumerables aves, serpientes y tropel de fieras que aún permanecían hechizadas por la voz del cantor<sup>9</sup>

Sin embargo, en *Videodrome* ocurre todo lo contrario, estamos frente a una espacialidad cerrada en vez de abierta; en ese sentido, ante una extensión concentrada en lugar de amplia. ¿Pero de qué forma? Hay dos frases del personaje Brian O'Blivion, pronunciadas en uno de los videos que observa Max Renn, que sugieren muy bien lo que ocurre con el espacio en el filme: "La pantalla de TV es la retina del ojo de la mente" y "La televisión es la realidad y la realidad es menos que la televisión".

Max Renn tiene el gusto de "encerrarse" en las cuatro paredes de su habitación para ver las enfermizas imágenes de *Videodrome* gracias a una cinta de video y su televisor; incluso con la compañía inicial de Nicki, que le pide ver esas terribles escenas mientras practican sexo sadomasoquista. No obstante, la reducida extensión que prevalece en el filme es más noológica que cosmológica. El protagonista, para desplazarse a otro mundo y encontrarse con su objeto femenino de deseo, no tiene que recorrer montes y riberas como Orfeo. La mínima distancia entre Max y el televisor al interior de su dormitorio basta para viajar a otra "esfera", a un espacio de video que está en el televisor pero a la vez en su mente.

---

<sup>7</sup> *Op. cit.*, p. 89.

<sup>8</sup> Según nota de la edición utilizada, son las ménades o 'mujeres poseas': "las bacantes divinas, seguidoras de Baco". Ovidio, 1994, vol. III, p. 15.

<sup>9</sup> *Ibid.*, pp. 14-15.

La cosmovisión del mito de Orfeo se dirige a un espacio natural, remite a una humanidad primigenia que vive con los bosques, el agua, los árboles. La cosmovisión de *Videodrome*, en cambio, alude a un espacio altamente tecnológico, hasta el punto de que Max Renn sólo accede sensorialmente a una realidad que se percibe mediatizada, filtrada, trastocada, por una señal televisiva. Max Renn no puede ser blanco de una extensión amplia, aquella que corresponde al medio ambiente en que vive. La tecnología deviene en actante de control, que regula toda percepción de aquello que rodea al protagonista. Y por eso, dicha tecnología pasa a ser la única fuente de extensión: reducida por el carácter de los espacios de la alucinación, como aquel salón rojizo de torturas que Max ve en la pantalla, y que, en otra escena, también es el ámbito en el que imaginariamente tiene sexo con Nicki. Extensión también escasa por ascender esquemáticamente a ese espacio cerrado que hace sentir a Max una fuerte intensidad, vinculada con esa mezcla de placer y dolor, de “Eros” y “Tánatos”, en su relación con Nicki.

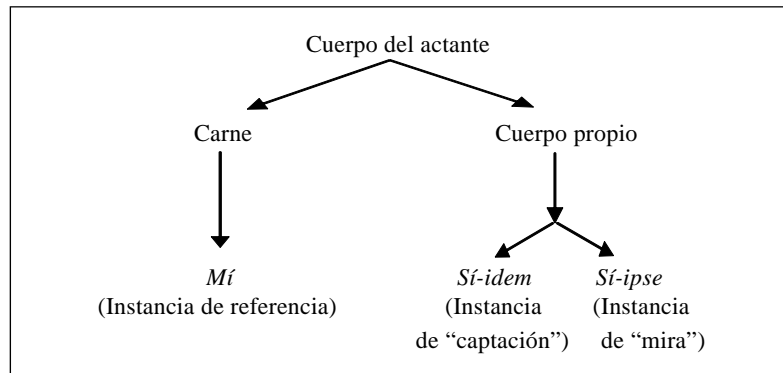
Junto a la extensión, actúa la valencia de la intensidad, relacionada con lo sensible y generadora del proceso de la *mira*. Dicha valencia, al igual que la extensión, importa en nuestro análisis por todo lo relacionado con el cuerpo de estos dos actantes principales que son Orfeo y Max Renn.

Para ello, se recogerán algunos de los aportes de Jacques Fontanille (2008) correspondientes al “cuerpo del actante”. Para el autor, dicho cuerpo tiene *dos dimensiones*: la *carne* y el *cuerpo propio*.

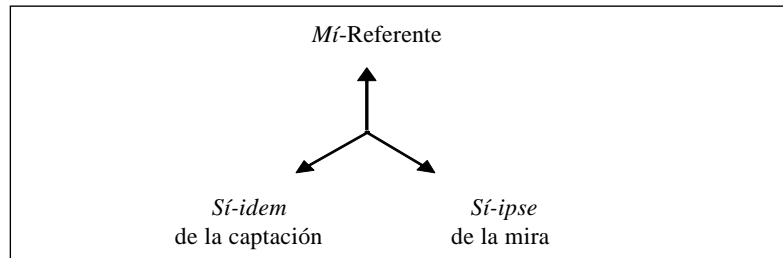
La primera dimensión, también referida como *Mí*, es la toma de posición o centro de referencia, la instancia que enuncia en tanto es la sede del núcleo *sensorio-motor*, pero que simultáneamente se somete a la intensidad de fuerzas que emergen en el campo de presencia. Cuando el *Mí*/carne prevalece en el cuerpo del actante aparecen los esquemas de emergencia, que implican el establecimiento de una reacción singular en medio de actos imprevistos, no programados.



