



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
PROGRAMA DE POSGRADO EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CAMPO DISCIPLINARIO: CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**Los afectos de la maldad.
La composición técnica y estética de las formas afectivas del
miedo en el cine de terror occidental (2015-2020).**

TESIS

QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE
DOCTOR EN CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

PRESENTA:

MTRO. ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA

DIRECTOR DE TESIS:

Dr. Fernando Ayala Blanco
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM

MIEMBROS DEL COMITÉ TUTOR

Dr. Carlos Eduardo Barraza González
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, UNAM
Dr. Vicente Castellanos Cerda
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Cuajimalpa



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
CAPÍTULO PRIMERO. EL ORDEN DE LOS AFECTOS	18
1.- SPINOZA, EL BENDITO	24
1.1 APUNTES GENERALES SOBRE EL PENSAMIENTO DE SPINOZA	27
1.2 LA DINÁMICA DE LOS AFECTOS	30
1.2.1 DIAGRAMA DE LOS AFECTOS DE LA ALEGRÍA Y LA TRISTEZA	33
1.3 UN CINE DE AFECTOS	41
1.4 EL ACONTECIMIENTO: CINE COMO ARTE DE LA RELACIONALIDAD	45
1.5 EL OCURRIR: CINE COMO TÉCNICA DE LA EXPERIENCIA	50
1.5.1 LA AUTONOMÍA DEL AFECTO	51
1.5.2 LA TÉCNICA DE LA EXPERIENCIA Y EL CINE COMO ARTE QUE ACONTECE	59
1.6 LO FIGURAL: CINE COMO LA RELACIÓN ENTRE MATERIA Y PENSAMIENTO	65
1.7 MENTE Y CUERPO: EL DEBATE FUNDADOR DEL GIRO AFECTIVO	70
CAPÍTULO SEGUNDO. EL CINE DE TERROR	79
2.1 LA CATEGORÍA DE GÉNERO CINEMATOGRAFICO	82
2.2 DESAFÍO A ALGUNAS NOCIONES GENERALES DEL CINE DE TERROR	87
2.3 (BREVE) HISTORIA BIOLÓGICA Y CULTURAL DEL MIEDO	95
2.3.1 LOS EMPLAZAMIENTOS DEL MIEDO	97
2.3.2 LAS INTENSIDADES DEL MIEDO	111
2.3.3 ¿A QUÉ LE TEMEN LAS SOCIEDADES OCCIDENTALES?	120
2.3.4 EL MIEDO COMO PLACER ESTÉTICO	129
2.4 BREVE HISTORIA DEL CINE DE TERROR (EN MAPAS)	136
CAPÍTULO TERCERO. HORROR STUDIES: LAS EMOCIONES EN EL CINE DE TERROR	148
3.1 APROXIMACIÓN COGNITIVA: EL TERROR-ARTE DE NÖEL CARROLL	155
3.2 APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA: EL MIEDO CINEMÁTICO EN JULIAN HANICH	167
3.3 MIRANDO Y SINTIENDO: EL MODELO CORPORAL DE XAVIER ALDANA REYES	177

3.4 NUESTRA APROXIMACIÓN: FILOSOFÍA ACTIVISTA Y DIAGRAMAS DE SEÑALES SENSIBLES	185
3.4.1 EL DIAGRAMA COMO TÉCNICA DE CREACIÓN Y EXISTENCIA	187
3.4.2 UN DIAGRAMA DEL SISTEMA-CINE	189
3.4.3 DESARROLLO DEL CONCEPTO DE DIAGRAMA	197
CAPÍTULO CUARTO. LOS AFECTOS DE LA MALDAD: DIAGRAMAS DEL CINE DE TERROR	205
4.1 EL DEVENIR DEL MONSTRUO: AFECTOS DEL TEMOR	210
4.2 ESCENIFICANDO ATMÓSFERAS: SENSACIONES PELIGROSAS	228
4.3 EL DEVENIR DOLOROSO: AFECTOS VIOLENTOS	246
4.4 MIRANDO TERROR. OBSERVANDO EXPERIENCIAS ENCARNADAS	272
CONCLUSIONES	282
ANEXO 1. DIARIO DE CAMPO	291
ANEXO 2. MOOD BOARD	303
BIBLIOGRAFÍA	314
FICHAS TÉCNICAS	320
FOTOGRAMAS (CRÉDITOS)	323

AGRADECIMIENTOS

Mi gratitud para el Programa de Posgrado en Ciencias Políticas y Sociales por permitirme, una vez más, formar parte de su prestigiosa comunidad de investigadores en ciencias sociales. De igual forma, agradezco al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por facilitar los recursos económicos para la realización de esta investigación y por mantener el interés en el desarrollo académico y profesional de las ciencias sociales y las humanidades, campos en los que se inscribe esta tesis.

Agradezco al Dr. Fernando Ayala Blanco por su guía y, sobre todo, paciencia y confianza en esta investigación, así como al Dr. Eduardo Barraza y el Dr. Vicente Castellanos, quienes siempre expresaron interés y entusiasmo en el desarrollo del trabajo. Gracias también al Dr. Fernando Castaños y Dr. Roydeen García Aguilar por la revisión y comentarios a la tesis.

El trayecto de un investigador es posible por el impulso de otros investigadores: gracias al Mtro. Daniel González Marín por más de una década de enseñanza y amistad, por su apoyo y pasión para que continuara en la senda del cine de terror y por ponerme en el camino de Brian Massumi. Igualmente, gracias al Dr. Francisco Peredo Castro por su constante apoyo con cartas de recomendación, revisión de protocolos y defensa de mi trabajo ante otros académicos. Por último, mi agradecimiento al Dr. Rafael Reséndiz Rodríguez, quien me enseñó todo lo que sé de semiótica, me colocó en el trayecto de la docencia, me brindó trabajo y apoyo académico. Gracias siempre.

La presente investigación fue posible gracias a varios talleres, cursos y seminarios extracurriculares de cuyos contenidos se han nutrido muchas de las páginas que se presentan a continuación. Un enorme agradecimiento al **Seminario de Investigación** de la Dra. Rosa María Lince Campillo, quien desde un inicio mostró interés y apasionamiento por mi tema y trazó observaciones metodológicas que contribuyeron a la mejora de la tesis.

De igual forma, extiendo mi gratitud al seminario de **Estudio y Análisis del Cine Contemporáneo** guiado por el Dr. Vicente Castellanos, en el cual se concentra una comunidad cada vez más grande de investigadores en el área de los estudios de cine. También, doy gracias al seminario de **Sociología de las Emociones** de la Dra. Marina Ariza por colocarme en el contexto adecuado para comprender las emociones desde las ciencias sociales y, en especial, al seminario **Poder, arte y cultura. El miedo en la organización de la experiencia personal y colectiva** impartido por la Dra. Emma León, quien me ayudó a aclarar numerosas dudas sobre el trabajo de Baruch Spinoza y la configuración filosófica de los afectos. Sin estos seminarios, el trabajo definitivamente se habría estancado.

Fuera del Programa de Posgrado, debo ofrecer un reconocimiento al curso **Historia del cine de terror. Del periodo silente hasta hoy** impartido por el Mtro. José Luis Ortega Torres en la Filmoteca de la UNAM, pues gracias a él logré poner en el mapa otras cinematografías y armar cartografías de la historia del cine de terror que se reproducen en este trabajo. Por su parte, el taller **Análisis de la Forma Fílmica** del Dr. Lauro Zavala me recordó que cualquier trabajo sobre cine debe, siempre, ponderar el análisis de la imagen. Extiendo un reconocimiento al seminario **La verdad de la técnica y las potencias de lo falso** organizado por el MUAC, pues ahí amplíé mis saberes sobre el trabajo de Gilles Deleuze y Gilbert Simondon.

No puedo dejar de agradecer el trabajo de dos cineastas que, aunque quizá no lo supieron en su momento, fueron inspiración y me otorgaron las herramientas prácticas para mi trabajo: gracias a Isaac Ezban por compartir sus carpetas de trabajo en el curso **Las cuatro labores de un director de cine** y a Carlos Cadena por el taller **Diseño de producción, dirección de arte y escenografía cinematográfica**, donde obtuve las bases para hablar sobre diseño y dirección de arte. Varios de estos cursos y talleres tuvieron costos que no habría podido pagar sin la beca de CONACYT, por ello, reitero mi gratitud a esta institución.

A mis alumnas y alumnos, por la inspiración que encuentro en ustedes. Finalmente, un profundo agradecimiento a las profesoras y profesores adjuntos que me han acompañado durante estos cuatro años, sin quienes no hubiera podido llevar a buen puerto este trabajo.

A mi madre y a mi abuela.

¡Gracias a la UNAM!

OCTUBRE DE 2021

Y arduo, ciertamente, debe ser lo que tan raramente se encuentra.
Baruch Spinoza, *Ética*.

Pensamos demasiado y sentimos muy poco.
Charles Chaplin (*El Gran Dictador*, 1940).

Los fantasmas son reales. Esto lo sé. Hay cosas que los atan a un lugar, muy parecido a nosotros. Algunos permanecen atados a un pedazo de tierra. A una hora y una fecha. Al derramamiento de sangre. Un crimen terrible. Pero hay otros. Otros que se aferran a una emoción. Un impulso. Pérdida. Venganza. O amor. Esos, nunca nos abandonan.
Edith Cushing (*La Cumbre Escarlata*, Guillermo del Toro, 2015).

Obviamente, la fantasía no será real pero, ¿no es por eso que vamos a los parques de diversiones y a ver películas de terror? ¿Para sentir algo?
Melanie Cole (*La Isla de la Fantasía*, Jeff Wadlow, 2020).

La posesión demoníaca tal vez sea la peor estrategia del diablo. Él puede tomar cuenta de un cuerpo, total o parcialmente, causando mucha infelicidad.
Edir Macedo (*Estudios Bíblicos*).

Aunque en muchos de sus aspectos este mundo visible parece formado en amor, las esferas invisibles se formaron en terror.
Herman Melville (*Moby Dick*, 1851)

Once more...with FEELING!
Dominio popular.

INTRODUCCIÓN

De acuerdo con el autor español Carlos Losilla, el cine de terror es aquel que, a través de sus imágenes, evoca una de las emociones primigenias de la humanidad: el miedo. (Losilla, 1993: 17). La primera definición del cine de terror no alude a su carácter fílmico ni narrativo, sino a la emoción primordial que desea evocar. Como género cinematográfico, tiene a su disposición diferentes recursos para lograr ese objetivo. Damian Cox y Michael Levine en *The Spectacle of Horror (2012)*, reconocen que las convenciones del terror cambian de manera constante, pero sí podemos ubicar dos propiedades fundamentales: el terror sobrenatural, que muestra criaturas que violan las leyes naturales de la vida sensible, como es el caso de fantasmas, vampiros, hombres lobo, entre otros. La otra vertiente es el terror “realista”, donde no se incluyen formaciones sobrenaturales, pues el horror es creado por medios “naturales”, propiciados generalmente por los seres humanos.

Podemos ubicar la génesis de cine de terror en 1920, con el filme *El Gabinete del Dr. Caligari (Das Cabinet des Dr. Caligari, Robert Wiene, República de Weimar)*, aunque hay quienes difieren en este dato, pues también es posible rastrear sus orígenes a los cortometrajes de George Méliès, particularmente con el corto titulado *La Mano del Diablo (La mainoir du diable, Francia, 1896)*. Desde entonces, el género ha atravesado por diferentes modificaciones e incluso, hibridaciones, pero siempre ha intentado crear el miedo de manera estética, pues dicha emoción “es la base mítica de todas las formas artísticas que se han interesado alguna vez por los miedos y fantasmas de la raza humana; en el caso particular del cine, suele aludir a <lo desconocido>, es decir, todo aquello que atenta frontalmente contra el concepto de <lo cotidiano>, todo lo que no solemos enfrentar en el transcurrir de nuestras vidas.” (Losilla, 1993: 17).

Figuras como fantasmas, vampiros, hombres lobo, psicópatas, zombis y otros monstruos, tratan de representar “lo desconocido”. A ellos, escenarios canónicos como las casas embrujadas, los bosques oscuros, manicomios, carreteras, pueblos aislados e incluso, naves espaciales, han constituido parte de las señas de identidad del género. Cuando se trata de cambios, el cine de terror ha traspasado los límites de sus propias temáticas y puesta en escena, para hibridarse con géneros como la ciencia ficción y en pleno Siglo XXI, con la comedia. Así pues, la hibridación (la mezcla de géneros), incluye también el intercambio de emociones que ya no se limitan a la creación de miedo, sino a otras como la risa (voluntaria o no), u otras sensaciones como la angustia. No obstante, esa es una característica del cine en general: crear una respuesta; en el caso del terror, este coloca en los espectadores ciertas emociones con la esperanza de provocar en ellos una respuesta de “horror” o “terror”.

Las emociones derivan de afectos. Benedictus de Spinoza entiende por afectos “las afecciones del cuerpo, por las cuales aumenta o disminuye, es favorecida o perjudicada, la potencia de obrar de ese mismo cuerpo, y entiendo, al mismo tiempo, la idea de esas afecciones. Así pues, si podemos ser causa

adecuada de esas afecciones, entonces ‘afecto’ es una acción.” (Spinoza, 2017: 210). Félix Guattari y Gilles Deleuze llevaron la afección de los cuerpos al terreno de lo “maquínico”, pues reflexionan acerca de la relación hombre-máquina, la cual es posible gracias a la existencia de máquinas técnicas o abstractas: ahí, en estas propuestas, podemos incluir al cine. Influenciado por Spinoza, Deleuze y Guattari y otros pensadores de la filosofía del proceso, el filósofo canadiense Brian Massumi considera al afecto como una intensidad primaria no cualificada, ni llena de contenido, mientras que la emoción es un acto consciente derivado del afecto, cualificado y actualizado con un significado, un contenido que se puede atribuir a un “sujeto” ya constituido (Véase Massumi, 2002).

En este orden de ideas, el cine (de terror, en nuestro caso), puede considerarse un ensamblaje afectivo que puede afectar al espectador. Cuando crea afectos, evoca respuestas en el espectador, es decir, emociones. Así pues, es factible enmarcar el estudio del cine y las emociones en lo que actualmente, en ciencias sociales y humanidades, se conoce como *el affective turn*, denominado así por Patricia T. Clough en el año 2007, como un giro que pretende estudiar la emocionalización de la vida pública y académica. Hasta el momento, el giro consta de tres vueltas: los autores fundacionales (Massumi entre ellos), el debate entre la categorización de afecto y emoción y, la propuesta transdisciplinaria de modelos metodológicos para estudiar el afecto (Véase Alí Lara, 2013).

En el marco de los estudios de cine, se plantea una necesidad general de comprender cómo se estructura el sistema emocional que afecta a los espectadores. El estudio del afecto nos permitirá contribuir a esta pregunta general, a través del estudio de un género cinematográfico en particular: el terror. Sobre él, podemos indagar acerca de diversas preguntas que han motivado constantemente a las investigaciones enfocadas en este tipo de cine: ¿por qué nos gusta el cine de terror? ¿Qué obtenemos de él? No obstante, la pregunta general que guía la presente investigación es: **¿Cómo la técnica cinematográfica ensambla las formas afectivas de miedo en la creación de cine de terror?**

A la pregunta anterior se suman los siguientes cuestionamientos particulares: ¿Cómo el cine es capaz de retener los afectos que fluyen en el mundo?; ¿Cómo se filman los afectos?; ¿Cuáles son las formas particulares de expresión afectiva en el cine de terror?; ¿Es el cine un evento singular, a pesar de que cada película podría considerarse como un evento de repetición en cada visionado? Por tanto, **el objetivo general de la investigación es analizar cómo la técnica cinematográfica ensambla las formas afectivas del miedo en la creación de cine de terror.**

Los planteamientos anteriores se desprenden de tres problemáticas que se vinculan en este trabajo. En primer lugar, un viraje académico que distingue el estudio del lenguaje y las emociones; en segundo, los modos teóricos y metodológicos en que hemos estudiado el cine y, socialmente, en la fascinación que el espectador puede llegar a sentir por una expresión del cine como lo es el

terror, la cual, está relacionada con la producción de afectos y emociones. Así, los problemas que se presentan son los de cómo analizar, desde la producción fílmica, la creación de afectos, sin recurrir al reino discursivo, al dispositivo narrativo o a las codificaciones simbólicas de los géneros del cine, tipos de estudios que son usuales dentro los trabajos enmarcados en el giro lingüístico. Un problema que se añade es el de cómo aproximarse al estudio de la fascinación que un espectador puede sentir por cierto tipo de cine, desde el propio texto cinematográfico.

La tesis del giro lingüístico propone que el lenguaje se halla en el centro de la comprensión del ser humano. Tomás Ibáñez Gracia explica que éste giro propone un desplazamiento del estudio de las ideas (en el ámbito de la introspección) hacia el estudio de los enunciados lingüísticos públicos y objetivados, para evidenciar su estructura lógica, así como sus principios de conocimiento y su relación con el pensamiento humano. (Ver Ibáñez, 2011: 9-14). En ese sentido, la misión es mirar hacia la capacidad enunciativa del lenguaje, hacia nuestros discursos.

El discurso, según Julieta Haidar, puede ser visto como un conjunto transaccional que presenta reglas semánticas, sintácticas y pragmáticas, además de reglas de cohesión y coherencia. Emerge en determinadas condiciones de producción, circulación y recepción, posee diferentes materialidades y es una práctica social. (Haidar, 2000: 39). Es comunicación en tanto que se manifiesta mediante un conjunto de signos cuya organización procede de interlocutores, actores sociales, enunciatarios, creadores.

De igual forma, es un sistema de significación que se estudia desde el campo de las ciencias del lenguaje popularizadas por el giro lingüístico, entre ellas, la lingüística, la hermenéutica, la pragmática y la semiótica. Esta última, la ciencia que estudia la vida de los signos, es aquella con la que nos podemos aproximar a fenómenos como el cine y es la que podemos vincular con la filosofía activista que enmarca este trabajo. ¿Los afectos son formas objetivables? Adelantamos que sí, no obstante, su manifestación no yace únicamente en las formas lingüísticas o bien, en el ámbito discursivo.

Transmiten información de carácter sensorial, por tanto, su codificación no es la del signo lingüístico ni la de la estructura lineal del lenguaje. El giro afectivo propone que los afectos son el motor de toda la creación cultural y social, donde yacen objetivaciones que son producto de la afectividad del ser humano, que surgen del cuerpo e impactan a otro, ya sea orgánico o estético. Dichas objetivaciones contienen la fuerza, la energía y el sentir de la gente. El cine es, desde este punto de vista, una creación afectiva que se aprecia y se siente como un acto emocional desde el primer visionado, y que se alcanza a analizar o interpretar una vez que las afecciones han avanzado al terreno del significado.

El giro afectivo también es una invitación para salir del reino discursivo y del pensamiento dicotómico. La lingüística, rama de la semiología (la ciencia que estudia los signos en el seno de la vida social), plantea que la lengua es un fenómeno estructural donde el valor del signo está dado por oposiciones; desde

el enfoque de Ferdinand De Saussure y los teóricos de su línea, la lengua es producto de un acuerdo social y posee un carácter inmanente, es decir, una estructura en sí misma que puede modificarse por conveniencia social. El pensamiento se forma entonces, desde una estructura doble y comprendemos el mundo desde una perspectiva dualista.

Como giro académico, el estudio de los afectos llama a salir de ese pensamiento y generar conocimiento desde los flujos, no desde la linealidad. Su tesis fundamental tiene fuertes bases *spinozianas* y *deleuzianas*; se entienden los afectos como esa capacidad que tiene un cuerpo para aumentar o disminuir las capacidades de otro cuerpo con el que interactúe y que el producto es la creación cultural. Formas simbólicas como el arte, la historia, la religión e incluso, el lenguaje, provienen de afectos, pues es cierto que el ser, cuando tuvo necesidad de entenderse con el otro u otra, empleó su fuerza física, su capacidad, su fuerza, para comunicarse.

Antes de la palabra, estuvo la imagen y antes de esta, el cuerpo. Ese es el problema que se aborda en el giro, desde el campo de la comunicación: la tensión entre el cuerpo y la mente, a lo cual se corresponde la problematización de diferenciar lo afectos de las emociones, un asunto que, según Marnie Ritchie, es un problema que se ha planteado en nuestro campo disciplinario. (Ver Ritchie: 2018: 9). La semiótica es aquella disciplina de la comunicación que se halla en el giro, centrando la atención en las formas materiales de los signos que transmiten sensaciones y afectos.

El pragmatismo de Charles S. Peirce es, de hecho, una de las bases para la filosofía activista de Brian Massumi, autor con el que pretendemos fundamentar mi trabajo y que afirma que toda la existencia y creación cultural se fundamenta en la actividad y el devenir. Los signos motivan conductas en los usuarios, debido a hábitos de conducta e interpretación; esto incluye respuestas emotivas. No son necesariamente los enunciados lingüísticos los que orientan las acciones, sino también las de carácter no lingüístico. En el giro afectivo también están involucrados procesos de significación, no sirve de mucho negarlo, pero, de acuerdo con Félix Guattari y Gilles Deleuze, la codificación no es dicotómica sino rizomática, es decir, de flujos, devenires, multiplicidades que se transforman.

Esa es la línea que seguiremos en este trabajo. No se trata de estudiar qué significa el cine en términos de interpretación o de discurso, sino de analizar cómo se mueve, cómo construye afectividad, cómo nos afecta a los espectadores y la forma en que nos hace sentir, pues justo esa es la idea central del giro, poner énfasis en los sentires de los sujetos y la relación de estos sentires con el mundo, con los otros y con los objetos de nuestros universos simbólicos. De manera específica, la filosofía activista de Massumi se caracteriza por ser “no objetual”, lo cual implica que nuestro centro de atención deben ser los procesos, hecho que rebasa el estudio del sujeto/objeto. En nuestro caso, es poner atención a los procesos cinematográficos y ver los afectos como resultados de estos procesos.

¿Cómo puede crear afectos el cine? El cine es un vehículo que recrea y comunica diferentes experiencias. Así como las películas bélicas nos muestran experiencias de la guerra a pesar de que muchos espectadores, quizá, no hemos experimentado la guerra, también nos posiciona en las vivencias del terrorismo, romances, violencia, incluso viajes al espacio, entre otras que parecieran lejanas para nosotros en la cotidianidad. Pero no sólo representa la experiencia simbólica, sino que crea mundos posibles vía la imaginación de sus creadores, un pensamiento que se objetiva en imágenes y que, a su vez, hace al espectador imaginar. Esta es la labor afectiva real: hacer sentir e imaginar, crear mundos posibles, por tanto, el cine hace “aparecer” nuestro sentir, logra que emerjan universos nuevos que poco se relacionan con la experiencia cotidiana.

Desde una perspectiva fenomenológica, toda experiencia incluye sensaciones y emociones. Cuando experimentamos un fenómeno, nos situamos en un espacio y tiempo determinados; desde esta posición, comprendemos y/o racionalizamos aquello que se presenta ante nosotros. No obstante, antes de racionalizar, cualquier experiencia está mediada por sensaciones, por afectos. Pensemos entonces, en la experiencia del miedo, cuya configuración encontramos, regularmente, en las películas de terror.

Bodo Winter menciona que el terror es “una práctica cultural que consiste en inducir miedo. Esta práctica tiene una presencia transversal en diferentes culturas. Las películas de terror modernas son un reflejo de esta práctica. Trasladan la tradición primigenia de contar leyendas y cuentos, a la narrativa visual.” (Winter, 2014: 151). En el caso del cine de terror, explica que una de las principales metáforas que se elaboran es la de ‘el mal como oscuridad’, pues los eventos angustiosos ocurren cuando los personajes bajan al sótano o al apagarse las luces. Incluso, los monstruos emergen de la oscuridad y atacan cuando las personas están perdidas en escenarios como cuevas, calabozos, túneles, minas o cloacas.

En ese sentido, las películas de terror son, para el autor, una forma de conceptualizar el miedo y dar forma a los temores cotidianos de la gente. El miedo, como concepto abstracto, es materializado en el cine mediante elementos expresivos fílmicos que van desde la imagen, hasta la luz, el sonido, la música, el diálogo, entre otros. El mal como oscuridad es, de acuerdo con Winter, un conocimiento cotidiano entre las personas, por tanto, tendemos a huir de esos espacios oscuros, puentes o calles sin iluminación, pues emiten una sensación de amenaza y reaccionamos ante la idea de que algo o alguien podría salir de la oscuridad y atacarnos.

Esas experiencias son aprovechadas por el cine. En el caso del miedo, este nos hace actuar, pero antes de ser acción, es emoción; antes de ser emoción, es sensación, es afecto, si tomamos al afecto como un proceso vectorial. De acuerdo con Gilles Deleuze, los afectos son signos que tienen un efecto en nosotros (Deleuze, 1993: 218). Por ende, solemos asociar determinados signos con la experiencia del miedo; el cine de terror es, entonces, un vehículo que recrea y comunica dicha experiencia. Ello incluye una

representación material de los signos que constituyen una situación de amenaza o inseguridad, pero también, una recreación afectiva de cómo funciona el miedo en situaciones de peligro. En el caso del cine, estas experiencias no pueden más que comunicarse vía la imagen.

Hay una diferencia fundamental entre vivir el miedo en la cotidianidad y experimentarlo mediante el cine. Quien siente y experimenta el miedo en el cine, está posicionado en otro espacio y tiempo, precisamente, en la sala de proyección (idealmente). Así pues, surge el siguiente cuestionamiento: ¿Por qué queremos experimentar el miedo en el cine, cuando es más que probable que estemos expuestos a él, en la cotidianidad? La pregunta no se reduce al único hecho de que hagamos un contrato de ficción con la película, donde nosotros como espectadores tendremos el control de la situación porque nos sabemos atados a una butaca.

El miedo es sólo una de las experiencias que transmite el cine de terror. Sus imágenes también se asocian con la violencia, la sangre, la tortura, la amenaza, la persecución, incluyen a veces formas distorsionadas de erotismo, desnudos, monstruos físicos y actitudes monstruosas por parte de personas cuyos estados mentales presentan alteraciones. Son lo que llamamos *los afectos de la maldad*. Muchas de esas imágenes podrían provocar asco, repulsión, horror, pero más importante, no están en nuestra existencia efectiva real, en lo simbólico del mundo cotidiano. Ese es un problema de análisis: ¿puede el cine desentenderse de la representación para hacer surgir otro tipo de eventos? ¿Podemos estudiarlo más allá de la representación?

Por otro lado ¿Qué hay en las imágenes del cine de terror que tiene el poder de atraernos? ¿Qué, en las imágenes del cine de terror, es lo que nos atemoriza? En la imagen, hay afectos que nos permiten sentir y a la postre, significar y comprender las experiencias del miedo. Así pues, **sostenemos que la primera información que nos brinda el cine es de carácter afectiva porque se dirige a las sensaciones, por tanto, el cine es un sistema de afectos que no pueden más que construirse de manera mediante la técnica cinematográfica, creando una máquina estética que produce experiencias del miedo vía la materialidad del cine**. Los espectadores podemos responder a los mismos afectos, independientemente de cómo los actualicemos en contenido.

En el caso del terror, lo afectivo en la imagen (en los materiales de expresión), es lo que crea esa fascinación por el cine de terror. Esto conduciría entonces, a un análisis de la composición estética de los afectos de la imagen, los cuales no operan en el nivel del significado, sino en una etapa temprana de la comunicación, referente a las sensaciones, o lo que llamaremos **señales sensibles**. Es el cine un mapa sensible, una máquina hecha para hacernos experimentar un evento afectivo. En el caso del terror, este está construido con base en los afectos que se suscitan en el cuerpo humano cuando este siente miedo. Las emociones nos preparan para sobrevivir, tienen una duración, el

cuerpo tiene reacciones que suben, tienen un punto alto y luego baja. Termina su duración e intensidad.

La película se construye igual. Si en el sujeto, el cuerpo y la mente son esos dos elementos en interacción que generan el afecto, en el cine, los recursos estéticos son componentes de un ensamblaje que se coordina para construir una experiencia afectiva. Estos recursos son el movimiento, el tiempo, el sonido y la propia visualidad de la película, organizados en el cine de terror de una forma distinta a otros géneros. Esos afectos están destinados a activar el cuerpo y la mente del espectador. La actividad mental ha sido una de las preocupaciones de la teoría del cine, pero es nuestra consideración que también debemos involucrar al cuerpo.

A propósito del problema de los métodos de estudio, la discusión se enfoca en cómo analizar la configuración afectiva de un objeto artístico sin recurrir a métodos canónicos de análisis que, en el caso del cine, se emplean para estudiarlo desde la semántica estructural, la imagen como construcción sintagmática, las representaciones sociales y/o culturales que se hacen del mundo mediante las películas, tema, significados simbólicos, en suma, aproximaciones vinculadas al análisis del cine como discurso. Incluso, en el pensamiento teórico y filosófico del cine, se halla un trabajo constante de interpretación a partir de la representación de conceptos abstractos o problemas filosóficos.

Retomamos el cuestionamiento: ¿podemos estudiar el cine más allá de la representación? el marco teórico-metodológico de esta investigación es la filosofía activista de Brian Massumi, una teoría desarrollada en el campo del *affective turn* y que tiene bases en la filosofía de los procesos que trabajan autores como Gilles Deleuze, Félix Guattari, Henri Bergson, Alfred North Whitehead, Charles Sanders Peirce y Gilbert Simondon. A su vez, el tratamiento del afecto de estos autores posee fuertes bases *spinozianas* y entienden los fenómenos de la mente como eventos constituidos alrededor del cuerpo. De hecho, tal filosofía aborda el paralelismo entre cuerpo y mente y estudia los afectos como órdenes emergentes en un campo relacional de hechos, surgidos en los encuentros entre personas y/o objetos.

Pretendo estudiar al cine como un evento relacional que se proyecta en un dispositivo, pero se expande en lo que Massumi entiende como *campo expandido*, donde se tejen relaciones entre las películas y los espectadores, así como entre los mismos filmes y en el ensamblaje de sus distintas materias de expresión. Como este campo relacional es un flujo que no se detiene, al contrario, surge de diferentes cuerpos, se transforma continuamente en diferentes devenires, movimientos, intensidades y potencias, por ello no es pertinente estudiarlo desde un enfoque dicotómico. Massumi introduce el concepto de **diagrama** (retomado de Peirce y Deleuze) con lo cual se refiere a extraer de un cuerpo, una serie de afectos por medio de los cuáles, conecta consigo mismo y con el mundo. (Massumi: 1992: 93).

Con el diagrama, se puede explorar el *modo de composición* de un cuerpo y cómo es que sus afectos se *encarnan* en otros cuerpos. La encarnación o *embodiment* es otro concepto crucial en la filosofía activa, pues se refiere a que todo afecto logra sentirse gracias a su encarnación en otra corporalidad. Así, todo cuerpo es un mapa sensible con una composición afectiva específica; esta premisa es la que intento trasladar al estudio del cine, al crear un diagrama (o varios) de los afectos que componen una película de terror y que fluyen en el diseño de un corpus amplio de filmes que se conectan en la estética, pero también, en las sensaciones que producen.

En el trabajo de Massumi resaltan tres conceptos asociados a la comunicación: expresión, afecto y percepción. Emergen en un campo relacional y son paralelos, pues nuestro afecto yace en la expresión y lo generamos al percibir algo y el otro nos percibe. El giro afectivo es un viraje interdisciplinario en el que caben las reflexiones acerca de las emociones y los afectos como aspectos fisiológicos, perceptuales, cognitivos, psicológicos y sociales. No obstante, en comunicación, los afectos entran en un proceso de composición que explota la dimensión afectiva de los objetos u otras formas artísticas producto de la actividad cultural del ser.

Los afectos se ensamblan y crean experiencias; estudiados desde la filosofía activista, nos permiten estudiar la composición de los objetos culturales desde su dimensión afectiva; es frecuente encontrarse con que los objetos tienden a emocionar y modificar conductas en las personas (comprar, escuchar, ver, cooperar, sentir). Eso es parte de un proceso (pragmático, lo cual no es raro puesto que el pragmatismo es también una de las bases de Massumi). El filósofo canadiense menciona que existe un sistema de cualificación o significado que yace en el reino de lo discursivo, pero hay otro, el de la intensidad, que comunica experiencias encarnadas. Estas no son divisiones sino aspectos procesuales de una experiencia que el autor denomina *thinking-feeling* (*pensar-sentir*).

En el cine, dichas experiencias, como la del miedo, se ensamblan desde la estética; los materiales estéticos poseen una dimensión sensorial que se encarna en el cuerpo del espectador y le hacen sentir el cine y actualizar el sentir en emoción, que para Massumi, es ya un contenido lingüístico. Nos interesan las expresiones afectivas y la forma que proponemos para estudiarlas es precisamente, desde las materias de la expresión del cine; trazaremos diagramas de la materialidad activa del cine que se ensambla gracias a la técnica cinematográfica. Para decirlo en términos de la teoría lingüística, los afectos yacen en los significantes de los signos.

Entonces, nuestro método es pragmático-especulativo, por ende, es un método semiótico para un estudio de las cualidades materiales-sensoriales de los signos, los cuales desencadenan un proceso emocional llamado "afecto". Es una forma de analizar el pensamiento en acción, es decir, el *pensar-sentir* que expone Massumi, el cual es una materialización de la idea spinoziana de las afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales que no son dicotómicos, sino *ocurrentes*, se desenvuelven en el devenir del tiempo y el

espacio. En las películas, analizaremos esto a partir de señales sensibles, signos que poseen una cualidad sensorial (en la idea de Peirce). Así mismo, permite analizar, desde la creación del diagrama, los objetos posibles.

¿A partir de cuáles señales sensibles se articulan el miedo, el horror, el pánico, el susto, el terror? Esto es lo que pretendemos responder al analizar los sistemas del cine (materia y forma), no en la idea estructural de Louis Hjelmslev como se podría pensar (sustancia y forma de la expresión), sino en la idea de una semiótica como análisis formal de los signos y una pragmática como teoría de la acción que fundamenta la filosofía de los procesos y la filosofía activista de Brian Massumi. Estas señales sensibles se ensamblan en las expresiones materiales de lo que denominamos sistema cine-materia y que se actualiza en un sistema cine-forma. A lo anterior, Massumi lo llega a considerar como un neo-formalismo que permite el análisis de bloques de afecto, pero configurados desde los procesos artísticos.

La materialidad activa en el cine es parte de un proceso relacional pues a través del color, la luz o el ruido, se crean lo que Massumi denomina *micropercepciones* que activan diferentes partes de la corporalidad y nos hacen, en este caso, disfrutar o sufrir una película. Ese sentir del cuerpo es lo que el auto denominó la *actividad desnuda* y he de analizarla desde la maquinaria fílmica. Esto se hará en dos etapas y cuatro diagramas, respectivamente: el análisis de dos técnicas cinematográficas de rodaje que son la puesta en escena y la fotografía; por otro, dos técnicas de postproducción que relacionan planos, el montaje y el sonido.

Estas técnicas se analizarán en cuatro diagramas: el devenir el monstruo (cuerpo como monstruo), para lo cual hemos retomado la experiencia de películas como *Eso* (It, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2017). Luego, la creación de atmósferas, tomando como eje la película española *Malasaña 32* (Albert Pintó, España, 2020), donde se analizan aspectos escenográficos. El tercer diagrama analiza cómo el montaje y el sonido ofrecen indicios sobre la experiencia sensorial y el dolor corporal a través de *Suspiria* (Luca Guadagnino, Italia, Alemania, Estados Unidos, 2018) y la película francesa *Venganza del más allá* (Revenge, Coralie Fargeat, Francia, 2016).

El último diagrama da cuenta de la experiencia de los espectadores al hacer un estudio un poco más canónico: recoger las impresiones de lo que parecen sentir al presenciar las películas, gracias a un diario de campo. Esto es un intento de abonar elementos para “corregir” una de las críticas que se le hacen a la filosofía activista: que, al enfocarse en el estudio del proceso, olvida al espectador. Esto ya lo estaremos haciendo desde el tercer diagrama, pues el análisis del montaje y el sonido se hace teniendo en cuenta los efectos que estas técnicas tienen sobre un espectador abstracto. En ese sentido, se acerca mucho a la fenomenología, pero habremos de plantear las diferencias epistemológicas entre esta y la filosofía activista. Los análisis serán escritos en primera persona, para dar cuenta de la propia experiencia sensorial.

En cuanto a los criterios de selección del *corpus*, estos son motivado por razones teóricas, de labor crítica y de pertinencia en el método: esta tesis está motivada en parte, por la discusión de Noël Carroll y el Terror-Arte, cuyo argumento central es que el miedo se transmite al espectador debido al choque de este con la presencia de un monstruo. Por ello en la selección de los filmes se incluyen algunos que tienen como protagonista a un monstruo que se exhibe a cuadro y en el cual, recaen la mayoría de las estrategias técnicas para asustar.

Otros títulos intentarán probar que la presencia del monstruo no es el único mecanismo para la inducción del miedo (u horror), sino que también la propia configuración material de la película. Además, su espectro afectivo del miedo es amplio, con lo cual argumentamos que el cine de terror no se reduce a la comunicación del miedo, sino a otras variantes de su espectro afectivo (horror, repulsión, angustia). Son lo que denominamos *los afectos de la maldad*.

La tesis se presenta en cuatro capítulos: el primero detalla la trayectoria del orden de los afectos en el campo de las ciencias sociales y humanidades y define al evento del cine en los términos de la filosofía activista. El segundo ofrece una perspectiva del cine de terror, para lo cual, se traza una trayectoria biológica, cultura y social del miedo en Occidente; ello permite construir una definición del cine de terror como derivación de las formas objetivadas del miedo en esta región. Posteriormente, se trazan mapas de la historia del cine de terror, con el fin de visibilizar nacionalidades, estilos, artistas, películas y casas productoras.

El tercer capítulo ofrece un panorama general de los *“horror studies”* o estudios del horror, enfocándonos en las teorías que han abordado el análisis de las emociones en el género. Repasamos tres: la teoría cognitivo-evaluativa de Noël Carroll, la aproximación fenomenológica de Julian Hanich y la teoría corporal de Xavier Aldana, la más reciente investigación que ya se enmarca en la teoría del afecto. En el mismo capítulo, ofrecemos más pistas sobre el concepto de diagrama y cómo pensamos aplicarlo al estudio de las películas. El cuarto capítulo contiene el análisis de los filmes, con los cuatro diagramas mencionados en párrafos anteriores.

Encontramos en el reciente giro afectivo una oportunidad para ampliar los estudios de cine y también, aportar conocimiento a este “relativamente reciente” hallazgo de los afectos en la vida pública, que engloba muchas esferas del orden simbólico, incluidas las diversas formas de arte. En cuanto al cine como arte, hay expresiones de él que atraen a los espectadores. El cine de terror ofrece la oportunidad de explicar un fenómeno particular de los afectos, es decir, las encrucijadas semánticas, explicadas por Brian Massumi como una diferenciación entre la cognición corporal y la cognición mental. El afecto se genera en la interacción y su primera mediación es el cuerpo.

De acuerdo con Massumi, en el cuerpo ocurre la primera recepción de información. La mente procesa, por lo regular, la información, hasta encontrar una significación o bien, realizar una interpretación de los fenómenos. En esta búsqueda de significado, los sujetos suelen dirigirse a los referentes de su

mundo; Massumi argumenta que, en el tercer estado, el del afecto, sucede un cruce de significados, donde lo que nos atrae por lo regular es contrario a lo que nos indican los significados cultural y socialmente convencionales; es donde el miedo es placer, donde la violencia es gozo, donde la tristeza es felicidad. (Ver Massumi, 1995: 83-107).

Consideramos pertinente ampliar las reflexiones acerca de ese tercer estado, con el cuál también podríamos brindar algunas respuestas a propósito de un cuestionamiento transversal en todos los estudios de cine de terror, que es precisamente, ¿por qué nos atrae ese tipo de cine? Buscar los afectos de la imagen y cómo se insertan en el proceso de comunicación es una senda novedosa para los estudios de cine, pero también, para las ciencias de la comunicación. Lo material, lo conceptual y las relaciones sociales explican dicho fenómeno, pero hay más para explorar, en particular, aquellos significados (a falta de otro nombre, en este momento) que surgen en el tercer estado y que contradicen las convenciones que nos hemos formado.

En mi trayecto como investigador, siempre encuentro sorpresa o duda ante mi objeto de estudio, no obstante, he sido observador de la fascinación que este tipo de cine provoca en la gente. De acuerdo con el estudio *The Relative Popularity of Genres Around the World*, realizado por el American Film Market and Conferences, el terror es el género más popular en los países de México y Corea del Sur. El estudio, conducido en 2016 por Stephen Follows y Bruce Nash, comparó las preferencias por los géneros de acción, documental, comedia, drama, terror y comedia romántica. Entre sus resultados, concluyeron que el 60% de los espectadores mexicanos muestran preferencia por el terror. El segundo más visto en nuestro territorio es la comedia romántica.

No se debe dar por sentado que este género es el más célebre de todos, pero datos como los anteriores permiten esbozar cuestiones vinculadas a la elección de los espectadores por un género en particular, ¿qué buscan ellos en los contenidos cinematográficos?, ¿qué aspectos de cada género les atraen? Con tales cuestionamientos, es factible enfatizar la necesidad de comprender el amplio fenómeno del cine de terror, no sólo como una forma de arte y entretenimiento, sino también, como una de las formas en que se entiende al miedo como un vehículo de poder que se disemina a través de diferentes expresiones que modifican y a veces, controlan los cuerpos.

Finalmente, recordemos a Suzzane Liandrat-Guigues y Jean-Louis Leutrat, quienes rescatan en *Cómo pensar el cine*, un cuestionamiento motivador para todos los estudiosos del séptimo arte: ¿por qué estudiar las películas? Esta pregunta no reduce al cine como un canal más de comunicación, fuente de trabajo, entretenimiento e ideologías; lo vincula con la comprensión de un fenómeno relacionado al lenguaje y el pensamiento, el crecimiento tecnológico y la evolución de la humanidad, para lo cual las películas son inagotable fuente de registro y, para nosotros, inagotable fuente de análisis.