La segunda dimensión, también aludida como *Sí*, es la “forma significativa de la experiencia sensible” ya señalada por Fontanille en su libro *Semiótica del discurso*, y se escinde en dos instancias: *Sí-idem*, que es la instancia de la captación, relacionada con los roles y con el principio de repetición y similitud; y *Sí-ipse*, la instancia de la mira, que se vincula con la permanencia y mantenimiento de la misma, con las actitudes e ideales, y en general con las “miras” éticas y estéticas. Volveremos sobre la carne y el cuerpo propio del actante para comprender de modo más específico lo vertido en estos últimos dos párrafos. En *Soma* y *Sema*, de Jacques Fontanille, hallamos el siguiente gráfico:



Así, encontramos a continuación otro gráfico, extraído de la misma obra, que refleja cómo en el cuerpo del actante, dependiendo de lo que ocurra en diversos pasajes de un discurso, puede prevalecer el *Mí*, el *Sí-idem* o el *Sí-ipse*, correlacionadamente.



En el caso del mito de Orfeo, en las versiones ya mencionadas, lo primero que se estimula en el cuerpo del actante protagónico es el *Mí*/carne: la ira y el intenso sufrimiento por la imprevisible desaparición de su amada.

Después, el cuerpo de Orfeo se orienta sobre todo hacia el *Sí-idem*: asume primero el rol de /encantador/ (o /hechicero/) con el arte del canto y de la lira, que le servirá para ingresar al Hades. Aquel rol es repetido una y otra vez, de formas muy similares entre sí, ante los dioses y las almas en pena:

Mas conmovidas por el canto, en la honda mansión del Erebo  
iban tenues sombras y fantasmas carentes de vida...  
Cerbero, ansioso, refrenó sus tres bocas,  
y la rueda en círculo de Ixión se detuvo en el viento.<sup>10</sup>

Mientras él hablaba así y hacía vibrar las cuerdas acompañando a sus palabras, lo lloraban las almas sin sangre... Entonces se dice que por primera vez las mejillas de las Euménides, subyugadas por el canto, se humedecieron de lágrimas, y ni la regia consorte ni el que gobierna los abismos fueron capaces de decir que no al suplicante...<sup>11</sup>

Posteriormente, con las reglas de juego impuestas por quienes reinan en el mundo de los muertos, Orfeo asume el rol de buscador de la /luz/, signo del mundo terrenal; para, de ese modo, sin mirar a Eurídice en su marcha, recuperarla. El problema es que se encuentra a punto de romper con la fórmula, con el esquema, con el programa: empieza a prevalecer en su cuerpo el *Sí-ipse*, el deseo irrefrenable de mirarla (porque Eurídice es fuente de tónica intensidad para Orfeo), la actitud de cuidarla, el ideal de que se encuentre a salvo cuando se retire totalmente del Hades:

Allí, por temor a que ella desfalleciese y ansioso de verla, volvió el enamorado los ojos.<sup>12</sup>

<sup>10</sup> *Op. cit.*, p. 89.

<sup>11</sup> P. Ovidio, 1994, vol. II, p. 173.

<sup>12</sup> *Loc. cit.*

En consecuencia, el cuerpo se orienta nuevamente hacia el *Mí*/carne, al experimentar un afecto que lo hace quebrar el patrón de comportamiento, los pasos a seguir; es decir, una reacción singular, una emergencia:

volvió el enamorado los ojos y en el acto ella cayó de nuevo al abismo. Y extendiendo ella los brazos y esforzándose por ser abrazada y por abrazar, no agarra la desventurada otra cosa que el aire que se le escapa...<sup>13</sup>

Así, Orfeo se queda encerrado en su propia carne ante la imposibilidad de recuperar a Eurídice, renunciando a aquel amado blanco de su mira y captación, quedando expuesto con sus lamentos musicales al ataque salvaje de las ménades, que destruyen justamente aquella carne. Da la curiosidad que esa “pérdida” del *Mí*<sup>14</sup> es la que hace que se reencuentre con Eurídice en el Hades:

La sombra de Orfeo desciende al mundo subterráneo, y los lugares que antes había visto, todos los va recorriendo; y buscando por los campos de los justos encuentra a Eurídice y la estrecha en sus brazos ansiosos. Allí unas veces se pasean los dos juntos, otras veces ella va delante y él la sigue, y otras él va el primero por delante, y a su Eurídice se vuelve ya seguro Orfeo.<sup>15</sup>

Orfeo es posicionalmente, como ya hemos especificado, fuente de mira y de captación y Eurídice es blanco de ambos procesos. Lo que modifica, altera o canaliza la relación entre aquella fuente y aquel blanco es un actante de control eminentemente pasional: el /amor/, lo que conlleva la modalidad del /querer/: el deseo de Orfeo de tenerla nuevamente a su lado.