CAPÍTULO PRIMERO

EL ORDEN DE LOS AFECTOS

*"No todos nacen siendo brujas o santos.
No todos nacen con talento, torcidos o afortunados;
los hay que vienen al mundo sin ninguna característica definida.
Somos una fuente de vibrantes contradicciones, la mayoría de nosotros:
hermosos en el concepto, si tenemos suerte, pero a menudo
tediosos o lamentables en el proceso de encarnar la idea"
Son of a witch (Gregory Maguire, 2005).*

Quizá hemos padecido siempre el orden de la razón, pero incluso aquellos objetivos llenos de lógica y saber racional, deben ser perseguidos con pasión. Ponemos toda nuestra energía en una meta que nos hará felices, o al menos, andamos detrás de una idea de felicidad. Puede que aquello que nos espera en la meta, nos proporcione menos placer del esperado y descubriremos, además, que nuestros afectos son una fuerza mutable. En 1818, la escritora Mary Wollstonecraft Shelley publicó el resultado de un reto impuesto por Lord Byron: una historia de terror. John Polidori hizo lo propio con *El Vampiro* y Shelley entregó *Frankenstein o el moderno Prometeo*.

Podríamos decir que Shelley dio vida a su creación literaria más famosa, una que, al mismo tiempo, nos cuenta la obsesión del científico Victor Frankenstein por dar vida a la materia inerte. Tras la filosofía natural que ha alimentado sus pensamientos, llega su creación: una criatura ensamblada de diferentes partes de cadáveres cercenados e infundada de vida gracias a las posibilidades del galvanismo; se trata de su mayor logro, pero también, su gran tragedia.

Una lúgubre noche de noviembre vi finalizados mis esfuerzos. Con una ansiedad que rayaba en la agonía, reuní a mi alrededor el instrumental necesario para poder infundir una chispa de vida en la cosa inerte que yacía a mis pies (...) ¿Cómo poder describir lo que sentí ante esa terrible visión o retratar al pobre desgraciado que con infinitos sufrimientos y preocupaciones me había esforzado por crear? (...) No hay nada tan mutable como los sentimientos humanos. Había trabajado casi durante dos años con el único propósito de infundir vida en un cuerpo inanimado. Lo había hecho a costa de mi descanso y mi salud. Lo había deseado con ardor desmedido. Pero ahora que lo había logrado, la belleza del sueño se había desvanecido y mi corazón se llenó de un horror y una repulsión que me dejaron sin aliento. No pude soportar el aspecto del ser que había creado y salí corriendo de la habitación. (Shelley, 2013 [1818]: 65-66).

Cuando el monstruo se percata del repudio de su "padre", escapa al mundo, donde el rechazo de la humanidad despierta en él, odio y el deseo de venganza y así se lo hace saber a su creador cuando este se niega a darle una compañera:

¡Humano, puedes odiarme, pero ten cuidado! Pasarás tus horas entre el miedo y la desgracia, y pronto sentirás un golpe que te arrebatará toda tu alegría para siempre.

¿Acaso vas a ser tú feliz mientras yo me arrastro ahogado en la desgracia? Puedes aniquilar mis demás pasiones, pero la venganza seguirá viva: ¡la venganza será a partir de ahora más preciada para mí que la luz o el sustento! Puede que muera, pero antes tú, mi tirano y torturador, maldecirás el sol que contempla tu desgracia. Ten cuidado porque no tengo miedo y eso me hace más poderoso (...) Te arrepentirás, humano, del dolor que has causado. (Ibíd., 190).

La novela de Shelley es una de las más famosas en hacer el cruce entre horror y ciencia ficción, pero también se lee en otra clave, pues es una indagación de los afectos que mueven a los seres a la creación, de cómo un sueño de vida se proyecta hacia el futuro, pero sólo puede materializarse con nuestra acción. Perseguir un sueño, de eso se trata, seguir una idea y hacerlo apasionadamente; vivimos de proyectarnos al futuro, lo cual no quiere decir que sobrevivamos por elaborar castillos en el aire. Al contrario, las ideas nos motivan, por ello, los afectos son afecciones corporales, son energía, son ideas que nos esforzamos en materializar.

Los afectos, las pasiones, los sentimientos y las emociones son un tópico antiquísimo; la Grecia Antigua se preocupó por el asunto pues podemos remontarnos a Platón y sus disertaciones sobre el alma, razón y apetito, entendido este último como un deseo que empuja hacia los malos goces y, espíritu. “Platón, insigne intelectual, nos habla del miedo, dolor y placer en su *República* (1988) y despliega su concepción de la emoción en *Filebo* (1992), resaltando la relación placer-dolor, en el diálogo entre Sócrates y Protarco”. (Tarantino Curseri, 2018: 2). Aristóteles, Descartes, Kant, Heidegger, Kierkegaard, podemos enumerar a varios filósofos que han reflexionado sobre la presencia de las emociones en nuestras vidas.

No obstante, en años recientes se ha generado un movimiento epistemológico que pone a los afectos y las emociones en el centro del conocimiento humano. Frente a giros académicos-epistemológicos como el del giro lingüístico que ha dominado la producción de saber en las ciencias sociales y sobre todo, en los estudios de comunicación al menos desde la década de los setenta¹, se ha levantado un paradigma conocido como *the turn to affect* o el giro afectivo. Se han abierto debates acerca de la producción cultural y las relaciones sociales teniendo como base la tesis de que los afectos son el motor de estos fenómenos y que no están separados de la mente y la razón, como nos ha indicado el camino cartesiano.

¹ De manera general, el giro lingüístico establece como tesis principal que el lenguaje yace en el centro de la comprensión del ser humano. De acuerdo con Tomás Ibáñez García (2011), este giro consiste en un desplazamiento de las ideas (o bien, del paradigma mentalista de la conciencia) hacia el estudio de los enunciados lingüísticos, públicos y objetivados con el objetivo de analizar sus estructuras lógicas. Esta idea se retoma del texto *El giro lingüístico* de Richard Rorty (1967), para quien el lenguaje presentaba la posibilidad de estudiar la relación entre las palabras y las cosas del mundo, tesis que posteriormente fue actualizada por el mismo filósofo en *Contingencia, ironía y solidaridad* (1991), en el que argumenta que el lenguaje dejó de ser espejo de la realidad, sobre todo por la existencia de la poesía y la metáfora. No deja de defender que somos “seres lingüísticos” pero el lenguaje no se corresponde siempre con la verdad, que es algo que se construye.

El giro afectivo, como paradigma, se deriva de la filosofía de los procesos y es un campo utilizado en las ciencias sociales y las humanidades para reflexionar acerca de la vida afectiva en las relaciones intersubjetivas, así como en los procesos de expresión y creación. Su idea principal es que los afectos y las emociones son la fuente de toda objetivación cultural. En *El extraño orden de las cosas* (2018), el neurólogo Antonio Damasio explica que el afecto humano implica la comprensión de las emociones y los sentimientos y que estos están detrás del desarrollo y ejercicio del lenguaje, la sociabilidad, el conocimiento y la razón, todos a su vez, detonantes de la creación de procesos sociales y comunicativos. (Véase Damasio: 2018: 18-19). Añade:

En cuanto a la idea, es muy sencilla: no se ha concedido a los sentimientos la importancia que merecen en el tanto que factores de motivación y agentes de control y negociación de las empresas culturales humanas. El ser humano se ha distinguido del resto de las especies por haber creado una colección particular de objetos, prácticas e ideas, que colectivamente se conocen como culturas. Dicha colección incluye las artes, la indagación filosófica, los sistemas morales y las creencias religiosas, la justicia, la política, las instituciones económicas y la tecnología y la ciencia. (Damasio, 2018: 15).

Estudiar los afectos implica abordar la comunicación y la expresión humana a través de las diferentes formas simbólicas de la cultura, producto de la afectividad. No sólo se estudian los lazos sociales, sino nuestra relación afectiva con los objetos, espacios y eventos. El afecto nos permite crear (o destruir), transformarnos y tomar acción (o dejar de hacer cosas). Nuestro sentir está en el mundo, expresado en prácticas culturales y artísticas de las cuales, el cine es parte necesaria. Como paradigma de conocimiento, el giro no niega la interdisciplinariedad, de modo que sus planteamientos filosóficos y sociales se cruzan con la antropología, fenomenología, biología, la neurociencia, la sociología y la psicología. El siguiente diagrama ilustra tal cruce disciplinario:



En cuanto a nosotros concierne, nos resulta de utilidad ubicar el estudio de los afectos en el siglo XVI gracias a los trabajos de René Descartes y Baruch Spinoza. Del primero conocemos el trabajo *Las pasiones del alma* publicado en 1649, donde explora con mayor profundidad el problema de la división entre la mente y cuerpo desde su popular enfoque ahora conocido como *dualismo cartesiano* que opera con la idea de que existen dos principios supremos que rigen la realidad y son antagónicos (entre ellos, figuran la materia y el espíritu). Sobre las pasiones, escribió:

Art. 1. Lo que es la pasión respecto a un sujeto es siempre acción en algún otro aspecto. (...) considero que todo lo que se hace u ocurre de nuevo es generalmente llamado por los filósofos una pasión respecto al sujeto a quien ello ocurra; de suerte que, aunque el agente y el paciente sean con frecuencia muy diferentes, la acción y la pasión no dejan de ser siempre una misma cosa que tiene estos dos nombres, por causa de los diversos sujetos a los cuales puede referirse. (Descartes, 2018 [1649]: 5).

Entiende la pasión como una acción que un agente realiza y que recae sobre otro (el paciente). Dado que se trata de una forma de acción, el filósofo procede a argumentar que, para conocer las pasiones del alma, es necesario distinguir sus funciones de las del cuerpo, llegando a la conclusión de que existe una diferencia entre el alma y el cuerpo; en la primera yacen todo tipo de pensamientos, mientras que el movimiento y el *calor* proceden del cuerpo. Su disertación es muy parecida a la de Baruch Spinoza.²

Spinoza fue contemporáneo de Descartes, aunque este último tuvo más suerte. Antonio Damasio documenta en *En busca de Spinoza* el escaso interés que éste tenía acerca de las publicaciones de su trabajo, así como de la *enemistad* que mantenía con Descartes ocasionada por el desdén social hacia Spinoza, quien había sido excomulgado de su comunidad judía en Ámsterdam por las ideas que presentaba acerca de Dios y la naturaleza; eso derivó en una especie de pronunciamiento contra el dualismo cartesiano, tratando de explicar

² También se le puede considerar al filósofo inglés Thomas Hobbes como un precursor del estudio de las pasiones. Aunque publicado en 1651, dos años después del trabajo de Descartes, el *Leviatán o la materia, forma y poder de una República eclesiástica y civil* integraba el pensamiento político y filosófico que el autor venía desarrollando desde 1629. En este tratado, en particular la primera parte, *Del Hombre*, incluye una disertación sobre las sensaciones y las emociones. En el capítulo 1 de la primera parte, *De las sensaciones*, el filósofo explica que los pensamientos, *singularmente*, son “una representación o apariencia de cierta cualidad o de otro accidente de un cuerpo exterior a nosotros, de lo que comúnmente llamamos objeto. Dicho objeto actúa sobre los ojos, oídos y otras partes del cuerpo humano, y por su diversidad de actuación produce diversidad de apariencias. El origen de todo ello es lo que llamamos *sensación*. La causa es un cuerpo externo y se adentra hasta el cerebro y corazón, produciendo pensamientos (que se diversifican en imaginación y experiencia). No podemos más que ver en ello, el funcionamiento del afecto. En el capítulo sexto es más explícito al respecto de las pasiones: titulado *Del origen interno de las mociones Voluntarias, comúnmente llamadas PASIONES y Términos por medio los cuales se expresan*, Hobbes construye las diferencias entre las mociones vitales y animales, de lo cual se deriva una taxonomía que incluye el apetito o deseo, los placeres del cuerpo y de la mente. Esto sirve como antecedente incluso del tratado de la *Ética* de Baruch Spinoza. (Véase Hobbes, 1980 [1651]: 1-8; 40-50).

la ética (el estudio de la bondad y maldad de los comportamientos) como un sistema deductivo pero no escindido.

La *Ética demostrada según el orden geométrico* fue publicada en 1677 de manera póstuma, gracias a que el escrito fue rescatado por un allegado de Spinoza. En ellas se despliega la mecánica de los afectos que describiremos en este capítulo; su visión, aunque pareciera dualista, es en realidad la descripción de un proceso pues argumenta que no hay afectos de los que no podamos formarnos una idea. El que se conciba a su “mecánica” como un proceso es razón por la que Spinoza es piedra angular del giro afectivo y base de la filosofía de los procesos, corriente bajo la que se articula la teoría del afecto y la filosofía activista que enmarca a este trabajo.

De fuerte tradición *spinoziana*, la filosofía de los procesos está fundada en el paralelismo entre mente y cuerpo, afirmando que la mente se constituye alrededor del objeto del cuerpo y que este tiene una forma particular de vivenciar el mundo en el que se desenvuelve y el espacio en que habita; dicha forma es la duración. Así pues, cuerpo y mente son una misma sustancia que fluye en el devenir, sujeta a la percepción del tiempo y con la posibilidad de desarrollar diferentes potencialidades.

Se aleja del dualismo cartesiano en tanto que el conocimiento, según Steven Brown y Paul Stenner, sucede de forma paralela a los compromisos físicos del cuerpo, por ende, no hay una separación entre materia y sustancia, o bien, entre afecto y razón. Siguiendo la idea de Spinoza acerca de que nadie ha determinado hasta ahora la potencia del cuerpo, es decir, lo que podemos hacer con él, la filosofía de los procesos recurre a la visión general del filósofo acerca de configurar un cuerpo y sus afectos, lo cual incide en la composición afectiva del mundo, dado que es una actividad emergente en campos relacionales donde lo que nos elabora como sujetos es la relación afectiva que construimos en nuestras interacciones.

El argentino Ali Lara recurre a Melissa Gregg y Gregory J. Seighworth para explicar que “la capacidad de un cuerpo nunca es definida por un cuerpo solo, sino que está siempre en complicidad con, y encaja en el campo o contexto de su fuerza-relación.” (Lara, 2015: 19). Así, vemos en el antecedente de esta filosofía, un desafío a las teorías clásicas de la intersubjetividad que abonan a la idea de que el lenguaje construye y transmite el conocimiento y que el acceso a los estados de conciencia es únicamente por la vía lingüística. Este razonamiento se hace extensivo hacia la filosofía activista de Brian Massumi; no queremos dar a entender que el lenguaje no cumple una función importante en la comunicación, no obstante, no es la única forma de organización de la realidad y del conocimiento.

A propósito del campo relacional en el cual fluye el afecto, el filósofo Arran Gare de la Universidad de Swinburne en Australia, explica que una noción importante en este campo del saber es el de *emergencia*. Él se refiere a Alfred North Whitehead y su concepto de *emergency of novelty* (emergencia de la novedad) construido en su libro *Process and Reality* (1979). Según esto, el sujeto

emerge del mundo como un organismo en contacto con diferentes alteridades, pero más importante, en relación con otros eventos (a los que Whitehead se refiere como “ocasiones”). Entre cada ocasión, existe una afectación entre *cuerpos vivientes (living bodies)*, el cual es a su vez, un modo de referirse al cuerpo como un organismo viviente que experimenta el mundo en diferentes intensidades, en distintas ocasiones o eventos.

El cuerpo, explica Whitehead, es permeado por las sociedades de “grado inferior” (*living societies of low-grade*), que se coordinan para elaborar eventos de grados más intensos. Esta es una manera de explicar la diferencia de experiencias en que se coordinan los cuerpos de una sociedad donde emergen nuevas materialidades y mentalidades. En esa emergencia yace el afecto, el cual surge por el contacto de materia con materia (cuerpo-a-cuerpo); esto contiene el potencial de construir nuevos pensamientos de modo tal que existe un precedente para afirmar que hay una relación entre el afecto y el pensamiento. Para que haya cualquier tipo de lenguaje, es necesario el afecto. (Ver Arran, 2002: 2-6).

Entonces, existe una potencia relacional en los encuentros entre los cuerpos. Steven Brown y Paul Stenner mencionan que las modificaciones que resultan de esos encuentros pertenecen al orden de la emoción o afecto y añaden: “Spinoza evita lo que los modernos entenderíamos como la oposición entre emoción y cognición, al insistir en que los afectos son órdenes emergentes del campo relacional hechos en los encuentros entre cosas finitas reunidas” (Brown & Stenner, 2001: 89, como se cita en Lara, 2015: 19). Así, en esa relacionalidad que desde ahora podemos entender como *campo expandido*, el cuerpo invierte energía, esfuerzo en mantener su forma y para conseguirlo, adquiere y/o ejerce un potencial.

La idea de *potencia* es de igual importancia en esta filosofía; explica Ali Lara que, para Spinoza, “las formas en que los cuerpos pueden ser afectados y modificados son resultado de su potencia relacional y están íntimamente ligados a la naturaleza de las relaciones y encuentros que los cuerpos experimenten” (Ibíd.). Lo anterior alude a un potencial de transformación o estabilidad; un cuerpo, estando en el campo relacional, está sujeto a diferentes afectaciones de modo tal que invierte energía. Finalmente, la temporalidad es también relevante en el sentido de que el afecto posee una duración vinculada a las intensidades de la experiencia y la percepción que el cuerpo tiene del tiempo.

Experimentamos nuestro cuerpo según nuestra propia duración, lo cual se traduce en diferentes intensidades experimentadas y derivado de ello, se crean nuevos saberes. De acuerdo con Ali Lara, varios son los autores que encontramos en esta línea: Jacques Lacan, Michael DeCerteau, Lawrence Grossberg, William McDougall, Friedrich Nietzsche, William James, Charles Sanders Peirce. A ellos podemos sumar a Friedrich Schelling y Gottfried Leibniz, en quienes se basa Whitehead. No obstante, los representantes de la filosofía de los procesos que mantienen una base profundamente *spinoziana* son Gilles Deleuze, Henri Bergson y Alfred North Whitehead.

En este inciso, trazaremos una relación entre Spinoza y el trabajo de Brian Massumi. Antes de realizar una caracterización y análisis de los afectos en el cine de terror, enmarcamos nuestra concepción del cine como un *arte que acontece*, término que procede del proyecto estético-político que Brian Massumi detalla en su filosofía activista, fundada en la noción de actividad. Así pues, definiremos el afecto según Spinoza y Brian Massumi y finalmente, estableceremos algunos puntos del debate entre mente y cuerpo. Más que hacer un recorrido por cada propuesta autoral que ha articulado la filosofía de los procesos, deseamos entender al cine como un arte de configuración afectiva.

1.- SPINOZA, EL BENDITO.

Baruch Spinoza nació en Ámsterdam en 1632 y falleció en La Haya en 1677. Atilano Domínguez documenta que su época corresponde a las discordias religiosas que culminaron en la Guerra de los Treinta Años (1618-1648) y al absolutismo monárquico simbolizado en Luis XIV (1643-1715), (Domínguez, 2019). Consideraba a las Provincias Unidas como su hogar y en efecto, vivió en el siglo de oro neerlandés, donde se situaban las provincias que ahora constituyen Los Países Bajos que se proclamaron independientes de España (entre ellos, Holanda); se trató de un periodo histórico donde se originaron la filosofía y la ciencia modernas, aunque el mayor referente es su poderío económico gracias a la comercialización que, en su mayoría, propiciaron los judíos conversos que migraron a esos territorios.

Dada la separación con España, las Provincias Unidas gozaban de autonomía comercial. “A mediados de siglo, ese pequeño país, con Ámsterdam como gran puerto internacional, con Leiden como universidad de renombre europeo y con La Haya como capital, se ha convertido en el centro comercial y financiero de Europa e incluso se atreve a rivalizar militarmente con la Inglaterra de Cromwell y con la Francia del Rey Sol.” (Domínguez, 2019: 15). Fue también un periodo de libertad política y religiosa debido a la ruptura con el catolicismo que reinaba en España. Comercio, educación y religión son una tríada que parece estar presente en el desarrollo social de toda cultura, pero no sólo por eso son importantes: también otorgan pistas sobre el pensamiento de la época.

Una libertad religiosa implicaba profesar otros cultos, pero también, cuestionar la existencia de Dios. Con esas interrogaciones, la mente se expande para comprender el lugar del ser en la naturaleza e incluso, reclamar la existencia de la ciencia y repudiar el temor a Dios, tal como lo hizo Benedictus de Spinoza, cuyos contemporáneos incluyen a Galileo Galilei, Gottfried Leibniz y René Descartes, a quien la historia ha situado como némesis de Spinoza, aunque este último nunca se declaró enemigo de Él; no concordaba con sus ideas, eso es otra cosa.

En este siglo, florecen también la literatura, la estructura de las lenguas romances, las obras de William Shakespeare y Miguel de Cervantes (a quien Spinoza leyó). Aconteció también uno de los más importantes descubrimientos

científicos de la mano de Antón Van Leeuwenhoek, un comerciante holandés con una curiosidad por lo invisible, que lo condujo a crear lentes para ver aquello casi imperceptible a la visión humana; es el inventor del microscopio y para muchos, padre de la microbiología. Esa herramienta para ver el mundo microscópico es una alegoría de la mentalidad que se gestaba en el siglo XVII, la de ver con mayor claridad la realidad; ello influyó en Spinoza al grado de que más tarde en su vida, se dedicó a tallar vidrio y elaborar lentes, visiones que quizá, le llevaron a reflexionar sobre ese algo también invisible pero que no obstante, organiza nuestra experiencia en el mundo: los afectos.

Hablar de miedo y de cualquier otro afecto remite siempre a Spinoza, cuyas ideas son fundamentales para cualquier estudioso de los afectos. De acuerdo con Emma León (*Poder, arte y cultura. El miedo en la organización de la experiencia personal y colectiva*), el filósofo proviene de una comunidad de judíos conversos quienes profesaban el catolicismo para no ser perseguidos, pero en secreto, profesaban sus creencias. Por esta razón, se les conocía como *sefardíes marranos*.

Su historia es de lo más interesante, aunque es pertinente aclarar que, para la comunidad, vivir perseguidos por razones religiosas constituía, quizá, una verdadera historia de terror: fueron judeoconversos expulsados de la Península Ibérica, particularmente, de las regiones de Castilla y Aragón, por los Reyes Católicos. La única razón por la que profesaban sus creencias en secreto, a pesar de la conversión masiva forzada de 1497, es porque la Inquisición aún no actuaba en esos lugares en tales fechas. El llamarles marranos implicaba designarles no sólo como sucios, pues tenían la insinuación de “cristianos fingidos.”

Al ser expulsados, varias comunidades se asentaron en Holanda, entre ellos, la comunidad andalusí, quienes poseían un nivel de erudición que apenas lograremos manejar en esta tesis, pero que también eran muy vulnerables puesto que ese país era protestante, enemigo de los católicos. En este contexto creció Spinoza, cuya madre falleció cuando él tenía seis años. Su padre, al ser comerciante rico, volvió a casarse. Su madrastra era sefardita practicante y eso reforzó la educación religiosa de Spinoza; ella también falleció a la edad de 29 años. Es justo decir que la muerte marcó al filósofo de manera cruel, al quitarle dos figuras maternas y, más tarde, a uno de sus referentes intelectuales.

Spinoza tuvo la oportunidad de estudiar y dedicarse al comercio. Era políglota, hablaba español, holandés y latín (el idioma de la inteligencia). Influenciado por la cultura librepensadora de ciertos espacios de Holanda, comenzó a cuestionar las formas religiosas del judaísmo que negaban los placeres de la vida y otras maneras de hipocresía. Este pensamiento lo compartía su padre, Micael, quien lo apoyó para ingresar a una escuela liderada por Franciscus Van den Enden; se trataba de un centro educativo para “ricos y mundanos”, librepensadores que estudiaban medicina, latín y discutían a Thomas Hobbes y a Descartes.

Cuando muere su padre, en 1654, Bento (*Baruj* en religión, *Benedictus* en latín) se hace cargo del negocio familiar al tiempo que dio rienda suelta a sus ideas sobre la naturaleza de Dios, justo en el centro del pleito entre protestantes y católicos. Él no se cuestionaba su existencia, sino su naturaleza. Pero aquí comenzaron parte de sus problemas, pues cuestionar eso era de disidentes. Su *disidencia* se vio alimentada con la llegada de su tío, el filósofo Uriel da Costa, quien emigró a Holanda para evitar a la Inquisición que ya les perseguía a él y a su familia por *marranos*. Da Costa era un intelectual y crítico de las religiones, especialmente la del judaísmo, a la cual le encontró defectos que expuso en público, argumentando que las religiones judeocristianas son supersticiones que basan la salvación en el miedo. Se aventuró incluso, a negar la inmortalidad del alma. Por ello, se le anatemizó y excomulgó de la sinagoga.

Uriel tuvo una oportunidad para redimirse, pues la excomulgación era el ostracismo absoluto, que implicaba la muerte económica y social. A causa de la religión, “he sufrido en mi vida cosas inconcebibles”. En *Espejo de una vida humana*, escribió: “Fui educado, de acuerdo con las costumbres de aquel reino, en la religión cristiana pontificia; y, como quiera que ya desde adolescente temiera mucho la condenación eterna, deseaba observar todo con escrúpulo. Me dedicaba a las lecturas del Evangelio y de otros libros espirituales, recorría los manuales de confesión, y cuanto más me imbuía de ellos, mayor dificultad encontraba. Finalmente, caí en inextricables perplejidades, ansiedades y angustias. Me consumía en la tristeza y el dolor”. (da Costa, 2007 [1640]: 1).

Lo anterior lo escribió luego de haber sido humillado ante la sinagoga para evitar la expulsión de su comunidad. Desde entonces, da Costa ya era observador del dolor y los afectos negativos que traía consigo la religión y el temor a Dios. En sus memorias, él mismo narró el proceso para no ser excomulgado:

Fuéme entonces dada lectura de un escrito en el que se explicaba cómo, vestido de luto y portando un cirio negro, debía entrar en la Sinagoga y vomitar ciertas palabras por ellos dictadas, palabras deliberadamente infames, mediante las cuales resonaran hasta el cielo las iniquidades por mí cometidas. Tras de lo cual debía sufrir, en la Sinagoga, pública flagelación con látigo de cuero o palo, extenderme luego sobre el suelo para que todos pasaran sobre mí y, finalmente, guardar ayuno durante algunos días. (Ibid, 5).

No aceptó de inmediato, pero la comunidad le hizo la vida imposible a Da Costa; le lapidaban en público, escupían, cancelaron sus fondos personales, le tiraban piedras a las ventanas de su casa de modo que ni allí pudiera estar tranquilo. Finalmente aceptó el veredicto para evitar la infamia: leyó un escrito redactado por la sinagoga en la que confesaba ser digno mil veces de la muerte por haber violado las leyes del Sabbath; se desnudó hasta la cintura, se abrazó a una columna y recibió 39 azotes. A la salida, pasaron todos por encima de él. Escribió esto en sus memorias y luego, se pegó un tiro. Spinoza, quien fue instruido por su tío, quedó fuertemente marcado por este horror.

Naturalmente, se convirtió en un exiliado de su comunidad a los 24 años. Como mencionamos, la ruptura con la sinagoga comenzó cuando se hizo cargo, a los 22 años, de la empresa de su padre tras la muerte de éste; criticó que todas las normas sociales de los judíos tuvieran que tratarse en el conjunto secular en lugar de en los juzgados y rechazó una oferta monetaria de los ancianos de la sinagoga para modificar sus pensamientos y actitudes. Finalmente, lo excomulgaron mediante un *anatema* que Antonio Damasio documenta en su libro *En Busca de Spinoza (2003)*, y del cual sólo citamos una porción, dada su amplitud:

Con el juicio de los ángeles y de los santos excomulgamos, separamos, maldecimos y anatematizamos a Baruch de Spinoza (...) Maldito sea por el día y maldito sea por la noche. Maldito sea cuando duerma y maldito sea cuando camine, maldito cuando entre y cuando salga. El Señor no lo perdonará, enciéndose desde ahora la cólera y la furia del Señor contra este hombre y caigan sobre él todas las maldiciones que están escritas en el libro de la Ley. (Pollock, 1880 en Spinoza, 2003: 273).

Spinoza arremetió contra quien pudo, pero no por venganza sino por una disposición analítica y de meditación, una vez que fue excomulgado de su sinagoga. Se mudó a La Haya, donde vivió siete años. Fue él quien tuvo una diferencia epistemológica crucial con Descartes; en esa pugna, “ganó” el filósofo francés, únicamente porque Spinoza era *anatema* y sus publicaciones eran censuradas en Holanda y en Europa en general. Aunque ha sido estudiado, apenas en el nuevo milenio toma fuerza dicha ruptura: no hay dos sustancias aparte (alma y cuerpo), ambas son un fenómeno procesual entrelazado y fundamentado en la materia. El conocimiento es, para él, un arma de discusión y de denuncia para crear un nuevo mundo.

1.1 APUNTES GENERALES SOBRE EL PENSAMIENTO DE SPINOZA.

De modo general, la premisa base de las reflexiones de Spinoza es hacer de las formas de vida personal y social, un estudio sistemático y propositivo que forme sociedades mejores. Fue defensor de que la búsqueda de la felicidad se construye *aquí y ahora*, y es nuestro deber remover los obstáculos del verdadero conocimiento. El primero de esos obstáculos es el discurso trascendental; la *realidad* misma es la existencia efectiva, real e irrevocable que la hace existir tal y como es, no lo que suponemos que es. Cualquier modalidad de realidad se finca en la *materia*, que como sí misma, es por doquier la misma. (León, 2020).

Las expresiones de la materia se distinguen *modalmente*, se extienden, por eso es que, con base en esta materia, podemos formar todas las cosas en un proceso de *transformación y movimiento*. Explica: “por *modo* entiendo las afecciones de una substancia. O sea, aquello que es en otra cosa, por medio de la cual es también concebido.” (Spinoza, 2017 [1677]: 57). Agrega que todo lo que es, lo es en sí o en otra cosa. En ese sentido, estamos hechos de materia y poseemos la capacidad de *transformarnos*; nada surge a la existencia de manera

disgregada, pues existen principios de *composición* y cada cual opera según los principios de su propia materialidad, sea la modalidad en la que esté.

La materia, después de todo, no se destruye, aunque se reduzca a lo más mínimo, por ello, siempre se halla en el flujo de la transformación. Dado que existe modalmente, la materia genera cosas *singulares, animadas, grupos de realidades con capacidades determinadas*. Aquí entra en función el cuerpo; todo el pensamiento, la imaginación, las ideas están *encarnadas* en cuerpos que se distinguen unos de los otros debido al *movimiento*. El siguiente cuestionamiento es ¿qué provoca el movimiento? Lo causa la *energía*, que emerge en el encuentro y afectación con otros cuerpos. Así pues, en el orden *animado* nos movemos con nuestra propia energía, cuyas *intensidades* son variables y de lo cual se desprende la idea de los afectos como fuerzas que aumentan o disminuyen las capacidades de los cuerpos, el famoso *conatus*.

De estas ideas que explican el orden de la realidad, se desprenden sus reflexiones sobre Dios. Para Spinoza, Dios es la naturaleza y este “obra en virtud de las solas leyes de su naturaleza, y no forzado por nadie” (Ibid, 80). Todas las cosas están en Dios, pero he ahí que existen, en la realidad, la naturaleza *naturada* y la naturaleza *naturante*. Dios se halla en el orden de la *natura*, la cual rige todas las cosas existentes en el universo, pero la humanidad puede modificar esa naturaleza, alterando la realidad. Las leyes son ejemplo de lo anterior, es decir, aquello que los seres humanos creamos para regir nuestra realidad.

Spinoza no buscaba un Dios cuya mano invisible dominara todo; por el contrario, era partidario de que la vida real no se explica en el marco de los poderes divinos. No negaba la espiritualidad, pero esta no es sobrenatural ni supersticiosa (en su *Tratado teológico-político* publicado en 1670, argumentaba que la superstición era el medio eficaz para gobernar a las masas). Díos, el judío que castiga está lleno de ira e infunde miedo en sus creyentes. La ignorancia y la superstición le dan poder a Dios, como consecuencia, otorgan poder a quienes distribuyen su palabra:

...el gran secreto del régimen monárquico y su máximo interés consisten en mantener engañados a los hombres y en disfrazar, bajo el especioso nombre de religión, el miedo con el que se los quiere controlar, a fin de que luchen por su esclavitud, como si se tratara de su salvación, y no consideren una ignominia, sino el máximo honor, dar su sangre y su alma para orgullo de un solo hombre. Por el contrario, en un Estado libre no cabría imaginar ni emprender nada más desdichado, ya que es totalmente contrario a la libertad de todos adueñarse del juicio de cada cual mediante prejuicios o coaccionarlo de cualquier forma. (Spinoza, 2019 [1670]: 79).

Con estas ideas, Spinoza pugnaba por el pensamiento fuera del trascendentalismo y la superstición: la realidad es *lo que es* y si existe Dios, se *halla en la naturaleza*; la realidad opera según su propia naturaleza (*naturada*, ya nacida), se desenvuelve, es infinita e inabarcable. Esa es la naturaleza *naturada*, la que alumbra las cosas, leyes a las que nadie puede manejar por

rituales, incitación, entre otras acciones. No construye dogmas de fé que castiguen; esto último estaría en la naturaleza naturante, las cosas que no dependen de *Dios* y que cambian a otro *contenido*; aquellas transformadas por la humanidad.

Tales contenidos son finitos y condicionados, están sujetos a lo *contingente*. No surgen de la nada, sino de una pluralidad de realidades que interactúan y se transforman en un campo de *relaciones afectantes*. En este campo donde las cosas surgen, también se modifican para *devenir* en otra composición material; los objetos no actúan por sí solos, sino por causas que también son infinitas. Todo el espectro de la realidad se rige por *leyes de composición* provocadas por la *causalidad* y que operan en *redes de interacción afectante*.

En la *Ética demostrada según el orden geométrico* (1677), Spinoza habla del orden de esta composición, integrada por la *causa de sí* (aquella cosa existente), cosas *finitas en su género* (una cosa limitada por otra de su propia naturaleza), *substancia* (lo que es en sí y no precisa del concepto de otra cosa para formarse), *atributo* (constitutivo de la esencia de una substancia), *modo* (las afecciones de una substancia o bien, otra cosa por medio de la cual también es concebido algo nuevo), *libertad* (lo que existe en virtud de su propia naturaleza), *necesidad* (aquello compelido a existir por otra cosa) y *eternidad* (la existencia que se sigue de una cosa necesariamente eterna), dominadas todas por *Dios*, la única substancia con infinitos atributos, es decir, la naturaleza inabarcable. (Ver Spinoza, 2017 [1677]: 55-57).

En esta composición, las cosas más compuestas pueden captar más realidades y ser afectadas de otras maneras y a su vez, afectar a otras; ninguna existe en solitario. Todos dependemos de la realidad, de las relaciones afectantes, del campo relacional donde emergen esas fuerzas. En la fenomenología pura, se diría que esto es “necesitar del otro”. La composición incluye pues, a los cuerpos humanos y su *conatus*, esa fuerza que nos impulsa a sobrevivir; tenemos *potencia* para actuar en el orden humano y animado. Esa capacidad, dice, nos la ofrecen las leyes *natura*, que no jerarquizan ni legitiman quien puede o no existir.

Entonces, Spinoza argumenta que es derecho natural de todos el existir, pertenecemos al mismo orden de la realidad y tenemos potencias para transformarnos. No obstante, estamos sujetos al orden externo del mundo. *Somos con la naturaleza*; somos *seres sintientes*. Así es como explica que dependemos de la exterioridad, una potencia que nos impulsa a la existencia, pues esa es nuestra primera necesidad: sobrevivir en el mundo al que hemos sido arrojados. La naturaleza, por sí misma, no nos garantiza la existencia, mucho menos la inmortalidad; no podemos librarnos de los cambios exteriores.

La naturaleza, que es Dios, es infinita. En cambio, nuestros cuerpos no lo son y más adelante en la historia, otros filósofos como Soren Kierkegaard o Martin Heidegger argumentaron que esta situación, el ser conscientes de nuestra finitud, es lo que nos arroja a un estado angustia permanente ante la nada, lo

único seguro para nosotros. Spinoza se adelantó a todos ellos, pero no sólo a filósofos, sino a la biología, la física, la neurociencia, la psicología y la antropología. Muchos de sus hallazgos concentrados en la Ética y sus tratados políticos fueron comprobados posteriormente desde enfoques positivistas, fenomenológicos y empíricos.

El proceso, el impulso de mantenerse con vida, incluye el cambio; este, como dijimos, es por causa externa, pero, también podemos provocarlo nosotros por *causa adecuada*. Somos afectados por el resto de las personas; de igual forma, participamos del cambio y *afectamos*. Por esa razón, Spinoza llama a una *ética de la responsabilidad*. La humanidad posee la capacidad de dominar sus propios afectos; esto es importante para establecer, de una vez, que el giro afectivo no implica andar repartiendo afectos indiscriminadamente ni dejarnos llevar por la emocionalidad en lugar de la razón: dado que afectamos, somos responsables de lo que nos sucede y de lo que hagamos a otros. Lo que hacemos posee una intencionalidad: la primaria es sobrevivir, pero luego de ello, es ejercer acción sobre los demás y también, crear y expresar. Comunicar.

1.2 LA DINÁMICA DE LOS AFECTOS.

Adentrémonos en la *Ética* de Baruch Spinoza (también conocido como Benedictus de Spinoza, nombre adquirido más tarde por él). Hablemos, como hemos hecho hasta ahora, de los seres humanos, a quienes se refiere en la parte titulada *De la naturaleza y origen del alma*; allí inicia el trazo del vínculo entre mente (*anima mens*) y cuerpo, la extensión material de la mente. Estas no son dos sustancias que operan de modo separado (en la más pura idea del dualismo cartesiano), por el contrario, son procesos paralelos. Aquello que los vincula son los *contenidos mentales* que propicia la mente o, en otras palabras, la *percepción*, aunque Spinoza no empleaba el término.

Ahora bien, para Spinoza, la sustancia primordial es la *materia* y a ella pertenecen cuerpo y mente, de modo que existe una *encarnación corporal* de la subjetividad y de las ideas. ¿Cómo se da esta conjunción? La existencia, hemos establecido, no es algo fijo, por tanto, tal conjunción se expresa *en acto*, particularmente, en los actos de conciencia y de percepción. En el acto existimos y nos transformamos de modo continuo y radical, puesto que la existencia se *está haciendo*, o en el orden de ideas de Brian Massumi, *está ocurriendo*. Asimismo, todo *está por hacerse*, lo cual es antecedente de la *potencia*; en ese sentido, *nada está determinado*.

El modo en que nos damos cuenta de la existencia de las cosas depende de las *afecciones* que *experimenta el cuerpo*; no existimos descarnados ni el alma anda en el éter o en una conciencia trascendental, por el contrario, poseemos *recursos sensoriales* que yacen en un cuerpo abierto que recibe estímulos del exterior. El cuerpo es nuestro primer crisol, es el objeto de la experiencia; siguiendo a Massumi, es nuestra principal técnica de la experiencia: cómo nos sentimos, qué escuchamos, cuáles objetos percibimos; el cuerpo es

la materialidad activa de la existencia; no es sólo carne, pues todo lo que sucede es captado por la mente, que se percata de lo que le sucede al cuerpo.

Así pues, para Spinoza, el cuerpo es lo *vivenciado* por las afectaciones que capta (y también la mente). Nos apropiamos del mundo según cómo *sentimos* con el cuerpo, pero esas vivencias no son invenciones nuestras, puesto que depende de los estados del propio cuerpo y de nuestro contacto con las múltiples modalidades del mundo. El cuerpo está compuesto de diversos *individuos*; los actos mentales que se percatan de lo que le sucede, dan lugar a numerosos pensamientos y cosas. En ese sentido, *padecemos* afecciones y las necesitamos para existir, los afectos, entonces, entran en una dinámica corpóreo-mental.

En la parte tercera de la *Ética*, titulada *Del origen y naturaleza de los afectos*, el filósofo holandés establece lo siguiente: "por *afectos* entiendo las afecciones del cuerpo, por las cuales aumenta o disminuye, es favorecida o perjudicada, la potencia de obrar de ese mismo cuerpo y entiendo, al mismo tiempo, las ideas de esas afecciones." (Spinoza, 2017: 210). El filósofo explica que *nosotros* podemos ser *causa adecuada* de las afecciones si percibimos clara y distintamente el efecto que causamos en otro o bien, lo que otro causa en nuestro ser. En consecuencia, *obramos* cuando somos esa causa de afección o nos afecta una fuerza exterior. Podemos también *padecer* "cuando en nosotros ocurre algo, o de nuestra naturaleza se sigue algo, de que no somos sino causa parcial." (Ídem).

De lo anterior resaltamos dos elementos: la relación entre el cuerpo y la acción, esta última motivada por la afección proveniente a su vez, de un afecto, que, en el caso de Spinoza, se puede comprender como la *alegría* o *tristeza* que aumentan o disminuyen la capacidad de un cuerpo para *obrar* y, por consiguiente, el cuerpo y el alma pasan a un estado de mayor o menor perfección. Tales afectos son provocados por otro cuerpo y nosotros al mismo tiempo, podemos afectar a otro cuerpo, con mayor o menor intensidad.

Emma León Vega aclara, al respecto de este proceso, que el objeto de *nuestra experiencia* yace en *nosotros*, de modo que no captamos la *objetividad real* de los demás; lo que sucede corresponde a nuestra propia dinámica corpóreo-mental y el modo en que valoramos lo externo y nuestras propias afectaciones. (E. León. *Arte, cultura y poder*. 29 de septiembre de 2020). Este proceso es un *flujo* y resulta de vital importancia porque es antecedente de la filosofía de los procesos, que a su vez es base de la filosofía activa de Massumi cuya premisa es que no se puede detener el flujo de pensamiento y que estos se dirigen a diversas direcciones, iniciando siempre *en el medio*, provocados por los afectos.

Con base en lo hasta ahora dicho, los afectos son fenómenos complejos conformados por las múltiples afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales que disminuyen o aumentan nuestras potencias vitales y que empujan a actuar de determinada manera, modificar la situación de los demás o bien, saciar algún apetito. Como mencionamos hace poco, los dos "grandes géneros"

de los afectos son la alegría, que aumenta nuestra potencia para actuar, contrario a la tristeza, que la deprime.