---

<sup>13</sup> *Loc. cit.*

<sup>14</sup> Más bien nos encontramos ante una mutación de la carne, ya que ésta pasa a ser espiritual, tal como lo podemos notar en el fragmento del libro de Ovidio que corresponde a la nota a pie de página número 15.

<sup>15</sup> *Op. cit.*, vol. III, p. 17.

La pena que experimenta el cuerpo de Orfeo (*Mí/carne*) es por amar a Eurídice, así como la asunción del rol de /encantador/ musical (*Sí-idem*): hechiza a sus oyentes por /querer/ recuperarla. Las cosas se complican para el protagonista porque su deseo también es visual. Orfeo quiere ver a Eurídice. Esa actitud de anhelar mirarla a punto de salir del reino de los abismos (*Sí-ipse*) es la que aleja, distancia, extiende fuerte y radicalmente la relación de la fuente y el blanco.

¿Qué es lo que ocurre con el cuerpo del actante Max Renn? Un fenómeno bastante similar, en el que el protagonista, como Orfeo, es fuente de mira y de captación de un blanco femenino, Nicki. De la relación entre esa fuente y ese blanco se producirán todos los cambios corporales en Max Renn. Las primeras alteraciones importantes en el *Mí/carne* del presidente de TV Cívica son producto de sus encuentros con Nicki Brand: su voz y su imagen provocadora en un *talk show*, su alucinante surgimiento en la pantalla de TV invitándolo sensualmente a ingresar a ella, su aparición en la mente de Max, pidiendo que la azote (gracias a un casco entregado por Barry Convex que registra en video las fantasías del comunicador), hacen de ella un blanco mirado con fuerte intensidad.

El cuerpo de Max Renn se orienta sobre todo hacia el *Sí-idem* cuando es programado por Barry Convex y Harlan para liquidar a los demás socios de Canal 83 y a la hija de Brian O'Blivion. Se desplaza para repetir mecánicamente el rol de /asesino/. La desprogramación de la que es objeto por parte de Blanca O'Blivion (los tres disparos que recibe de la pantalla del televisor) va complementada por la previa activación del video que demuestra que Nicki fue torturada y asesinada por los dueños de *Videodrome*. Ambos actos inquietan con fuerte intensidad el *Mí/carne* de Max y hacen que éste pase a continuación a un mayor asentamiento en el *Sí-ipse*: la actitud, justificada por la visión de la muerte de su objeto de deseo, de destruir a *Videodrome* con un grito de gesto convencido: “¡Muerte a Videodrome! ¡Larga vida a la nueva carne!”.

El asesinato de Barry Convex a manos de Max Renn es producto más de su actitud que del pedido de Blanca O'Blivion para destruir *Videodrome*, quien simplemente le dice: “Ahora que lo es —la palabra del video en carne y hueso— ya sabe lo que tiene que hacer. Traicionará a Videodrome. Utilizará sus propias armas para destruirlo”.

En la escena final de la película, el protagonista, como Orfeo, actúa según su deseo hacia una mujer. Nicki Brand, nuevamente de forma sensual (“Ven con Nicki”, le dice), le formula el método para unirse a ella desde una pantalla de TV, pero que implicaría, como en el caso del fallido héroe del mito, un cambio corporal: el reemplazo de la vieja carne (humana) por la nueva carne (de video).

Como en los relatos de Orfeo, el /querer/ del sujeto principal masculino hacia un objeto de valor femenino es lo que determina las variaciones de su cuerpo. El /querer/ en la película también es un actante de control. Aunque, a diferencia del mito, el hecho de que Max Renn vea a su Eurídice/Nicki no se presenta como una prohibición, un deber no hacer. Y es que la imagen de la estrella radiofónica, utilizada como anzuelo de la señal de *Videodrome* para atraer al protagonista, es siempre expuesta ante los ojos del personaje interpretado por James Woods. Él no tiene que ir hacia ella, porque ella va hacia él. El profesor Brian O'Blivion afirma que con *Videodrome* “la televisión es la retina del ojo de la mente”, y lógicamente, Nicki, en tanto muerta y en tanto señal electrónica, pertenece al imperio de la vista, porque la esencia de la televisión es ver. La TV se ciñe a y vive por el sentido de la vista. Si todo lo que asimila la mente de Max es a través de la televisión, el acto de ver no puede cesar.

Por eso, la visión que Max Renn tiene de ella abre paso más bien al /querer/ de otros placeres sensoriales: auditivos (los gemidos y frases excitantes) y sobre todo táctiles: penetrar, herir, golpear el cuerpo “inmaterial” de Nicki. El acto de ver en Max es hedonista y perverso. El acto de ver en Orfeo es puramente amoroso: ver para cuidar y abrazar a Eurídice.