La definición anterior y la posterior articulación de *la mecánica de los afectos* de Spinoza son base de las diversas aproximaciones que encontramos actualmente, dentro del giro afectivo, así como en las disertaciones de Brian Massumi. En este punto, decimos que Massumi entiende el afecto como una intensidad primaria no cualificada, ni llena de contenido, mientras que la emoción es un acto consciente derivado del afecto, cualificado y actualizado con un significado, un contenido que se puede atribuir a un *sujeto* ya constituido (Véase Massumi, 2002: 35-45).³

Podemos relacionar con esta definición dos aspectos localizados en Spinoza: la intensidad y el cuerpo. Cuando Massumi habla de la cualificación está abordando, desde su punto de vista, la actualización que hacemos de la afección, es decir, cuando al afecto lo nombramos *tristeza* o *alegría*, los cuales son los afectos primarios de Spinoza. Para Massumi, el afecto es autónomo, entra por la piel, el cuerpo recibe la intensidad y sólo después de experimentar la afección (la acción de obrar de otro sobre mi cuerpo), puedo llenar ese afecto con contenido, cualificarlo.

Además, los afectos son *pragmáticos*, pues nos hacen construir conceptos y tomar acción (ser en acto); son guiados por los apetitos y nos gobiernan en la relación con el mundo; por ello Spinoza argumenta que no existe la soberanía de la razón, pues esta es *gobernada* por deseos y apetitos que nos arrastran por la vida. Esto es lo que contemporáneamente se entiende como las emociones, particularmente, gracias a los estudios del cerebro límbico. He ahí la importancia de Spinoza, pues se adelantó a los estudios de las emociones que se han generado en variadas disciplinas: debemos cultivar afectos y disposiciones afectivas que permitan potenciar las fuerzas vitales.

En cuanto a otras definiciones de autores que se asumen como parte del giro afectivo "inaugurado" en 2007, también retoman los elementos ubicados por Spinoza y estudiados por Massumi, ambos considerados piedras angulares de un giro en el que, debemos decir, realmente no se enmarcan. En el caso de Melissa Gregg y Gregory J. Seigworth, autores de la antología *The Affect Theory Reader*, explican que el afecto es la capacidad de actuar sobre algo o alguien, y actuar en consecuencia; es una inserción o extrusión de un estado o relación momentánea o a veces más sostenida, del paso (y la duración del paso) de las fuerzas de las intensidades. El afecto se encuentra en las intensidades que se comunican de cuerpo a cuerpo, (humano o no). (Véase Gregg & Seigworth, 2010: 1-4).

Por su parte, Patricia Ticineto Clough en *The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies*, expone que "el afecto se refiere a las capacidades del cuerpo para afectar o ser afectado o, al aumento o disminución de la capacidad del cuerpo para actuar o conectar. El *cuerpo-como-organismo*,

³ La traducción es nuestra.

es una entidad biomedida, con un modo específico de materialización de sus fuerzas *materiales* (...) se puede medir en términos de *respuestas corporales*." (Véase Clough, 2008: 1-5). La autora reconoce la influencia de Spinoza y Massumi en los estudios actuales del *giro afectivo*.

Es evidente que, entre las aproximaciones existentes, la presencia del cuerpo y la acción que ejerce sobre otro constituye *la mecánica* del afecto (denominado también como *flujos de afecto, redes de interacción afectante o diagramas*). Los teóricos comienzan sus trabajos con un esfuerzo por explicar cómo funciona el afecto, por tanto, la comprensión del afecto no yace tanto en lo que nosotros podríamos extraer como una definición concreta e inamovible, sino en dónde se origina y cómo fluye. Para nosotros, el afecto es una acción, es intensidad, es sensación y es fuerza, pero también, es un modo en que comunicamos ideas y construimos conocimiento, lo cual es posible vía la interacción. Ello deriva en emociones, que no son más que la cualificación y/o significado que le damos a las afecciones del cuerpo, que son motivadas por *estímulos o signos*.

1.2.1 DIAGRAMA DE LOS AFECTOS DE LA ALEGRÍA Y LA TRISTEZA.

A continuación, detallamos la mecánica de los afectos. Cuando Spinoza explica que el afecto es una acción que aumenta o disminuye nuestra capacidad de obrar sobre nuestro propio cuerpo y el de otros, expresa que el afecto consiste en un encadenamiento donde se transmiten los diversos afectos gracias al movimiento del cuerpo, el apetito por algo y las ideas. Por tanto, el pensamiento es una de las claves que potencian o disminuyen nuestra capacidad de actuar, esto es, porque *imaginamos* los afectos que otros sienten por nosotros y los correspondemos en igual, mayor o menor intensidad.

El afecto, desde esta perspectiva, es parte de un proceso de comunicación (claro, Spinoza no lo expresó tal cual, dado que su orden es de carácter, dice, *geométrico*). No obstante, esa mecánica de los afectos basada en "el orden geométrico" es un intercambio de estímulos (afecciones) y significados (ideas) que inicia entre dos cuerpos, pero no termina entre ellos, pues se expande, se transmite hacia otros. Spinoza afirma que si yo, como individuo, siento afecto (digamos, amor) por otra persona, y encuentro que otro cuerpo lo ama en igual medida de modo que le hace algún bien, *sentiré* afecto por ese otro ser.

Lo anterior no siempre funciona positivamente. Si encuentro que la persona que es objeto de mi afecto (amor) corresponde al afecto del otro en un modo que a mí no me resulta gozoso, sentiré celos. Mi afecto por ese otro será, pues, negativo. Los afectos se pueden entender como positivos y negativos, aunque Spinoza no cae en esa reducción. Para ampliar las observaciones anteriores, es pertinente incluir un diagrama de *la mecánica de los afectos* que se exhibe en la página 16.

Esta *mecánica* inicia con la composición de los tres primeros afectos, a los que Spinoza denomina *afectos primarios: alegría, tristeza y deseo*. Los define del siguiente modo:

- I. El *deseo* es la esencia misma del hombre en cuanto es concebida como determinada a hacer algo en virtud de una afección cualquiera que se da en ella.
- II. La *alegría* es el paso del hombre de una menor a una mayor perfección.
- III. La *tristeza* es el paso del hombre de una mayor a menor perfección. (Spinoza, 2017: 284-285).

El propio *afecto* es una pasión del ánimo que todo hombre (Spinoza utiliza ese género para dirigirse a todos los seres) tienen hacia otro ser o cosa. Los tres están presentes tanto en el *alma* como el *cuerpo*, aunque existen ciertas afecciones que sólo afectan al cuerpo, como es el caso del *placer, dolor, regocijo o melancolía*. El cuerpo los siente, pero el *alma*, dice Spinoza, los *imagina*. Por tanto, el ser construye *imágenes* de las cosas; basados en ellas, aumentamos nuestra potencia y/o capacidad de *obrar*, pues tengo una imagen de otro ser que siente alegría por mí, me ama, o al contrario, muestra una lejanía respecto de mí que me hace pensar que me *desprecia*.

Justo en la parte segunda de su *Ética*, titulada *De la naturaleza y origen del alma*, el filósofo escribe que “las imágenes de las cosas son las afecciones del cuerpo humano cuyas ideas nos representan los cuerpos exteriores como si nos estuvieran presentes, aunque no reproduzcan las figuras de las cosas. Y cuando el alma considera los cuerpos de esa manera, diremos que los imagina.” (Spinoza, 2017: 155). Su trabajo trata de comprender la naturaleza del alma y su relación con las acciones y las ideas.

En consecuencia, propone que los *afectos* están constituidos por una relación entre el cuerpo, el alma, las ideas y las acciones. Tales “conceptos” se derivan de las mismas afecciones internas del cuerpo, pero también por afecciones externas de las que nosotros formamos imágenes, aún cuando la cosa o ser que es causa de esas afecciones no está presente. Los damos por presentes, pues los imaginamos; podemos juzgar como adecuados o inadecuados ciertos afectos, en tanto que aumenten o disminuyan nuestra alegría o tristeza, por ello algunos se agrupan como buenos (los géneros de la alegría) o malos (géneros de la tristeza).

De los géneros del bien se desprende el *asombro*, del que a la vez se derivan los afectos resumidos en el diagrama. De los géneros del mal, proceden el *desprecio* y los afectos posteriores resumidos en el diagrama. Los afectos señalados en rojo son provocados por una causa exterior, es decir, del afecto que sentimos por otro, en tanto que esa otra persona también lo demuestra por nosotros. *Los afectos no se agotan, están en circulación, por ende, es pertinente decir que circulan en un constante proceso de comunicación en el que las*

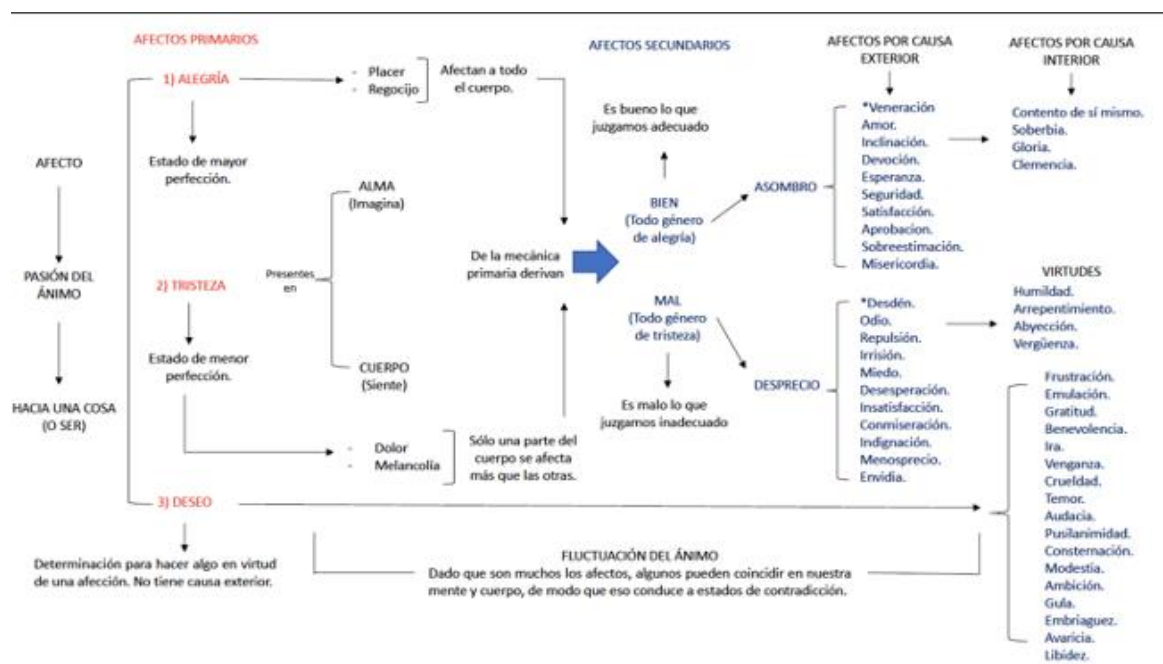
sensaciones son parte primaria de cualquier dispositivo que construya la comunicación.

Los afectos señalados en azul surgen por causa interna, es decir, provienen de la propia estima que tiene por sí mismo un ser, o bien, por la propia capacidad que tenemos para *obrar* sobre nosotros mismos, que no es otra cosa más que nuestra voluntad y capacidad de decisión. Los únicos afectos que no poseen causa exterior son los relacionados con el *deseo*, entendido como un apetito por algo o un fin que perseguimos, un apetito consciente *de sí mismo*.

De acuerdo con Spinoza, todos los afectos son contrarios, uno reemplaza a otro en mayor o menor medida, aunque en ciertos casos, el ser entra en conflicto cuando subsisten en él/ella afectos de amor u odio, a lo cual Spinoza denomina *fluctuación del ánimo*, que explica los ánimos contradictorios a los que solemos estar sujetos. Ello se relaciona con la contradicción que señala Massumi entre las sensaciones de gozo y sentimientos de culpa, que abordaremos más adelante.

Hay afectos que nosotros sentimos por otras personas y las personas cercanas a nuestros sujetos (o bien, objetos) de afecto. Spinoza también reconoce que *yo* puedo *sentir* afecto por los seres humanos en general. Las acciones de la humanidad a propósito de algo inciden en nuestro pensamiento y forma de actuar. En la proposición XXIX expresa: “nos esforzaremos también por hacer todo aquello que los hombres miran con alegría, y al contrario detestaremos hacer aquello que imaginamos que los hombres aborrecen.” (Spinoza, 2017: 244).

DIAGRAMA 1. LA DINÁMICA DE LOS AFECTOS DE SPINOZA.



Esquema elaborado con base en la tercera parte de la *Ética* de Spinoza. Inicia su mecánica de los afectos a partir de la Proposición XI de la parte *Origen y naturaleza de los afectos*. Ubica en total, 50 afectos derivados de los tres primarios.

En las proposiciones que le siguen a la anterior, Spinoza se refiere a los *hombres* como aquellos sobre los que no hemos proyectado afecto alguno en términos de cercanía o intimidad. No obstante, admiraremos o aborreceremos las acciones consideradas por el ser humano, como buenas o malas, de modo que nuestro afecto se hará extensivo a los *otros* en general. Así pues, podría conmisericordiar (*la conmisericordia es una tristeza, acompañada por la idea de un mal que le ha sucedido a otro a quien imaginamos semejante a nosotros <Ibídem: 290>*) al pobre, al indigente en la calle, a la mujer golpeada, a las desaparecidas o estranguladas en situación de feminicidio, a los encarcelados injustamente, o bien, puedo odiar a la policía o políticos corruptos, a los delincuentes que roban o asesinan, entre otros. Veamos pues, que los afectos explican cómo nos relacionamos a un nivel macro, en la sociedad, y comienzan en un nivel micro, en la interacción entre grupos.

La dinámica de los afectos entra en uno de los primeros niveles de la comunicación, aquella orientada a la esfera emocional. Explica Spinoza que gracias a la imaginación es como precisamente, se potencian las ideas que tengo sobre el afecto de los otros. Formamos imágenes de eso. En el mundo contemporáneo, vía los diversos canales de comunicación, se construyen imágenes de las personas, lo cual encuentra un parangón con la *Teoría de la Comunicación Humana* de Paul Watzlawick, que se resume justo en la interacción. Uno de los axiomas de esta teoría nos habla de la imposibilidad de no comunicar; los mensajes que intercambiamos entre personas constituyen la interacción, pero no hablamos únicamente de los textos o interacciones sociales estructuradas con el lenguaje articulado, sino también, en los estímulos y conductas. (Véase Watzlawick, *et al*, 2002: 49-71).

En la interacción, se transmite información y se imponen conductas. Toda actitud comunica, incluida aquella orientada a transmitir sensaciones, emociones y conceptos. Además, toda relación engloba una interacción entre interlocutores que se han formado una imagen el uno del otro, lo cual autores como Erving Goffman, Paul Watzlawick o Gregory Bateson denominan la construcción del *self*, es decir, cómo deseo que me perciba el otro. Lo anterior sale a colación, en primer lugar, porque hemos comentado que los afectos surgen y se perpetúan en la interacción. Su trayecto incluye sensaciones que *afectan* al cuerpo. Las sensaciones, el aumento de intensidades y la posterior *idea* que una persona se crea de ese afecto (*imagino* que el otro me admira o desprecia, por ejemplo) son parte de un flujo donde *todo comunica*).

Lo segundo es que gracias a los afectos formamos imágenes de los otros, particularmente, del afecto que sienten por nosotros y el cual podemos aceptar o rechazar. Así pues, logramos establecer una relación entre las imágenes que circulan en los medios masivos y la *idea* que tenemos de ellas, particularmente

hacia los líderes políticos o de opinión, por mencionar un caso. Podemos argumentar que, así como sentimos afectos hacia la persona cercana, también dirigimos nuestro afecto hacia los sujetos (o las imágenes de los sujetos) que se presentan ante nosotros en los diversos canales de comunicación y/o mensajes. *Si en la interacción humana cara a cara surgen los afectos, es plausible expresar que también se derivan de nuestra interacción con los mensajes, los textos, dispositivos, máquinas. Todo lo que actúe dentro de esos textos contiene signos que, en la lógica de Spinoza, podrían aumentar o disminuir nuestra capacidad de acción.*

En un noticiario, por ejemplo, se nos informa de las decisiones y cursos de acción que toman los mandatarios de estado. Tomemos como breve caso, la decisión del presidente Donald Trump de ejecutar un ataque a las instalaciones gubernamentales en Siria, el 13 de abril de 2018.⁴ Para nosotros, hay una acción realizada por el mandatario que afectará a la población general de una región, pero de igual modo, a las relaciones diplomáticas internacionales. Por eso argumentamos que el afecto es acción que motiva comportamientos y actitudes, pero también, está presente otra cuestión: las audiencias de un noticiario o lectores de un periódico, hemos recibido un estímulo que se completa con diferentes signos presentes en el entramado del mensaje, desde la información hasta la imagen del propio mandatario. En nuestra mente se construye una imagen negativa de Trump. Es posible que surja un afecto secundario: odio.

Ese odio es compartido por una comunidad constelada (reunida ante una idea más no en un mismo tiempo y espacio).⁵ Con este breve ejemplo defendemos la propuesta de Spinoza de que los afectos se extienden hacia los seres humanos en general, no sólo hacia aquellos con quienes tenemos contacto directo. Extendemos sus reflexiones al funcionamiento actual de los medios de comunicación, quienes construyen esas imágenes que originan y/o refuerzan el afecto que sentimos hacia los otros en general. Justo la palabra *afectar* es clave para comprender que en los propios medios informativos que median en la sociedad global, los afectos *fluyen* entre aparatos gubernamentales, dispositivos de vigilancia, representantes de instituciones civiles y de gobierno, etc. La dinámica de los *afectos* puede trasladarse al marco de la comunicación masiva.

⁴ El 13 de abril de 2018, desde Washington, el presidente de los Estados Unidos de Norteamérica, Donald Trump, declaró que ordenó “ataques de precisión” sobre Siria, como represalia por el presunto gas venenoso que dejó al menos 60 personas muertas el 7 de abril del mismo año, en la ciudad de Douma, como parte de una estrategia de “guerra química” del presidente Bashar al-Assad. Las declaraciones de Trump nunca están exentas de polémica. Tan sólo una semana antes, el 4 de abril, anunció su decisión de enviar tropas del ejército estadounidense a la frontera con México, situación que desde nuestro país encendió los ánimos del presidente Enrique Peña Nieto, quien publicó una respuesta el 5 de abril en el canal de YouTube de la Presidencia de la República, aludiendo a las *frustraciones políticas* del mandatario estadounidense con su propio senado.

⁵ Retomamos el término de Rick Altman, quien en *Los géneros cinematográficos* explica que un grupo de películas se identifican dentro de cierto género porque se dirigen a una comunidad específica de espectadores que reconoce sus códigos. Estas son comunidades genéricas porque pueden reunirse, como si fueran estrellas, vía actos de imaginación repetitivos (Véase Altman: 2000: 213-223).

Lo anterior concuerda con las aproximaciones de Brian Massumi y Steven Shaviro (discípulo del primero), quienes entienden el afecto a través de la sensación, la fuerza y el movimiento, elementos que están fluyendo en los *diagramas* a los que referimos brevemente en el primer inciso. *Uno de los problemas principales en el estudio del afecto es, pues, trazar los diagramas del afecto y comprender cuáles son sus diversas mediaciones, dado que no sólo el cuerpo (orgánico) se erige como única mediación del afecto entre personas.*

Las proposiciones anteriores nos permiten, entonces, defender que en producciones artísticas se forman afectos, como el caso del cine (idea que Massumi retoma en sus trabajos). El cine es una construcción sensorial; como tal, compone intensidades, nos brinda estímulos para emocionarnos. Parte de esos estímulos son los personajes y sus propias afecciones, propiciadas en la interacción entre ellos, por tanto, están destinadas a afectar a otros que se involucran vía la mediación de una pantalla: los espectadores. No veamos a los personajes como simples constructos ficticios sino como ese "otro" por el que se debe "sentir" algo.

En *Un Lugar en Silencio (A Quiet Place, Jon Krasinski, Estados Unidos, 2018)*, encontramos ejemplos de afectos provenientes de la tristeza, por ende, se originan del mal. Recordemos que Spinoza divide los afectos secundarios en buenos y malos, dado que aumentan o disminuyen la capacidad del cuerpo debido a intensidades fluctuantes de intensidad y/o tristeza. Se integran en afectos del "bien" y del "mal". Spinoza entiende por bien "todo género de alegría y todo cuanto a ello conduce y principalmente, lo que satisface un anhelo" (Spinoza, 2017: 256), y habla del mal como "todo género de tristeza y principalmente, lo que frustra un anhelo." (Ídem).

Afectos como los celos, la frustración, el odio y la envidia provienen del mal. También el pudor, la consternación, el temor y el miedo. Spinoza explica que el temor es "el afecto que dispone al hombre de tal modo que no quiere lo que quiere, o que quiere lo que no quiere" (Ídem, 257), es decir, lo que el autor llama una *fluctuación del ánimo* que a menudo se relaciona con la incertidumbre y la incapacidad para decidir o planear cursos de acción. Derivado de ello, se encuentra el miedo, donde "el ser queda dispuesto a evitar un mal que juzga va a producirse, mediante un mal menor." (Ídem).

En este contexto, y por experiencia propia, sabemos que los afectos en el cine de terror están destinados al mal o provienen de acciones maliciosas, puesto que el terror, de acuerdo con Carlos Losilla, es aquel que, a través de sus imágenes, evoca una de las emociones primigenias de la humanidad: el miedo. (Losilla, 1993: 17). La caracterización básica del género incluye la introducción de una amenaza que desestabiliza la vida cotidiana de la gente, por tanto, esas personas se encontrarán ante el problema de erradicar dicha amenaza, o como expresa Spinoza, deben estar dispuestos a evitar un mal.