## 2. La mujer como máquina

El *descenso a los infiernos* en el mito y en la película en cuestión empieza, evoluciona y se cierra por la presencia femenina. Pero ésta se manifiesta de maneras distintas, casi opuestas, en ambos casos. Narrativamente, Eurídice es casi un objeto de valor absoluto. A diferencia de Orfeo, no es un sujeto que posea algún objetivo muy específico. Nicki Brand, en cambio, es un sujeto destinado por los amos de *Videodrome* para seducir a Max Renn, con el fin de que ellos puedan arrebatarse su canal de televisión y manejarlo.

Orfeo actúa para llegar a Eurídice. Nicki busca acercarse a Max. Eurídice es blanco de mira y de captación y Nicki también; pero este último personaje, en cambio, es una gran fuente de mira y captación: se aproxima a Max cautivadoramente y luego lo requiere como parte de la “nueva carne” en la escena final.

Ella manipula a Max no sólo con el rol figurativo de *femme fatal*, con sus grandes labios pintados y su largo vestido rojo que excitan al protagonista en un set de TV; sino también, y principalmente, con su rol figurativo de *televisor*. Nicki es una mujer/máquina, o una mujer/video, lo que queda más patente en dos escenas.

Primero, en aquella en la que Max ve un video de Brian O’Blivion en su dormitorio, en medio de penumbras, e, inesperadamente, aparece un sujeto enmascarado en la pantalla que ahorca al profesor. Sorprendido, el protagonista ve cómo dicho sujeto, al desenmascararse, resulta ser Nicki. Intercalándose imágenes de su rostro y de sus labios, vemos que ella lo llama lúbricamente: “Te quiero a ti, Max... Ven a mí, Ven con Nicki. No me hagas esperar”. En ese transcurso, el televisor empieza a reaccionar como si fuera el propio cuerpo de Nicki: sus extremos se mueven como músculos, se inflama rítmicamente simulando una jadeante respiración humana, se empiezan a notar prolongaciones venosas en sus superficies metálicas. Así, cuando

él nota que la pantalla se hincha con la imagen de los labios de Nicki, decide introducir su cabeza en aquella boca lumínica.

Segundo, en aquella secuencia en la que Max se ha colocado el casco entregado por Barry Convex para registrar sus deseos más recónditos. La fantasía que aparece en el aparato muestra un escenario de torturas, con Nicki y su característico traje rojo, entregándole un látigo y pidiéndole que la hiera. El protagonista, al hacerlo, ve que Nicki se ha convertido en un televisor, y que ante cada azote que recibe, reacciona humana y sexualmente al igual que la TV que se menciona en la escena descrita en el párrafo anterior.

El actor /Nicki/ tiene el rol figurativo /televisor/ pero no deja de tener por ello un rol temático pasional de carácter sexual: /excitado/. La “Eurídice” de la película se “maquiniza” sin perder su condición de cuerpo sensible. En ese sentido, el personaje es concebido en las alucinaciones de Max como poseedor de una tecnocarne que incluso reacciona desde las entrañas, que está conformada por aquellas mociones íntimas de las que habla Fontanille: la carnalidad técnica de Nicki late, es dominada por una respiración agitada, altamente tónica, que se percibe a partir de aquellas figuras carnales de la /venosidad/ inflamada y de los /músculos/ metálicos que se dilatan y se contraen.

Las alucinaciones de Max que muestran la tecnocarne de Nicki establecen una distinción de lo (sentido como) propio y de lo (que es sentido como) otro. Surge una propioceptividad, una envoltura, que separa por un lado las palpitations de aquella tecnocarne (mociones íntimas) y por otro las fuerzas de presión que ejerce Max como fuente de gran intensidad (los azotes al cuerpo/televisor de Nicki); pero que, simultáneamente, los une, porque estamos ante una frontera táctil, a través de la cual el cuerpo de Nicki solicita los golpes del protagonista, y también gustativa, dado que la boca/pantalla de ella succiona la cabeza de Max. Estamos, pues, ante un fenómeno tímico que Fontanille describe muy bien:

De ese modo, la atracción y la repulsión adquieren un sentido concreto: se trata de saber si ese *otro* puede ser aceptado como *propio* (puede ser *apropiado*), o debe ser rechazado como *no-propio*. En las elaboraciones ulteriores de la sensorialidad, lo que es aceptado como *propio*, puede ser degustado, tragado, inhalado, y, por consiguiente, deseado, buscado, etc.; y lo que es caracterizado como *no-propio*, será rechazado, destruido, y, por consiguiente, resultará inquietante, amenazante, indeseable.<sup>16</sup>

Lo técnico en *Videodrome* es semióticamente carnal y femenino; aunque sólo adquiere ese status cuando vemos que deviene en blanco de los estímulos fuertemente intensos de un cuerpo/fuente masculino.

### 3. Los viajes de Eva

En muchos relatos (varios mitos, *La Biblia*, *La Divina Comedia*, numerosas narraciones de la literatura romántica, etc.), la mujer es el elemento que desencadena que el hombre viaje de un mundo a otro. Eva hace que Adán deje el paraíso, Eurídice es la causa del desplazamiento de Orfeo hacia el reino del Hades. En un género como la ciencia-ficción, la tecnología es la que cumple la misma función que la mujer en aquellos casos: da lugar al ingreso hacia mundos paralelos (o posibles, como diría Eco), tal como lo señala Paul Virilio:

ese género de relatos —de ciencia ficción— sólo adapta con bastante fidelidad la versión judeo-cristiana del Génesis, *haciendo que la ciencia, y sobre todo los medios técnicos, desempeñen el papel logístico que inicialmente le cupo a la primera mujer*. Satanás, aparece en la Biblia como el seductor de la mujer, que, a su vez, seduce al hombre, dando así comienzo al ciclo de la Humanidad destinada no tanto a la muerte cuanto a la desaparición, es decir a la expulsión del universo en el que vivía, y esto se cumple en principio como un fenómeno de

---

<sup>16</sup> J. Fontanille, 2008, p. 136.



la conciencia. En efecto, la expulsión física del Paraíso terrenal está precedida por un violento desarreglo de la visión, que modifica completamente las apariencias del mundo en que vive la pareja: sus ojos se abren, ven que están desnudos, cubren su desnudez y buscan la manera de disimular, de sustraerse a la mirada de Dios... la seducción... toma aquí una dimensión cosmodinámica, la seducción es un rito de paso de un universo a otro, que implica una colosal partida general para toda la Humanidad, el comienzo de una navegación de los cuerpos y los sentidos desde algo inmutable hacia otro compartimiento del Tiempo, un espacio/tiempo esencialmente diferente.<sup>17</sup>

En *Videodrome* ocurre lo mismo que en la Biblia y en la propia tradición del género de ciencia-ficción, aunque de forma cruzada: la mujer y la tecnología, la femineidad maquinal, la hembra catódica es la que conduce al macho Max Renn a “otro” mundo, de video, y que trastorna absolutamente la visión de todo lo que está a su alrededor.

El nombre de la película, *Videodrome*, incorpora la raíz griega “dromos”, que significa “carrera”. La traducción al castellano del título del filme sería “carrera del video”. ¿Y cómo es dicha “carrera” en la cinta? Un buen punto de partida para responder a esta pregunta está en lo que el propio Virilio entiende por dromología: la “lógica de la carrera”, que es, en un sentido cibernético, la velocidad de las comunicaciones electrónicas, de las teletransmisiones, de las señales de llegada inmediata que se vinculan a las pantallas de televisión y de ordenadores, lo que conduce a un nuevo entendimiento del espacio y del tiempo en el mundo actual:

El ESPACIO-MUNDO cede el lugar al tiempo, pero al TIEMPO-MUNDO de una trayectografía instantánea y sin referencia al suelo o a la superficie; la *interfaz* de la emisión y de la recepción instantánea reemplaza al conjunto de las superficies constitutivas del espacio material.<sup>18</sup>

---

<sup>17</sup> P. Virilio, 2003, pp. 87-88.

<sup>18</sup> P. Virilio, 1997, p. 177.

Tensivamente, referirse a lo dromológico es aludir al tempo, aquella otra subdimensión de la intensidad conectada justamente con la velocidad. En ese aspecto, el tempo de la película tiene que ver también con la representación técnica de lo femenino: la mujer que sobreviene, que emerge inmediatamente en la superficie luminosa de un televisor, lo que no sólo es el caso de Nicki, sino también de la secretaria de Max, que aparece en la primera escena en una pantalla de TV brindando a su jefe información importante sobre su trabajo en la estación televisiva. Son féminas que llegan a él rápidamente por ser teletransmitidas electromagnéticamente.

Qué diferencia con el tempo vinculado a Orfeo y Eurídice. Lejos del sobrevenir, lo que afecta el acercamiento entre ambos personajes míticos es la lentitud del llegar a. El primer encuentro del músico con su amada muerta, a punto de alcanzar la luz solar y dejar atrás los abismos, se da después de un largo recorrido desde el mundo terrenal al del Hades.