Si los afectos secundarios están vinculados a la tristeza, están orientados al mal, en tanto que disminuyen la capacidad de obrar de un cuerpo, pero a la vez, le anima a deshacerse de la cosa que causa tristeza, esto es, de lo que

causa el mal, este modo de actuar es el que mueve a muchas películas de terror. Uno de los primeros afectos en el género proviene del monstruo o aquello que encarna al mal. Lo juzgamos malo porque le aborrecemos (reparemos en que para el ser, sólo es bueno aquello que desea y de lo que quiere estar cerca). Así pues, en *Un Lugar en Silencio*, la amenaza se presenta en forma de monstruos que acechan a una familia.

En la película, se nos presenta un mundo que ha sido invadido por criaturas monstruosas (cuya procedencia no se aclara, pero el espectador podría asumir rápidamente que son extraterrestres). Estas criaturas son violentas, asesinan a la gente con saña y les atrae el ruido. Por tanto, han sumido al mundo en el silencio, pues quien haga ruido (incluso reírse o conversar) llama su atención y al hacerlo, es más que probable que mueran de forma horrible. Así pues, una de las consecuencias más inmediatas es la ausencia de comunicación verbal.

El filme centra su atención en la familia Abbott, quienes viven en una casa aislada, cerca del bosque. La imposibilidad de comunicarse con palabras, reírse, jugar, los tiene sumidos en una tristeza constante, que se acrecienta cuando pierden al hijo menor, en manos de una de las criaturas. En la terminología de Spinoza, diríamos que *padecen* dolor y frustración, ambos provocados por una fuerza externa (aquí, la figura del monstruo, al ser externo, toma una gran relevancia como ese otro que afectó a una población entera y sus modos de vida).

Además, la hija mayor, quien es sorda, lleva una mala relación con su padre, pues piensa que él la responsabiliza de la muerte del hijo más pequeño. En la mente de la niña, se ha formado una idea del afecto que su padre tiene hacia ella, que es de odio. La película ilustra el flujo de la mecánica de los afectos, sobre todo aquellos orientados a la maldad, derivados de la tristeza y que se manifiestan en dolor (por la pérdida del hijo) y conmiseración. Entre estos personajes se teje el paso de afectos entre uno y otro, tal como sucede con los integrantes de cualquier sociedad. También, han tenido que buscar el modo de comunicarse, lo cual logran a través de códigos visuales, pero más importante, de afectos y de las ideas que cada personaje hace de ellos.

Dado que la dinámica afectiva fluye dentro del texto, es natural que *afecte* a quienes interactúan con él, en este caso, los espectadores. La película, entonces, puede ser vista como *un cuerpo* que comunica afectos, aunque lo más acertado, de acuerdo con Gilles Deleuze, es llamarla una *máquina*⁶ que construye afectos y los transmite. Tomemos como ejemplo la secuencia en la que Evelyn (Emily Blunt) entra en labor de parto. La familia ha ideado un sistema

⁶ El concepto de máquina proviene de la obra teórica *Capitalismo y Esquizofrenia* escrita por Gilles Deleuze y Félix Guattari, publicada en dos volúmenes: *El Anti-Edipo* (1972) y *Mil Mesetas* (1980). Este último particularmente, desarrolla el concepto de *máquina de guerra nómada*. La máquina es una formación conformada por dispositivos materiales (máquinas técnicas creadas por el hombre) y esquemas diagramáticos que posibilitan la *construcción* de estas máquinas, lo cual, inevitablemente, crea un nexo entre hombre-máquina donde se producen y reproducen significados y relaciones de producción.

para que el bebé nazca sin atraer a los monstruos; consiste en crear una serie de ruidos alternos para que los invasores sean atraídos por ellos y no por la madre, quien sufrirá los dolores de la contracción, o bien, del recién nacido que llora.

El asunto, como es de esperarse, no sale del todo bien. El padre y su hijo han vuelto tarde de su búsqueda de provisiones y la hija se ausenta por ir a "la tumba" de su hermano menor. Un ruido inesperado atrae a los monstruos a la casa, dónde yace Evelyn sola y en labor. En el pasillo, la fuente se rompe; la música incidental del filme crece y se escucha venir al monstruo. Esto crea una tensión entre la película y el espectador; este último, de ahora en adelante, estará muy atento a lo que suceda.

Evelyn baja rápidamente al sótano. Como espectador, uno suma dos afectos que se representan en ella: el *dolor* físico del parto (que afecta al cuerpo) y el *miedo* (que afecta al alma) a la criatura que viene tras de ella. Las ideas de esos afectos se instalan en la mente del espectador (*Imagínate los dolores, podría uno exclamar*). Previamente, una toma cerrada nos ha dejado ver que, en la escalera del sótano, hay un clavo salido. Cuando Evelyn baja, descalza, entierra accidentalmente su pie en el clavo. Debe suprimir un grito de dolor, pues el monstruo ya está en el pasillo que conduce al sótano.

La siguiente acción se detalla con un acercamiento de la cámara, al pie de Evelyn. Hay un charco de sangre. Ella toma su pie y lo separa, con fuerza. En el asiento, el espectador podría tener esa reacción fisiológica derivada de imaginar la sensación de dolor: retorcerse en el asiento. En la película, Evelyn baja rápidamente al cuarto y se instala detrás de unas pantallas, resistiendo todavía el dolor de las contracciones. Cuando la cámara se sitúa delante de su rostro, que tiene lágrimas en los ojos y una expresión de dolor, se aprecia en segundo plano, al monstruo, escudriñando el lugar, buscando el origen del ruido. Está a punto de encontrar a Evelyn. Una secuencia paralela nos ha mostrado que su esposo está aún lejos de la casa. Evelyn podría morir. Quien atestigua desde fuera, el espectador, comienza a conmiserarla.

La *conmiseración*, de acuerdo con Spinoza, es esa "tristeza acompañada por la idea de un mal que le ha sucedido a otro a quien imaginamos semejante a nosotros." (Spinoza, 2017: 290). Así, cuando el filósofo expresa que nosotros tenemos afectos por los seres humanos, esa reflexión se extiende incluso, a las representaciones que se hacen de *los otros*, como es el caso del cine. El desenlace de la secuencia descrita quizá se prevea, pero lo que ilustramos con este breve ejemplo, nos da la pauta para argumentar que, así como entre personas se comunica el afecto, también sucede entre otras formas materiales (a su vez, simbólicas), y las personas.

El cine y el espectador son ambos, cuerpos entre los que se crean tensiones que permiten el paso de afectos. La diferencia es que evidentemente, en el cine los afectos no son naturales, sino codificados artificialmente (o estéticamente), para instalar en el cuerpo del espectador, la aficción, y en su mente, la idea de esa aficción. Los ejemplos anteriores son una invitación a

pensar las formas simbólicas, las expresiones artísticas, nuestras propias relaciones humanas, en afectos, toda vez que estos son la fuente para la organización del mundo y la creación de la cultura.

Spinoza argumenta que la humanidad es ignorante de las causas afectivas que impulsan sus comportamientos y decisiones, por tanto, somos esclavos de los afectos y apetitos en cuando no los moderemos. Pero lo más importante es que poseemos la capacidad para hacernos cargo de nuestras decisiones; los afectos no se pueden eliminar, pero nosotros podemos encauzarlos y moderarlos, pues somos responsables de lo que hacemos con ellos. Es necesario comprender sus mecanismos, por ello, la racionalidad es parte de esa evaluación; decir que el mundo está organizado por los afectos no implica que estemos despojados de la razón ni que debamos *entregarnos* a toda disposición afectiva sin pensar en las posibles consecuencias.

La racionalidad los pone bajo atención y por ello, debemos encauzarlos para generar afectos que aumenten la felicidad, la perfección, nuestra potencia vital; dominarlos es pensar también en la común utilidad, apoyar a los vulnerables, repartir amor, pues es un afecto que nos hace sobrevivir, no debemos permitir ser arrastrados por afectos nocivos. No obstante, ya veremos más adelante que existen disposiciones afectivas que nos están controlando; una de ellas es el miedo.

Fue Spinoza y su tremendo don para desafiar el pensamiento de su tiempo, quien nos compele a desafiar las ideas de nuestros tiempos. A riesgo de sonar “hiperbólicos”, diremos que plantear desafíos de esa magnitud es un don o quizá, una bendición. Bento, Baruch, Benedictus; los nombres de Spinoza significan uno: bendito. Antes dijimos que el cine es de afectos y como consecuencia, el mundo es una composición afectiva.

1.3. UN CINE DE AFECTOS.

*“Por la tristeza, existe la poesía.
Por la tristeza, hay música.
Por la tristeza, existe el cine.”
(Melancholia, Lav Diaz, 2008)*

Ferdinand Griffon (Pierrot para los amigos), el protagonista de *Pierrot Le Fou* (Jean-Luc Godard, Francia, 1965), parece sentir que la vida ofrece más emociones de las que él experimenta. Una noche, antes de huir con Marianne, la niñera que su esposa ha contratado asiste a una fiesta en casa de los Expreso, sus suegros. La fiesta es una reunión *esnob* a la que asisten variados personajes con pinta de intelectuales; uno de ellos es un cineasta americano. Pierrot considera que se ve muy solo y decide hacerle la plática, que se desarrolla mediante una mujer haciendo las veces de traductora:

- ¿Cómo se llama? ¿A qué se dedica? - pregunta Ferdinand.
- Es el Sr. Samuel, es un productor de cine americano. Ha venido para filmar "Les Fleurs du Mal". - responde la traductora.
- Voltaire no está mal - dice Ferdinand y luego, se dirige de nuevo al cineasta: Siempre he querido saber exactamente, ¿qué es el cine?
- El cine -responde el Sr. Samuel- es como una batalla. Es el amor. El odio. La acción. La violencia. La muerte. En pocas palabras: es la emoción.

No son pocos quienes han afirmado que el cine es una máquina de emociones. En su libro *El lenguaje del cine* (1955), Marcel Martin enumera tres características fundamentales de la imagen cinematográfica: para él, se trata de una realidad material con valor figurativo (por su capacidad de documentar una percepción "objetiva" del mundo); una realidad intelectual con valor significativo (que le otorga a la imagen una carga de ambigüedad en tanto que lo registrado no necesariamente es indexical) y una realidad estética afectiva.

Cuando se refiere al cine como una realidad estética de carácter afectivo, discute en primer lugar el carácter "objetivo" de la imagen: se le confiere la capacidad del registro fiel de la realidad, pero ese poder es limitado porque quien está detrás de la cámara, pues la utiliza para realizar una objetivación acerca de ciertas selecciones que ella/él hace de su universo simbólico. Por tanto, todo aquel conocimiento interiorizado y subjetivado por los cineastas, autores y/o operadores de la cámara⁷, se convierte en "objetivación", una selección y/o representación del conocimiento subjetivo, conceptos trabajados con frecuencia en autores de la fenomenología como Peter Berger o Ernst Cassirer.

Lo anterior es importante para nosotros, como lo es para Marcel Martin, porque el proceso de creación de esta subjetivación en el cine se concreta de modo estético. La estética es una disciplina filosófica que estudia las condiciones de lo bello en el arte y la naturaleza. Desde el *Manifiesto de las Siete Artes* de Riccioto Canudo, hasta el famoso texto *El cine como arte* de Rudolph Arnheim, además de aportaciones de autores como Alain Bergala, Eric Rohmer, Jacques Aumont, entre otros, se ha consensuado que el cine es una forma artística pues no es mera reproducción de la realidad, sino composición y/o manipulación del mundo que integra formas de otras expresiones artísticas y por supuesto, se dirige a los sentidos.

Así, la percepción subjetiva del realizador se forma con la selección de ciertos significantes, a lo cual podemos sumar el ensamblaje de una fuerza emocional y una ideología. En ese sentido:

El cine nos da de la realidad una *imagen artística*, de modo que, si lo pensamos bien, es totalmente *no realista* (piénsese en la función de los primeros planos y la música, por

⁷ En *The Eye of the Century*, Francesco Casetti discute la capacidad del cineasta para darle "forma" al mundo mediante una selección que se exhibe vía el encuadre, en el cual también se inscribe un tipo de mirada guiada por el mismo cineasta, quien es más que un operador de la cámara, pues en el encuadre existe una visión subjetiva, sensorial y estética del mundo.

ejemplo), y *reconstruida* con arreglo a lo que el realizador pretende hacerla expresar, sensorial o intelectualmente. En primer lugar, *sensorialmente*, es decir, *estéticamente* (...) la imagen fílmica actúa con una fuerza considerable que se debe a todos los procesamientos purificadores e intensificadores a la vez, que la cámara puede experimentar en el realismo bruto.” (Martin, 2013: 36).

Visto desde esta perspectiva, el cine es una máquina estética que (re)produce una experiencia sensorial (sensual) diseñada para afectar todos los sentidos del cuerpo. Dicha experiencia se produce en la interacción entre cine y espectador, quienes son, ambos dos cuerpos que interactúan teniendo como umbral la pantalla. La primera *información* que nos brinda el cine es de carácter *afectiva* porque se dirige a las sensaciones, por tanto, el cine es un sistema de afectos que se construyen de manera estética.

En el caso de Martin, los factores decisivos de la estetización son aspectos como la música, la iluminación artificial, los movimientos de cámara, cámara lenta o acelerada, el montaje, entre otros. Tales elementos crean esa realidad estética que, en primer lugar, es sensorial. Una de las cualidades del *afecto* es precisamente, la sensación. En el cine, las sensaciones son creadas de forma estética mediante diferentes materiales expresivos o técnicas; además, al expresar que existe un procesamiento intensificador en la construcción estética, la propuesta de Martin se acerca mucho al estudio de la intensidad de Brian Massumi, quien indicó que el afecto es una relación de fuerzas e intensidades.

Martin cita a Henri Agel, quien expresa que “el cine es *intensidad, intimidad y ubicuidad*”, intensidad porque la imagen fílmica, en especial el primer plano, tiene una fuerza casi mágica que da de lo real una visión absolutamente específica y porque la música, en virtud de su función sensorial y lírica a la vez, refuerza el poder de penetración de la imagen” (Citado en Martin, 2013: 36).⁸ A lo anterior suma la intimidad (pues penetramos en los otros seres vía el primer plano) y ubicuidad (dado que el cine nos transporta libremente en el espacio y tiempo). Henri Agel fue uno de tantos autores que defendió la idea de que un cineasta es un artista que logra una construcción plástica del mundo, en la cual también logramos acceder a la conciencia de ese individuo que la construye (muy en la línea del paradigma mentalista de la conciencia).

Este marco es importante porque le sirve a Martin para proponer que, gracias a la visión artística del realizador, la percepción del espectador “se va haciendo afectiva en la medida en que el cine le proporciona una imagen subjetiva, densificada y pasional de la realidad: en el cine, el público derrama lágrimas ante espectáculos que, en la realidad, quizá sólo lo conmovieran medianamente.” (Martin, 2013: 37). Para él, la imagen posee un coeficiente sensorial y emotivo, proveniente de las condiciones en que se transcribe dicha realidad. Hablamos entonces de que, en el cine, la creación del *afecto* es de

⁸ Marcel Martin se refiere al texto *Le cinéma a-t-il une âme?* de Henri Agel. Un extracto del original está disponible en el siguiente enlace: <http://www.biblisem.net/etudes/agelame.htm>

manera estética, lo cual como veremos más adelante, coincide con Massumi cuando expone que, en la creación de objetos artísticos, existen fuerzas y selecciones de materiales de expresión.

Pero hablar de composición, reproducción o representación de afectos nos conduce a un problema que intenta salir de los terrenos de la significación y/o análisis de las cualidades estéticas afectivas del fenómeno cinematográfico: ¿es posible pensar el cine más allá de la representación? De manera más específica, ¿cómo podemos analizar el cine sin referirnos al significado y/o representación? Pensar el cine más allá de la representación es estudiar no el producto final, sino el proceso de creación; allí, en ese campo donde se encuentran las fuerzas y la producción de creatividad se halla la elaboración de las sensaciones y los afectos.

En este trabajo fluimos con la idea de que los afectos son el principio organizador de la realidad y que, gracias a ellos, existe el potencial creativo para elaborar los objetos y relaciones en el mundo, incluyendo las formas simbólicas. Es gracias a los afectos que llevamos a cabo nuestras diversas potencias y estas son el motor de la creación de la vida social, cultural, política y artística. Lo anterior sucede gracias a nuestra capacidad para moldear el mundo, que no es otra cosa que afirmar que nosotros podemos transformar la materia que compone todos los fenómenos de la realidad.

Somos portadores de una energía que transforma al mundo: esa energía es el afecto. Con la energía, tenemos acción sobre el mundo, transformamos la materia en el acto y es la materialidad el elemento que captura y transporta los afectos. En concordancia con las ideas del filósofo canadiense Brian Massumi, cuyo trabajo deseamos introducir como guía de esta tesis, definimos al afecto como una modalidad de comunicación que emerge en un campo relacional de fuerzas y que se caracteriza por la *intensidad, el movimiento, la fuerza y la duración*. Posee la capacidad de transmitir una experiencia sensorial entre dos sujetos, o bien, entre dispositivos (objetos) y sujetos; dicho impacto corporal emerge en una experiencia relacional que, posteriormente, construye un saber.

Lo anterior se deriva de la comprensión de Massumi, quien estudia al afecto como una intensidad primaria no cualificada, ni llena de contenido, mientras que la emoción es un acto consciente derivado del afecto, cualificado y actualizado con un significado, un contenido que se puede atribuir a un *sujeto* ya constituido (Véase Massumi, 2002: 35-45). A su vez, la definición de Massumi descende de la tradición *spinoziana* (Baruch Spinoza es un filósofo crucial para todo pensador de los afectos), además de una línea procesual que incluye a Henri Bergson, Gilles Deleuze, Alfred North Whitehead, Charles Sanders Peirce y Gilbert Simondon, de quienes ya tendremos oportunidad de hacer apuntes acerca de la influencia que han tenido en la teoría del afecto.

Así pues, enmarcamos el estudio del cine en el *giro afectivo* de las ciencias sociales y humanidades que, como recién apuntamos, persigue la tesis de que los afectos y emociones son el motor de toda creación social y cultural. Lo más importante para nosotros es que se engloba a la creación y expresión

artística, en la que figura el cine. Para nosotros, el cine es arte; nos hace vivir experiencias, por tanto, está elaborado de afectos que vivenciamos. Se trata de un acto expresivo producto de la actividad estética, compuesto por bloques de afectos que no *aparecen*, sino que *son sentidos*. Utilizamos la palabra *sentido* en su acepción sensorial, no de dirección. Así pues, el cine es, siguiendo a Massumi, una técnica de la experiencia.

Para sustentar estas afirmaciones, retomaremos tres ideas: el cine como acontecimiento y arte de la relacionalidad, retomado de la conferencia *El cine como acontecimiento* del filósofo francés Alain Badiou; el cine como la relación entre materia y pensamiento y, como técnica de la experiencia, basándonos para ello en la filosofía activista de Brian Massumi. El objetivo es entender al cine como una de las *artes que acontecen (ocurren arts)*, proceso que nos permite pensarlo más allá de la representación; se trata de comprenderlo como actividad creadora, como proceso. Así, el cine es un medio artístico dentro del campo de la comunicación, un campo expandido donde el afecto es el principio organizador.

1.4 EL ACONTECIMIENTO: CINE COMO ARTE DE LA RELACIONALIDAD.

El italiano Riccioto Canudo fue el primer crítico cinematográfico de la historia y quien afirmó, en el *Manifiesto de las Siete Artes* publicado en 1914, que el cine es un arte de síntesis total. Lo expresa del siguiente modo:

Nuestro tiempo ha sintetizado en un impulso divino las múltiples experiencias del hombre. Y hemos sacado todas las conclusiones de la vida práctica y de la vida sentimental. Hemos casado a la Ciencia con el Arte, quiero decir, los descubrimientos y las incógnitas de la Ciencia con el ideal del Arte, aplicando la primera al último para captar y fijar los ritmos de la luz. Es el Cine. (Canudo, 2010 [1914]: 18).

Argumentó también que necesitamos al cine para crear el arte total, pero de entre todas las artes, Canudo mencionó que dos de ellas surgieron originariamente del cerebro humano para permitirle “fijar todo lo efímero de la vida, en lucha contra la muerte de las apariencias y de las formas, enriqueciendo a las generaciones con la experiencia estética”. (Ibíd. 16). A lo anterior agregó que dicha experiencia afirma la *eternidad de las cosas* ante las que la humanidad experimentaba *una emoción*. Entonces, para Canudo las artes constituyen *focos de emoción* que captan el sentir de la humanidad y el cine no es lejano a esa idea; volviendo a las dos artes que emergen del cerebro, estas son la arquitectura y la música.

Tales artes constituyen la “necesidad de la humanidad de retener para sí misma toda las fuerzas plásticas y rítmicas de su vida sentimental”. (Ídem). Así, la arquitectura captó las formas del espacio y la música, los ritmos del tiempo; dichas propiedades son un círculo en movimiento de la estética que se cierra, en opinión del crítico, en la fusión total de las artes que se llama *cinematografía*. El cine es el arte supremo, elaborado con la herencia de la plasticidad

arquitectónica, el ritmo de la música y la perspectiva teatral, llevado a la ficción por la influencia de la literatura y ensamblado por los principios compositivos que “animan” a la pintura.