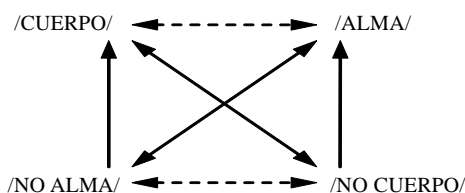
#### **4. Sobre el alma y el deseo de la “carne”**

*Videodrome* describe un mundo en el que el sexo a través de la tecnología se deshumaniza, si entendemos lo humano como la relación directa de unos con otros. Apreciamos la sexualidad de un personaje humano que reposa sobre la máquina, pero sin que intervenga otro sujeto de sus mismas características. El erotismo que experimenta Max Renn es pornográfico, pero más que por participar en actos obscenos, por el hecho de que no tiene a una mujer “concreta”, “de carne y hueso”, de por medio, sino a una fémina vista en pantalla. En términos de los modos de existencia, vemos que Max está frente a una mujer que no está realizada, sino actualizada: sólo referida, designada, (señal)ada en una pantalla. Todo ello con la ventaja adicional de que puede interactuar con esa mujer/TV. Si uno mira con detalle la escena en que el protagonista introduce su cabeza en el televisor que muestra los labios de Nicki, se nota que encima del aparato se

encuentran dos *joysticks*, aquellos controles electrónicos empleados para los videojuegos, signos emblemáticos de la interactividad.

En la escena final, cuando el protagonista va a acceder a la “nueva carne” para unirse a Nicki, no la quiere *real*, la sigue deseando *actualizada*. Para Orfeo, en cambio, durante su viaje a los abismos, sólo desea poseer a Eurídice *realizada*, como mujer íntegra, completa, total.

Por otro lado, en el terreno semántico, hay una oposición importantísima en la relación de Orfeo y Eurídice: el /cuerpo/ y el /alma/.

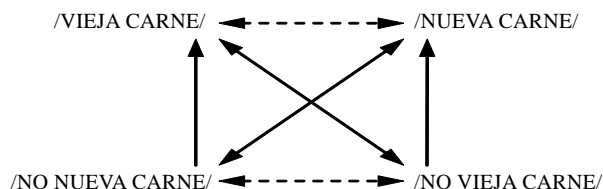


Hay por parte de Orfeo una reivindicación del /cuerpo/, ya que busca recuperar a Eurídice en toda su humanidad: carnalmente. Al fracasar, su cuerpo se degradará con el terrible ataque de las ménades, su cabeza arrancada cantará por las aguas. Esa negación del cuerpo (/no cuerpo/) abre paso a un estado espiritual absoluto: el /alma/, cuando ingresa, después de morir, al Hades y se junta con Eurídice.

Este mito dio lugar a los llamados movimientos órficos, los cuales, inspirados en el relato oral de Orfeo durante la Grecia antigua, hablaban del carácter divino del alma y de la imperiosidad de desprenderla, a través de prácticas ascéticas, del cuerpo y de la materia en general, dada la condición impura que para éstos tenía la vida. En *Videodrome*, aquella “Misión del Rayo Catódico” funciona de modo muy similar a los movimientos órficos. Es una organización manejada por Blanca O’Blivion, quien desde la sombra celebra la “nueva” carne, que es electrónica pero no humana. Las resonancias religiosas crecen cuando

le dice a Max que se ha convertido en la “palabra del video hecha de carne y hueso”, frase que recuerda la referencia a Cristo en la Biblia como “la Palabra hecha carne” (Jn 1, 14).

Asimismo, para acceder a la “nueva” carne, Max, tal como lo escucha de Nicki en la escena final, tiene que actuar de forma semejante a la de un miembro de aquellos movimientos órficos: “despojarse” de la “vieja” carne. De esta manera, encontramos diferencias muy importantes. Si corporalmente, la gran oposición semántica en el mito es la del /cuerpo/ y el /alma/; en el caso del filme es la de la carne: la /vieja/ y la /nueva/.



A medida que avanza la película, vemos la /vieja carne/ de Max afectada, trastocada, *negada*. Se abre un orificio en su estómago y sirve para esconder una pistola; esa misma abertura también convierte después al protagonista en un hombre/videocasetera (aquel hoyo, como ya señalamos, se parece a una vagina, lo cual no sorprende: en la cinta, lo técnico y lo femenino son las caras de una misma moneda). Su cuerpo se ve *corrompido*.<sup>19</sup>

No obstante, si para Orfeo la negación del cuerpo (/no cuerpo/) implica el dolor implacable por la pérdida de Eurídice y el ataque salvaje de las ménades, es decir, una “descorporeización” disfórica, tímicamente negativa; para Max, despojarse de la /vieja

<sup>19</sup> Corrompido en cuanto que el “proceso de corrupción implica una modificación de las fuerzas que aseguran la cohesión de la materia viva: se imponen las fuerzas dispersivas, la materia viva se disgrega y se dispersa, sin oponer la mínima resistencia”. J. Fontanille, 2008, p. 41.

carne/ es un acto eufórico, tímicamente positivo, dado que ello lo conduce a situaciones increíbles de excitación sexual. Recordemos que el protagonista ha notado en sus visiones de Nicki que la *tecnocarne* lleva a nuevas dimensiones de disfrute erótico.

A diferencia del discurso órfico, en *Videodrome* no importa la liberación del alma. Lo que prima es la búsqueda del placer. Por ello, no cabe separarse del cuerpo; lo que sí es plausible, con aquel fin, es cambiarlo, metamorfosearlo, permutarlo. Sin carne, no hay placer.<sup>20</sup>

## 5. Belleza y monstruosidad, luz y oscuridad

Orfeo y Max son, ante todo, dos grandes manipuladores. Son dos tentadores. El músico tiene el poder de crear sonidos hermosos con su lira y su voz (objetos de valor modales). Con esa capacidad, Orfeo domina inicialmente su entorno: el Cerbero y la Rueda de Ixión suspenden su movimiento con aquellas melodías, y los reyes del Hades acceden al pedido del músico: *quieran* abrirle paso y ayudarlo en su causa amorosa.

---

<sup>20</sup> Y en razón de esa distancia con el discurso órfico, también encontramos que en *Videodrome* ya no son los dioses o los seres divinos los que generan transformaciones en los cuerpos. En la versión del mito escrita por Ovidio, justamente se describe un ejemplo de cómo los dioses en los mitos cumplen el rol de transformar los cuerpos (humanos, animales, vegetales...). A continuación, leamos el pasaje en el que se describe cómo Febo (Apolo) convierte en piedra a una serpiente que está a punto de morder la cabeza decapitada de Orfeo: "Finalmente se presenta Febo y, en el momento en que la serpiente se disponía a morder, la rechaza, y congela, convirtiéndolas en piedra, las abiertas fauces, y endurece, dejándolas separadas como estaban, las amenazadoras mandíbulas". P. Ovidio, 1994, vol. III, p. 17. En aquel fragmento, es un dios, Apolo, el que narrativamente hace las veces de un sujeto de hacer, que con su acción logra que la serpiente pase a ser una corporeidad rocosa. En la película, son las máquinas, la informática, la electrónica, las que reemplazan el rol transformador que tienen los dioses en los mitos tradicionales. Y claro, las figuras/insumo de esas metamorfosis ya no son elementos naturales, como la piedra; sino técnicos: el video, el televisor, el reproductor de cintas de imágenes en movimiento son las cosas en las que se convierten Max y Nicki.

Por su parte, Max posee un *poder* mediático, un canal de televisión que logra que muchos televidentes *quieran* verlo. ¿La razón? Sus imágenes cargadas de morbosidad. En palabras del propio Max, él consigue para los televidentes “un desahogo para sus fantasías y frustraciones”. Barry Convex, uno de los amos de *Videodrome*, acude a Max precisamente por su capacidad manipuladora, al poder transmitir masivamente aquella siniestra señal y así someter a todos los que la reciban.

Aquella señal nada tiene que ver con la belleza, ni con la del arte de Orfeo ni con ninguna otra. La transmisión de *Videodrome* puede fascinar a sus receptores por su monstruosidad, por tematizar la /tortura/ por medio de figuras inquietantes: /descargas eléctricas/, /látigos/, /gestos de dolor/, /máscaras de verdugo/, etc. La película ve la figura de la televisión como atrayente no por lo bello, sino por lo grotesco, lo enfermizo, lo insano.

Por otro lado, las figuras de la /luz/ y la /oscuridad/ adquieren valores muy singulares en ambos relatos. En el mito de Orfeo, están asociadas a mundos contrapuestos: el mundo terrenal es el de la luz, aquel en el que vive el protagonista y al que quiere como futura parada de la fallecida Eurídice, mientras que el mundo subterráneo (el Hades) es el de la oscuridad, de la sombras, del abismo.

---

/Luz/ vs. /Oscuridad/

---

/Mundo terrenal/ vs. /Mundo subterráneo/

En la cinta *Videodrome*, aquellas figuras también se encuentran ligadas a mundos paralelos. Pero si Orfeo vive anclado en un mundo de luz, Max, por el contrario, está sumergido en un mundo de penumbras, el de su dormitorio, que sólo es iluminado por ese otro mundo, aquel que aparece desde la pantalla de su televisor. Sus sombras sólo pueden diluirse por la acción de la tecnología.

/Luz/ vs. /Oscuridad/

/Mundo televisivo/ vs. /Mundo real/

Max necesita alejarse de las luces no generadas por los monitores. Por eso, en la escena en que se coloca el casco registrador de fantasías, sus ojos se sienten vulnerados por la luz del cuarto en que se encuentra. Para disfrutar del *ecran*, sea del casco o del televisor, tiene que sumirse en la oscuridad. Sólo así percibe la luz tan deseada, tan lasciva, tan turbadora, de la pantalla audiovisual.

Para ir del mundo terrenal al subterráneo, Orfeo tiene que hacer un movimiento vertical y descendente. Para ir del mundo *real* al mundo de video, Max no tiene que andar. Lo que tiene que hacer es colocarse frente a la pantalla, a una distancia corta y horizontal.

Horizontal y frontalmente, el mundo televisivo sigue, acecha, vigila a Max, y él cree moverse hacia ese mundo cuando sus sentidos han sido sobreexcitados y enceguecidos por las imágenes de video. En relación con ese punto, el /estatismo/ rige a Max, mientras que el /dinamismo/ a Orfeo.