Ha ido más allá: de ser una síntesis total de las artes que permiten la captura de las emociones humanas, también elaboró sus propiedades esenciales, es decir, modificó la perspectiva teatral para mover la cámara de mismo modo que se mueven los luchadores en un cuadrilátero; fue capaz de captar el tiempo, comprimirlo y detenerlo; ofreció movimiento a las figuras que antes se apreciaban en la pintura o en la fotografía fija: el movimiento y el tiempo son sus cualidades ontológicas, pero sobre todo, el cine es visualidad. Allí se encuentran los afectos; aquellos que dicen que la cualidad definitoria del cine es la narrativa se equivocan, pues comenzó siendo imagen y aunque las emociones se guíen en dispositivos narrativos, primero está su cualidad afectiva en las imágenes.

Si, el cine es un arte supremo y también, un arte de la experiencia, una expresión de las sensaciones, un cuerpo sensible moldeado por el artista, un ensamblaje afectivo. Para nosotros, es también un sistema compuesto por dos dimensiones: la materia y la forma de la materia; la primera provee elementos expresivos y la segunda los organiza, pues en su cualidad material, el cine es afectivo, elabora sensibilidad. Atendiendo a estas cualidades, podemos afirmar que el cine es el acontecimiento artístico más importante de los tiempos humanos. En una conferencia dictada el 23 de marzo de 2006 en la Universidad Iberoamericana de la Ciudad de México, el filósofo Alan Badiou se preguntó si podemos decir que el cine, en efecto, ha sido el gran acontecimiento del siglo XX y acudió a Jean-Luc Godard para argumentar que, como dijo el cineasta francés, el cine y el siglo XX estaban íntimamente ligados.

¿Cuál es esa conexión? e igual de importante es saber qué se piensa del futuro del cine (enfaticando en que, en ese momento, estábamos casi al inicio del milenio). Lo que nos resulta interesante de esta disertación es que Badiou comprende al cine como un arte de la relacionalidad y también, como un acontecimiento que cambió nuestra forma de pensar y sentir. Tales conclusiones derivan de estudiar el cine como un problema filosófico que puede brindarnos respuestas acerca del pensamiento de nuestro tiempo y también, según nosotros, de nuestras formas de sentir.

En esta conferencia titulada *El cine como acontecimiento*, Badiou expone tres tesis: el cine es un arte de relación entre imágenes; es un arte del siglo XX, inventado, realizado en ese siglo y, la relación que el cine puso al descubierto, en su propio arte, en su creación, es la relación con la muerte. Nos interesa explorar la idea del cine como arte de la relación entre imágenes y cómo, en términos de Badiou, es un arte que se resiste a la comunicación, es decir, que es una presencia que se extiende más allá del acto de proyección, pues nos hace pensar en imágenes y relacionarlas con otras, por tanto, es un arte que modifica el pensamiento (el filósofo menciona en algún momento el sentir, pero no se detiene en el debate del sentir y pensar teniendo como medio el cine).

Entre los grandes testimonios del pensamiento de una época se hallan las obras de arte; la obra definitiva del siglo XX es el cine dado que fue un arte nuevo cuyos medios técnicos no existían hasta ese momento, por tanto, “el hecho de que aparezca, que surja un nuevo medio artístico es, por sí solo, un acontecimiento” (Badiou, 2014: 37). Siguiendo a Godard, Badiou argumenta que el cine modificó nuestra manera de pensar porque dotó a la imagen de una nueva función:

¿Qué es lo novedoso en cuanto a la imagen? Que el cine remite a todas las demás imágenes: una idea de que el cine introduce como vehículo de pensamiento, como medio de pensamiento, una combinación infinita en el mundo de las imágenes posibles. En el cine no hay una imagen sino una red prácticamente infinita de relaciones entre imágenes (una imagen remite a una red infinita de imágenes). El cine tiene esto como objetivo: mostrar imágenes y hacernos comprender la conexión de una imagen con todas las demás. (Ibíd. 39).

Esta idea de que el cine remite a todas las imágenes posibles no equivale únicamente a la noción de Canudo del cine como arte en síntesis, sino de la relación que teje con las imágenes del mundo; “el arte del cine -nos dice Godard- es el arte de la relación entre imágenes. A esto se debe que, en realidad, el cine sea un arte abstracto.” (Ídem). Lo anterior quiere decir que el cine nos hace pensar en la relación general entre las imágenes, volviéndolo un arte de la relación y no un arte de *lo que muestra*. Por ello, es un *arte abstracto* que utiliza la totalidad de los medios artísticos.

Podemos vincular estas afirmaciones con la relacionalidad que se explora en la teoría del afecto, pero no es una dimensión de *campo emergente* donde surgen los afectos, sino en su calidad afectiva, es decir, en cuanto experiencia de *abstracción vivida*, un término explorado por Brian Massumi en las *artes que acontecen* porque se sienten y tenemos ideas de ellas, pero eso es un proceso paralelo; Massumi argumenta que las abstracciones no son sólo mentales sino también, vivencias corporales. Allí actúa el afecto, entendido como acción e idea, o sea, las afecciones del cuerpo y sus respectivos procesos mentales. Otra forma en la que Massumi denominó a esto es el *pensar-sentir (thinking feeling)*.

Lo mencionamos ahora pues es el momento pertinente para argumentar que el cine, aún en el siglo XXI, modifica nuestra manera de pensar y sentir. El cine pone en relación imágenes y sentires, afectos e ideas. Badiou por su parte, se queda en el terreno de la relación entre las imágenes y lo que nos hacen pensar; propone que, en el siglo XX, el cine pensó principalmente la relación con la muerte, dado que fue el siglo de las *grandes masacres*, guerras, campos de concentración, pero, sobre todo, por obsesionarse con la relación entre los vivos y los muertos, lo cual incluye al cine de terror.⁹

⁹ Badiou no establece una relación con el cine de terror, sino con aquel que muestra experiencias bélicas. Quizá el motivo de no mencionarlo se vincula con la defensa del cine como un arte que se resiste a la industrialización y al espectáculo de la muerte (en la más pura idea de la sociedad del espectáculo que ya han defendido en su tiempo Guy Debord o Susan Sontag).

De manera genérica, el cine de terror es aquel que lidia con las representaciones de la muerte y las reflexiones sobre si hay vida después de morir, qué sucede con nuestros cuerpos, nuestras almas y el temor a lo desconocido, que no es otra cosa más que el temor a morir. Pero en el siglo XXI, el cine de terror explota las imágenes de la carne, el cuerpo cercenado, mostrado en pedacería luego de padecer cruentas torturas, un fenómeno que de hecho inició en el siglo XX con el *gore* y el *slasher film*. Diferencia a estas imágenes como un *espectáculo de la muerte* y las encuentra como elementos que promueven *la muerte del cine*.

Tal muerte la relaciona también con el siglo que terminó y desde luego, reconoce que es un tema filosófico que no atañe a la industria o los grandes *medios*. En este punto es cuando no puede evitar abordar el antiquísimo, pero de alguna forma, inacabado debate sobre los efectos de la industrialización en el arte. Explica que el cine “se ha convertido en un arte industrial, en un arte sometido a las exigencias de la producción masiva. Por eso se ha debilitado como expresión artística”. (Ibíd. 42). Así, el cine se ha vuelto el espectáculo de la muerte o el sufrimiento, no es más el pensamiento de la relación con la muerte.

En este marco, explica que, en el siglo XXI, el cine debe inventar *algo nuevo*. Esa novedad consiste en captar la no-comunicación que hay en la comunicación. Con ello, afirmamos que Badiou se refiere a otro de los grandes problemas del siglo XX y que se transforma continuamente en nuestra era, en efecto, la comunicación. No son pocos los que encuentran en el cine un ejemplo de la comunicación, pero mencionemos a David Bordwell, quien encuentra en este arte *narrativo* una forma de enunciación que explica mediante el aparato formal del lingüista francés Emile Benveniste: el cine es un proceso comunicativo completo producido por el acto de enunciar, el contexto de la película y las formas lingüísticas que contiene, siendo en este caso, una cadena de imágenes que se comunica a un espectador por parte de un enunciador (el autor del filme).

Badiou no se manifiesta precisamente en contra de Bordwell, pero sí encontramos en sus argumentos una crítica a estas ideas: la comunicación es transitiva y vista así, el cine no debe ser transitivo ni circular, sino captar *la interrupción del movimiento*. Es una paradoja pues el cine es el arte del movimiento, pero no se refiere a detener el movimiento de las imágenes como principio ontológico del cine, sino a capturar los instantes, los actos, *mostrar un presente como acto y no como circulación*.

A su modo, invita a replantear la comunicación desde el arte del cine y coincidimos en la necesidad de buscar nuevos paradigmas de comunicación que nos permitan entender este proceso más allá de *comunicar de un término a otro*. Con lo que no concordamos es con la visión apocalíptica de Badiou de que la producción masiva ha terminado con la calidad o con la intencionalidad artística, aunque dejaremos ese debate para otro trabajo. El filósofo señala:

El cine es un arte que se resiste a la comunicación, un arte en resistencia a la comunicación en la comunicación misma. Podríamos decir: un arte que mediante la relación se resiste a la comunicación en la que, no obstante, se encuentra. (Ibíd. 44).

Para salir de esa comunicación que él entiende como circularidad de un punto a otro, la novedoso del cine debe ser una vuelta a la experimentación.¹⁰ “¿Qué quiere decir experimental hoy? Un cine cuyo principal objetivo no es para nada mostrar imágenes, sino que las imágenes entre en nuevas relaciones (sonido, visual, etc.), la imagen tomada como el elemento o elementos constitutivos del cine.” (Ibíd. 46). Aquí es donde conectamos con nuestro marco de estudio: en el siglo XXI, el cine es de afectos y eso es lo que debe “filmarse”.

Pero no es que los afectos no estuvieran presentes desde la invención del cine, de modo tal que lo pertinente es hacer conciencia de la presencia de los afectos. Aquí, no manejamos conciencia como sinónimo de razón, en cambio, la entendemos como un proceso donde nos percatamos de la existencia de las cosas, por tanto, ser consciente de la presencia de los afectos en el cine (y en la vida) es *percatarse del sentir*, saber que las imágenes nos afectan y que, así como podemos recibirlas, tenemos potencial para crearlas. Y esto implica devolverle al cine su estatuto de arte supremo que siempre recupera sus herencias teatrales, pictóricas y literarias, pues de ahí compone para dotar a esas artes de la materialidad primordial de su ser: el movimiento.

Badiou llama a lo anterior *pasar a una abstracción consciente*, pues la abstracción cinematográfica ha entrado en esa fase consciente. En el orden de ideas de Brian Massumi, a quien describiremos a continuación, llamamos a ese proceso *abstracción vivida*, porque el cine es una *ocasión de experiencia* que se vivencia con el cuerpo y la mente. Lo que captamos en ese proceso es *la intensidad*, y Badiou reconoce eso cuando explica que el cine va a *filmar la intensidad* de un presente como acto y no como circulación. En cuanto a este último proceso (circulación), tenemos un desencuentro con el filósofo francés, pues como veremos en el siguiente inciso, las *artes que acontecen* dependen de la actividad y el flujo en el mundo

Lo anterior no significa que no puedan filmar la intensidad, en el caso del cine. El cine se construye en el *ocurrir*, pero deja en la película huellas de la sensación que se capturan en emociones y esas quedan para siempre en la película, para ser vividas intensamente y postergar su efecto más allá del acto de ver. Es el acto de sentir y llevarse consigo una idea. Las ideas, como veremos con Spinoza, también son afectos. Así pues:

El cine tendría que captar lo que está intensamente presente en la relación y para nada lo que circula, lo que desvanece, lo transitorio. No sería el arte de lo transitorio sino de

¹⁰ Badiou también se refiere a la relación del cine con los medios de comunicación. Su invitación es también a no pensar el cine como un medio o herramienta. Es, en todo caso, medio artístico. Al final de su conferencia, expresa algo que para nosotros es reduccionista: que el cine es un arte de la resistencia a la comunicación de masas. Vuelve a una visión elitista del cine que nosotros no deseamos defender en este trabajo.

lo que se queda (...) lo inmóvil en el tiempo se llama eternidad. El cine será el arte de lo eterno y no el arte del tiempo. (Ibíd. 50).

Tenemos que objetar a Badiou aquello de que el cine debe buscar una novedad. Siempre lo ha hecho; cada nueva película es la actividad creadora deviniendo en una novedad, en una nueva técnica, colores, sonidos, cortes, vestuarios, etc. No nos corresponde como analistas, juzgar la calidad de la novedad en términos de bueno o malo; la novedad está allí como producto de la actividad del ser sobre el mundo. Agregamos algo a la afirmación del filósofo: si el cine capta lo intensamente presente, entonces recoge los afectos.

¿Qué sucede en el siglo XXI? Pensamos con toda nuestra voluntad que el cine sigue siendo nuestro gran acontecimiento, incluso ahora que se promulga su muerte por los efectos de una pandemia global que lo ha obligado a buscar nuevas formas de distribución y de filmación. Volverán las salas de cine, pero el cine como acto de creación y de afectividad sigue invadiendo nuestras vidas. No morirá. Es, como dice Badiou, eterno; es una condición para nuestra existencia.

1.5 EL OCURRIR: CINE COMO TÉCNICA DE LA EXPERIENCIA.

El pensamiento yace *en el medio*; toda experiencia es de actividad y nos hallamos en medio de una, con la posibilidad de fluir en diferentes direcciones. El cine es una de estas experiencias; no es sólo un *medio* de comunicación, pues la *filosofía activista* de Brian Massumi crítica ese concepto. En su lugar, aparece el de *técnica de la experiencia*, algo con lo que vivenciamos el mundo y también, una práctica *estética-política* pues al componerse, se lleva a cabo un *autogoce creativo*. De igual forma, es *relacional* en tanto que *ocurre, acontece* en la actividad del mundo y en las interconexiones entre cuerpos. Es resultado de un *devenir creativo*, derivado del proceso de *pensar-sentir (thinking-feeling)*. Para comprender lo anterior, brindamos en primer lugar un marco general del trabajo de Massumi, seguido de su definición de *afecto* y, finalmente, describir al cine como una de las *artes que acontecen*.

Brian Massumi es un filósofo canadiense y profesor investigador (retirado) en el Departamento de Ciencias de la Comunicación en la Universidad de Montreal. Es popular entre los estudiosos del afecto en el campo de la comunicación y las humanidades, se le considera fundador del actual *giro afectivo*, aunque no estamos seguros de que él se considere parte de este movimiento académico. No obstante, todo investigador de los afectos se refiere, de un modo u otro, a los trabajos de Spinoza (el *padre* de la teoría del afecto) y a Massumi, cuya relevancia aumentó porque a él se debe la introducción al mundo anglosajón, de la filosofía procesual y esquizoanálisis de Gilles Deleuze y Félix Guattari con la traducción que hizo del libro *Mil Mesetas (A Thousand Plateaus, 1987)* de dichos autores, que le condujo a escribir *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari* en 1992.

Massumi explora la intersección entre poder, percepción y creatividad para realizar una aproximación al *pensamiento y acción* que cruza tales conceptos vía dos prácticas: la estética y la política. En opinión de Marnie Ritchie, los procesos de *expresión, afecto y percepción* son fundamentales en el paradigma del filósofo francés, que es *la filosofía activista* y el *campo expandido*. Construye este campo con la herencia de la filosofía occidental, la filosofía de los procesos (Alfred North Whitehead, Henri Bergson, Gilles Deleuze), el post-estructuralismo (Gilles Deleuze, Félix Guattari, Michel Foucault, Gilbert Simondon), el pragmatismo (Charles Sanders Peirce) y el empirismo radical (William James).

Así pues, Massumi ha constituido un campo de conocimiento donde se estudian procesos de *lo virtual, el afecto, la micropolítica, el thinking feeling, la actividad desnuda, la semblanza*, así como los de *evento y emergencia*, conceptos privilegiados por los pensadores de la filosofía de los procesos. Así mismo, resulta de gran importancia la influencia de William James, que aborda la primacía de la *relación*. Las relaciones son reales, directamente experimentadas y creadas en sus propios términos; siguiendo el proceso de la relacionalidad que también conecta con el *rizoma* de Deleuze y Guattari, es decir, un pensamiento que inicia en la mitad de algo y se dirige a diversas orientaciones en lugar de ser lineal, Massumi construye su *filosofía activista*.

En *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Ocurrent Arts*, publicado en 2011, Massumi explica que esta filosofía activista es de carácter *pragmático-especulativa* porque en la experiencia de actividad en la que estamos insertados, hay una duplicidad en la que tenemos acción sobre el mundo y componemos nuevas experiencias (dimensión pragmática) pero al mismo tiempo, ejercemos nuestra potencia natural en el *cambio ocurriendo* que brinda una apertura a la actividad; es el devenir de lo virtual, lo que pronto acontecerá gracias a nuestra actividad. (Ver Massumi, 2011: 213). Toda actividad, aunque es presencial, también ocurre en el futuro potencial, así como en el conocimiento útil y las experiencias del pasado, haciendo del *afecto* un recorrido temporal que culmina con alguna novedad.

1.5.1 LA AUTONOMÍA DEL AFECTO.

La percepción y la filosofía de la experiencia se conectan mediante la teoría del afecto. Esta es una teoría que Massumi ha desarrollado a lo largo de su trayectoria en obras como la mencionada *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari (1992)*, *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation (2002)*, *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Occurrent Arts (2011)*, *The Power at the end of the Economy (2014)*, *Ontopower: War, Powers and the State of Perception (2015)*, *Politics of Affect (2015)*, *The principle of Unrest: Activist Philosophy in the Expanded Field (2017)* y *Architectures of the Unforeseen: Essays in the Ocurrent Arts (2019)*,

además de colaboraciones con la filósofa Erin Manning, con quien fundó el *SenseLab*.¹¹

La idea fundamental que atraviesa esta trayectoria es la distinción entre *afecto* y *emoción*, un problema que ha sido abordado por los teóricos del afecto y que Massumi orienta hacia el terreno de la comunicación. Siguiendo a Spinoza, entiende el afecto como la capacidad de afectar y ser afectado; lo localiza en los *encuentros* o *relaciones* en el mundo, contrario al psicologismo, que lo ubica en la subjetividad, en el interior del sujeto. La emoción es la *actualización semiótica* del afecto y se manifiesta en *contenidos lingüísticos*, por ello es que el problema atañe a la comunicación, pues el afecto es una fuerza que entra en una progresión semántica, de lo inasible hasta lo discursivo.

Por consiguiente, el afecto yace en una *zona indistinta*, en el medio (*in between*), del pensamiento y la acción. Existe en un *campo de emergencia* que se resiste a capturar estructuras de significado. El inicio de tales reflexiones se halla en el artículo *The Autonomy of Affect* publicado en 1995.¹² Allí, el filósofo canadiense explica los orígenes del *afecto* y establece la necesidad de crear un vocabulario teórico para el estudio de este fenómeno que se encuentra entre el cuerpo y la mente, por tanto, no bastan (ni son completamente necesarias) las estructuras del lenguaje para nombrarlo, mucho menos para describirlo.

Un diagrama general de la autonomía del afecto es el siguiente: existen dos sistemas denominados *intensidad* y *cualificación*. Entre ambos se halla un *tercer estado* que es el *afecto*, este se deriva de las reacciones corporales suscitadas durante un *evento expresivo* del cual, retenemos ciertos aspectos materiales, presentes en el *evento*, una *huella* o *signo* de una capacidad no actualizada. El “evento” pueden ser imágenes que dejan un rastro fisiológico al que Massumi nombra *función cognitiva corporal*; eso conduce a un *estado emocional* que sólo puede *sentirse*, pues el *afecto* yace en los espacios *virtuales*, no concretos por entero pero que son *potencia* en tanto que se perciben y motivan a la acción. La primera información que recibimos en cualquier *evento* es la *intensidad*, que es el *afecto*.

El sistema de la *cualificación* es de otro orden, pero, paradójicamente, actúa de manera paralela. Podemos decir que es la derivación de la intensidad, pues entra en el orden de lo *semántico-semiótico* (un proceso de semiosis donde estamos otorgando significado a los estímulos sensoriales y posiblemente, conectándonos con algún referente). Este es un proceso *cognitivo mental* con el que somos capaces de darle algún nombre al afecto. Para Massumi, eso es la

¹¹ De acuerdo con los autores, el SenseLab es un laboratorio para el pensamiento en movimiento que integra la filosofía, el arte y el activismo. Su objetivo es experimentar con técnicas creativas para expresar el pensamiento en acto. Su producto es un proceso orientado a diseminarse. Argumentan también que el *momento creativo* deriva en prácticas grupales e individuales y siembra nuevos procesos que poseen “su propia autonomía”. Fue fundado en el 2004 y es un proyecto interdisciplinar vigente. <http://senselab.ca/wp2/>

¹² Originalmente, el artículo se publicó en el número 31 de la revista *Cultural Critique, The Politics of Systems and Environments*. En 2002, Massumi lo integró como el capítulo primero de su libro *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*.

emoción, un atributo o cualidad que le hemos dado a la respuesta corporal que tuvimos y relacionamos con la *experiencia*, por tanto, yace en lo *actual*. Le hemos atribuido una *forma* y un *contenido* que ya están insertados en el orden *simbólico*, de modo que se manifiesta en cuatro vertientes: lingüística, lógica, narratológica e ideológicamente.¹³

El interés de Massumi yace en el *afecto*, aquello que no es simbólico, sino que está en vías de “ser”; se trata de un aspecto complicado de estudiar, sobre todo en relación con las imágenes, pues sostiene que el vínculo entre imagen y lenguaje es incompleto si únicamente se aborda desde el nivel semiótico o semántico, que precisamente entran en el orden simbólico de la realidad al ser definidos de modo lingüístico, narratológico o ideológico. Lo que se pierde, dice el filósofo, es la expresión *evento* en favor del término *estructura*. (Ver Massumi, 1995: 87). En el evento, por ejemplo, un *estado del cuerpo* durante el acto de ver una película, hay un nivel donde nada está pre-figurado en el cuerpo, mucho menos en la mente. Hay una característica de *expectación* y *suspense* que constituyen la afección fisiológica y la integración del afecto dentro de una *narrativa*.