*Videodrome* nos cuenta de otra manera una historia ya conocida: la del hombre que ingresa a un mundo paralelo para encontrarse con una mujer que desea. Aunque, es la comprensión del mundo, la cosmovisión que despliega el filme, la que determina sus variaciones más importantes con respecto a una narración como el mito de Orfeo, del que toma distintos elementos arquetípicos. En la cinta, la mujer ya no surge entre los árboles y los robles (que es lo que caracteriza a una dríada como es Eurídice), ni siquiera a través de la urbe, sino por medio de una pantalla. La manera en que la película observa el nexo femineidad/tecnología es afín a una de las sensibilidades cibernéticas de nuestros tiempos: la aproximación del hombre a una mujer que, como Nicki, es sólo una señal con la que aquél interactúa, a través de un modo de *tecnocarne* muy similar a la que aparece

en el filme: la del cibersexo, la de la nueva pornografía audiovisual, la de la *realidad virtual*.<sup>21</sup>

El filme de Cronenberg representa una mujer que no es del mundo *real*, sino de otro que es absolutamente electromagnético, y que es muy distinto del reino de sombras que cobija a Eurídice, porque no tiene la oscuridad, o la *prohibición* de ver, como obstáculo: su naturaleza está dada por la visión, la óptica, la velocidad de la luz.

Una luz que atrae no sólo por lo femenino, sino también por la más descarnada perversidad, como la que presentan en la sociedad películas de violencia explícita, documentales *mondo*, sensacionalistas coberturas noticioso-televisivas de guerras y videojuegos. *Videodrome* configura un hombre que viaja a ese otro mundo sin tener que pararse de su asiento, de la misma forma en que nosotros navegamos, casi inmóviles, en medio de los rayos que brotan de una computadora.

## Referencias

BALLÓ, JORDI y Xavier PÉREZ (1998). *La semilla inmortal: los argumentos universales del cine*, Barcelona: Anagrama.

BRICOUT, Bernadette (2002). *La mirada de Orfeo: los mitos literarios de Occidente*, Barcelona: Paidós.

ENCICLOPEDIA ENCARTA [en línea]: <http://es.encarta.msn.com>

---

<sup>21</sup> La *realidad virtual* tal como la explica Marie-Laure Ryan en los siguientes términos: “Pocos somos los que hemos utilizado un visor HMD (head mounted display o casco de realidad virtual) y unos DG (data gloves o guantes con sensores), y nadie ha entrado en el país de las maravillas digital que nos vendían los primeros especialistas en realidad virtual: un paisaje tridimensional generado por ordenador en el que poder experimentar una expansión de nuestras capacidades físicas y sensoriales; desprendernos de nuestros cuerpos y vernos a nosotros mismos desde fuera; adoptar nuevas identidades; aprehender objetos inmatrimales a través de múltiples sentidos, incluido el tacto; ser capaces de modificar el entorno mediante órdenes verbales o gestos físicos; y asistir a la realización instantánea de los pensamientos creativos sin tener que pasar por el proceso de su materialización física”. M-L. Ryan, 2004, p. 17.



- FONTANILLE, Jacques (2001). *Semiótica del discurso*, Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- \_\_\_\_\_ (2008). *Soma y Sema. Figuras semióticas del cuerpo*, Lima: Fondo Editorial de la Universidad de Lima.
- OVIDIO NASÓN, Publio (1994). *Metamorfosis*, Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.
- PÉREZ TAPIAS, José A. (2003). *Internautas y naufragos: la búsqueda del sentido en la cultura digital*, Madrid: Trotta.
- QUEZADA, Óscar (2005). “Recorrido semiótico por la forma simbólica del mito”, *Contratexto*, núm. 13, Lima: Universidad de Lima.
- \_\_\_\_\_ (2007). *Del mito como forma simbólica. Ensayo de hermenéutica semiótica*, Lima: Fondo Editorial de la Universidad Nacional Mayor de San Marcos/Fondo Editorial Universidad de Lima.
- RYAN, Marie-Laure (2004). *La narración como realidad virtual: la inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos*, Barcelona: Paidós Comunicación.
- SABBAGHI, Rachid y Nadia TAZI. “Paul Virilio-Entrevista” [en línea]. DDOOSS [Recuperado en [http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Paul\\_Virilio.htm](http://www.ddooss.org/articulos/entrevistas/Paul_Virilio.htm)]
- VIRGILIO MARÓN, Publio (1963). *Geórgicas*, México: UNAM.
- VIRILIO, Paul (1997). *La velocidad de la liberación*, Buenos Aires: Manantial.
- \_\_\_\_\_ (2003). *Estética de la desaparición*, Barcelona: Anagrama.
- ZILBERBERG, Claude (2000). *Ensayos sobre Semiótica Tensiva*, Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.
- \_\_\_\_\_ (2006). *Semiótica Tensiva*, Lima: Fondo Editorial Universidad de Lima.