El *evento-expresivo* (*expression-event*) es inexplicable y trabaja, de acuerdo con el autor, contra la *(re)generación* y la *re(producción)* de una estructura. De estas consideraciones podemos concluir que para Massumi, el afecto es un evento que no se repite pues la intensidad no es la misma, ni tampoco el intercambio de fuerzas entre “cuerpos”. Este es el problema central en los estudios actuales de la comunicación. Creemos oportuno reproducir, íntegramente, la reflexión del autor:

There seems to be a growing feeling within media and literary and art theory that affect is central to an understanding of our information and image-based late-capitalist culture, in which so-called master narratives are perceived to have foundered (...) The problem is that there is no cultural-theoretical vocabulary specific to affect (...) affect is most often used loosely as a synonym for emotion. But one of the clearest lessons of this story is

¹³ En su discusión inicial, Massumi expresa que no existe un vocabulario para describir y estudiar el fenómeno del afecto; lo que existe para su estudio deriva, según el autor, de formaciones teóricas relativas a las teorías de la significación y el post-estructuralismo. Al menos en el artículo que aquí referimos, omite la psicología (aunque cuando habla de placer, se detecta un breve atisbo al psicoanálisis) y la neurobiología, lo cual deja ver las influencias de Massumi, que vienen de la filosofía pragmatista del lenguaje, incluido el giro cognitivo de la semiótica. Cuando habla de expresión y contenido, no es difícil encontrar un vínculo con la *glosemática* del danés Louis Hjelmslev, quien propuso que en toda formación del lenguaje existe un *plano de la expresión* y *plano del contenido* que, en un acercamiento superficial, equivaldrían a los conceptos de *significante* y *significado* de Ferdinand De Saussure, refiriendo al aspecto material e imagen mental, respectivamente. Hjelmslev considera a estos planos como *functivos* del sistema de significación de la lengua, posteriormente aplicado también, a los lenguajes visuales. Ello nos conduce a pensar que Massumi considera la formación de afectos como un sistema de significación, aunque el interés de Massumi, como veremos, no está, siguiendo estos comentarios, en los significados sino en los significantes que captura la fuerza y sensibilidad de la actividad creadora.

that emotion and affect-if affect is intensity- follow different logics and pertain to different orders. (Massumi, 1995: 88).¹⁴

Cuando hablamos de sistemas de significación, pareciera que podemos darle nombre y significado a todo, ¿ahí acaba la comunicación entonces? Es posible seguir significados condensados, conjuntos de creencias universales, representar experiencias posiblemente estandarizadas a través de estructuras y para todo eso existen métodos de análisis canónico, de modo que cabe preguntarnos ¿conocemos todo de la comunicación? Si hay diferencias en cómo percibimos y comprendemos los mensajes, cualesquiera que sean, esas se encuentran en el afecto, aquella experiencia que no se nombra, un *tercer estado* que deambula entre el cuerpo y la mente y que, si bien es parte de un sistema de significación, no es posible (al menos no por entero) definirlo e insertarlo en el orden simbólico universal.¹⁵

En este punto es pertinente aclarar que la autonomía del afecto proviene de un *primer Massumi*, es decir, de sus trabajos originarios que luego refinó con la propuesta de la filosofía activista. Pero si es importante destacar que este proceso de la intensidad y la cualificación es un evento simultáneo que sigue la tesis de Spinoza: las afecciones del cuerpo van acompañadas de sus respectivos procesos mentales. Lo que media es el afecto, justo en la mitad; no en balde, Melissa Gregg comenta que el afecto existe en el *in-between-ness*, pues es un tercer estado. La división mente-cuerpo o materia y sustancia explica la realidad, pero no del todo. Ese tercer estado que nos hace sentir; está ahí, en las películas, en los cuentos, en los podcasts, en las señales, en las personas incluso. Gracias a los afectos, la comunicación no está acabada.

Un último aspecto acerca del *afecto* que cabe considerar es su “cualidad” contracultural, paradójica. En el caso de las imágenes, podría haber aspectos repulsivos o quizá podrían representarse actos socialmente reprobables que llaman nuestra atención. Una película del director Wes Craven ilustra lo anterior. En 1997, dirigió la segunda parte de su aclamada tetralogía de terror *Scream*.

¹⁴ Parece haber un sentimiento creciente, dentro de los medios, la teoría literaria y la teoría del arte, de que el afecto es fundamental para la comprensión de nuestra información y de la cultura del capitalismo, últimamente basada en imágenes, en la que se percibe que las llamadas narrativas maestras, han fracasado. El problema es que no existe un vocabulario teórico-cultural específico para estudiar el afecto (...) el término afecto se usa, a menudo, como sinónimo de emoción. Pero una de las lecciones más claras de esta historia es que la emoción y el afecto -si el afecto es intensidad- siguen lógicas diferentes y pertenecen a órdenes distintos. (La traducción es nuestra).

¹⁵ La revelación de Massumi, aunque maravillosa, también fue abordada con anterioridad por otros autores desde distintos marcos interpretativos. Por ejemplo, Roland Barthes en *Lo obvio y lo obtuso*, reflexiona acerca de los niveles de comunicación y significación de la imagen; explica que existe un *tercer sentido* al que denomina, precisamente, *sentido obtuso*, uno en el que aún recibimos información, pero no sabemos cuál es su significado, ni podemos nombrarlo. Su “referente” es un *signo incompleto* del cual podríamos intentar mencionar algunas cualidades, pero no podemos describir completamente. Excede el *motivo referencial* y obliga a una *lectura interrogativa* de los signos. Denomina a este tercer nivel, *significancia*. (Véase Barthes, 1986: 44-65).

Scream 2: Grita y Vuelve a Gritar (Scream 2, Estados Unidos, 1997), presenta en su secuencia inicial a una pareja afroamericana formada en la entrada de un cine. Asisten al estreno del filme *Puñalada (Stab)*, una película que “adapta” a la pantalla los sucesos de la primera *Scream*.

La pareja la integran Maureen Evans (Jada Pinkett) y Phil Stevens (Omar Epps); este último es un fanático de las películas de terror. Maureen las odia; *No me gusta sentirme asustada*, le comenta ella en algún momento. Phil la convence de quedarse en la función a la cual asisten varias personas disfrazadas como *Ghostface*, el asesino de la saga de películas *Scream/Stab*. En la pantalla, inicia una reproducción de la que, en 1996, fue la secuencia inicial de *Scream*, pero en tono (más) paródico: una rubia guapa, sola en casa, acechada por un demente que primero le hace llamadas amenazantes.

La mayoría de los asistentes se muestran excitados: chiflan a la pantalla, vitorean a la actriz cuando se desnuda, haciendo gesticulaciones y sonidos de “sorpresa” cada que el asesino asoma su rostro por la ventana sin que la protagonista se percate de ello. Pero Maureen está nerviosa; para aplacar esos nervios, comienza a gritar a la pantalla como si ésta pudiera escucharla. *¿Por qué diablos tiene que desnudarse? ¿Qué tiene que ver eso con el desarrollo de la trama?*, cuestiona cada que la actriz se quita la ropa; *¡perra, cuelga el teléfono y pateo su trasero!*, expresa enfurecida cuando la protagonista se dirige a una trampa planeada por el asesino.

Cuando llega el momento del asesinato dentro de la secuencia que Maureen observa en la pantalla, la espectadora grita cada que el asesino salta sorpresivamente hacia su víctima. Pero no sólo eso. Maureen se retuerce en su asiento pues tiene respuestas fisiológicas a las imágenes. Cuando el cuchillo está a punto de atravesar a la protagonista, Maureen voltea su rostro para no ver, pero descubre que no puede evitarlo; horrorizada, voltea a la pantalla para observar la violencia con que la protagonista es asesinada. No le gusta, desprecia la sangre en la imagen y desaprueba sentirse asustada pero no puede dejar de verla.



Lo anterior ilustra el sistema de la intensidad de Massumi, conclusión a la que el filósofo llegó luego de estudiar un experimento con niños (conducido por una investigadora alemana de nombre Hertha Sturm), a quienes se les mostró un cortometraje que incluía a un muñeco de nieve derritiéndose en la soledad de un tejado, para luego ser trasladado a una montaña helada donde evitará “su muerte”, pero vivirá sólo. Se le mostraron al grupo de niños tres versiones: una *muda*, que era la versión original; una *factual*, que incluía una voz narrando los hechos y una *emocional*, la cual añadía intertítulos que acentuaban el tono emocional de cada giro de la trama.

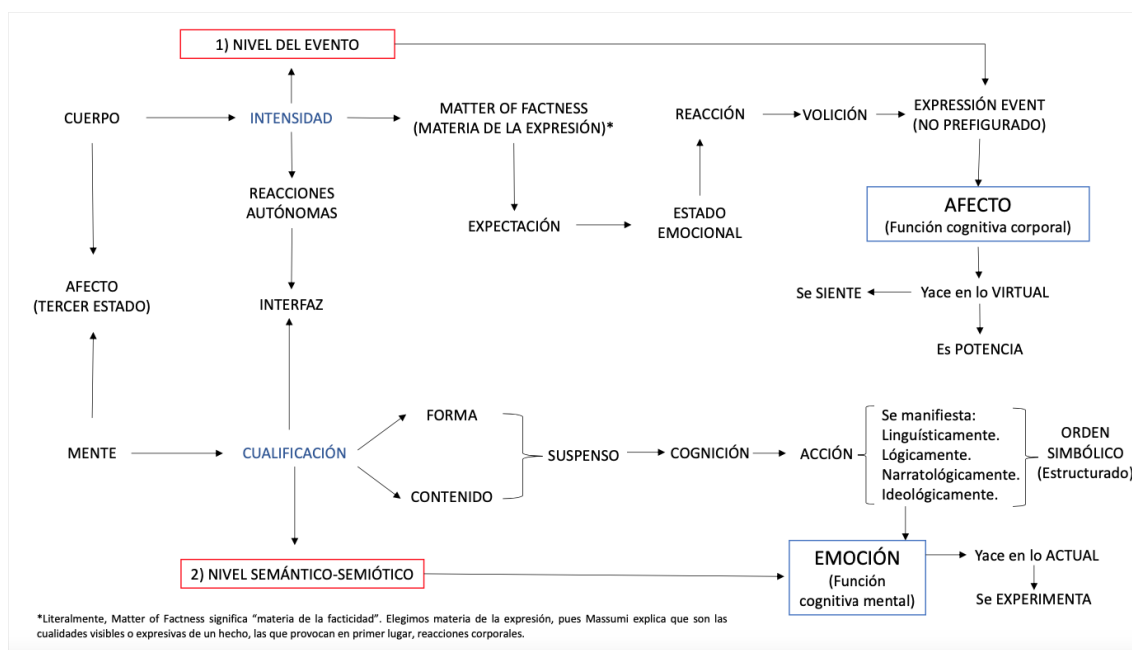
En el experimento se midieron reacciones corporales. La versión del cortometraje más recordada fue la emocional, donde se descubrió que los espectadores se *excitaban* más con las escenas tristes, las encontraban más agradables: entre más tristes, mejor. La versión factual fue menos recordada luego de la exhibición, pero de ella se obtuvieron reacciones físicas contradictorias. Por ejemplo, el corazón de los niños latía más rápido, su respiración se hacía más profunda y la piel se *endurecía*.

A lo anterior, Massumi lo denomina *respuesta autónoma*, con lo cual concluyó que, en la recepción de la imagen, existe una *primacía de lo afectivo*. Aquellas escenas tristes brindaban más placer a los espectadores; la primera manifestación de ese placer se encuentra en el cuerpo, que sí recibe información en un proceso que él denomina *función cognitiva corporal*, con lo cual defiende que la cognición no se encuentra únicamente en la mente, sino también en el cuerpo.

Gracias al experimento, Massumi encontró una brecha entre contenido y afecto. A su parecer, la fuerza o duración del efecto de una imagen no está lógicamente conectada al contenido de manera directa, es decir, al contenido de la imagen y su indexación a significados convencionales en un contexto intersubjetivo (Ver Massumi, 1995: 84-86). Así pues, “la indexación es la cualidad

de la imagen; la fuerza o duración del efecto de la imagen es intensidad” (Ibídem, 84). Así es como propone que la intensidad es el afecto; el evento de recepción de una imagen es multinivelado, encontrando una bifurcación entre la intensidad y la cualificación.

DIAGRAMA 2. EL SISTEMA DE LA INTENSIDAD Y LA CUALIFICACIÓN



En el sistema de la intensidad, Massumi encuentra un cruce de *redes semánticas*, o de forma más atinada, una *encrucijada semántica* que se manifiesta en la recepción de los afectos por el cuerpo; ahí, en esa encrucijada, la tristeza es placer o, en el caso del cine de terror, el miedo es gozo. Por esa razón vemos al estudio del filósofo como contracultural puesto que, en la recepción de las imágenes, lo que nos da gozo es, paradójicamente, algo de lo que deberíamos ir en contra. Cuando se quiere *significar*, lo hace desde la paradoja. Cuando se le otorga forma y contenido al afecto, se entra en el orden simbólico, o bien, el nivel semiótico semántico.

Ahí yace una posible explicación de porqué Maureen (el personaje de *Scream 2*) es una ilustración de este proceso donde vemos lo que no deberíamos y las respuestas se muestran a través del cuerpo. La situación se presenta en nosotros mismos como espectadores; cuando describimos (en el inciso 1) la secuencia de *Un Lugar en el Silencio* en la que Evelyn Abbott entierra su pie en un clavo y luego lo desprende de entre un charco de sangre que yace en la escalera, uno se retuerce en el asiento, hace expresiones de desagrado, pero sigue viendo. Hay que saber cómo termina, pero no sólo eso: los afectos del terror son, como dijimos antes, los de la maldad, pero al mismo tiempo, nos provocan placer, lo cual representa una paradoja.

Ello lo podríamos denominamos *semiosis paradójica*, el proceso en el que estamos leyendo un signo, pero no lo vinculamos aún con sus significados. En

cambio, conectamos con sensaciones y experiencias reprobables, pero que en un primer nivel disfrutamos. Esa paradoja, siguiendo a Massumi, se vive en *lo virtual*, donde “lo que normalmente es opuesto, coexiste, se junta, y conecta; donde lo que no puede ser experimentado sólo puede sentirse, aunque de manera reducida. (Massumi, 1995: 91).¹⁶ Cuando entremos en lo actual, que es el significado, sabremos lo que es contracultural.

Disfrutar del cine de terror, aparentemente, envuelve una contradicción. Los fotogramas del cine de terror están llenos de lo que Massumi concibe como *estados emocionales*, un corte estático-temporal que conforma un *ruido* narrativo, un estado de *suspense* (en el que nos hemos colocado conscientemente) que luego se inserta en una narrativa para dirigirse hacia la cualificación, una progresión del significado; Deleuze llama a lo anterior un lenguaje progresivo.

Así pues, el afecto es intensidad y fuerza, pero también, es conocimiento, comunicación. No circula únicamente entre sujetos, sino entre dispositivos, máquinas y sus usuarios, en la política, en el arte. Es también paradójico y envuelve potencias que son contradictorias. Si lo son siempre, es algo que debe estudiarse desde luego, pero nos brinda la posibilidad no sólo de explicar la comunicación más allá de la dualidad entre lo material y conceptual, sino de comprender por qué ciertos fenómenos nos atraen aún cuando existen restricciones o percepciones negativas acerca de ellos. Nos brinda un camino para responder: ¿La comunicación y la comprensión de la realidad, siempre serán explicadas por aquello que se pueda nombrar? ¿Por qué no podemos explicar que nos gusta algo que no debería gustarnos?

Que algo no esté nombrado, no significa que no exista. El afecto, de acuerdo con Massumi, no es cualificable, no es reconocible ni lo posee nadie, por tanto, es resistente a la crítica. La *emoción* es la intensidad cualificada, insertada en una progresión semiótica y semántica, pero el interés de Massumi (y el nuestro) yace en el *afecto*. La última anotación tiene que ver con la relación entre el afecto y el cerebro. Spinoza explicó que, con las afecciones del cuerpo, algunas partes del mismo pueden afectarse más que otras. Para Massumi, cerebro y piel forman un *receptáculo resonante* que recibe un evento de sensaciones absorbidas inconscientemente, por ende, están fuera de la mente.

¹⁶ Lo actual y lo virtual son términos que Massumi recupera de Gilles Deleuze, quien los utiliza en sus trabajos acerca del cine (*La imagen movimiento* y *La imagen tiempo*). De modo particular, las desarrolla en el segundo volumen del tiempo, pues explica el régimen cristalino del cine, donde a través de imágenes que “viajan”, por así decirlo, en líneas temporales discontinuas, el ser puede vivir en el escenario virtual que ya pasó, podría llegar a ser o simplemente, existe en la mente. Incluso cuando Massumi explica que el sujeto frente a un evento se posiciona en líneas de acción y reacción socialmente reconocidas, dice que con el afecto se pueden crear *hoyos* en el tiempo que son como una arruga en la progresión lineal; hacen un corte temporal. En nuestra apreciación, Massumi claramente se refiere al esquema *sensoriomotor* que Deleuze describe en *La imagen movimiento*, así como a las etapas de la *Imagen-cristal* que explica en *La imagen tiempo* (puntas del presente, capas del pasado y potencias del futuro).

(Massumi, 1995: 89). Esto refuerza la idea de que, en el caso de la cognición, esta no debería buscarse de inmediato en la mente, sino en el cuerpo.

1.5.2 LA TÉCNICA DE LA EXPERIENCIA Y EL CINE COMO ARTE QUE ACONTECE.

En la línea de la filosofía activista, el filme es un evento que se inserta en un devenir-en-movimiento, es decir, no es una entidad estática que sólo representa el mundo o captura un discurso. Nos confronta con una realidad que es actual, o sea, las imágenes del presente que afectan de manera corporal pero también, nos propone una realidad virtual que yace en la imaginación. Esto quiere decir que las imágenes del cine conservan un poder háptico que estimula nuestra imaginación y eso puede permanecer en nuestro pensamiento mucho después de haber presenciado la película. Así pues, el cine es una realidad que posee una inmediatez sensorial que posibilita experiencias somáticas (cinestesia o hapticidad), en lugar de ser un fenómeno mental descarnado.

Lo anterior, en la idea de la filosofía activista de Brian Massumi, ocurre gracias a un fenómeno de pensar-sentir, es decir, que el cine se percibe cinestésicamente dado que continúa siendo un fenómeno de audiovisión que conecta a la mirada con el oído y estos sentidos mantienen un vínculo con la estética del filme, de modo que es necesario conectar con las materias de la expresión para analizar cómo es que sus formas incitan efectos sensoriales y afectivos. Esto nos brinda claves para analizar cómo los afectos, configurados desde la técnica y la estética, construyen la experiencia del sujeto ante el cine; en este sentido, se aparta del psicoanálisis o lo que se conoce como psico-semiótica, que sólo dan cuenta de la experiencia mental subjetiva del espectador.

Hasta ahora hemos considerado, siguiendo a Alan Badiou, que el cine es un arte que pone en relación al resto de las artes, por tanto, es un arte de la relacionalidad. Tales relaciones no son únicamente las de síntesis de otras materialidades artísticas, sino entre imágenes que se extienden al pensamiento. La necesidad actual del cine, según Badiou, es filmar la intensidad. En ese aspecto conectamos a Badiou con Massumi, pues si el cine necesita capturar la intensidad, debe filmar los afectos, pero, además, supera la idea de relacionalidad de Badiou, pues la traslada a un campo de emergencia en donde el afecto surge entre cuerpos.

No obstante, el afecto no sólo es un fenómeno social (siguiendo el término canónico de las ciencias sociales), también se halla en las prácticas artísticas que Massumi denomina estético-políticas. Esta es una teoría que trabaja a lo largo de su trayectoria académica, pero nos centraremos en la propuesta de las artes que acontecen, en donde deseamos enmarcar al cine. Consideramos que en *Semblance and Event* actualiza las dimensiones paralelas de la autonomía del afecto, pues defiende que los modos de experiencia pueden expresarse más

allá de lo conceptual, es decir, todo concepto filosófico elaborado en el lenguaje puede ser ensamblado en otros modos que expanden la experiencia creativa.¹⁷

Massumi elabora un vocabulario filosófico extenso que detallamos de la siguiente manera¹⁸: la actividad inicia en el medio, ahí donde toda experiencia se desenvuelve el cambio ocurriendo. Ese cambio es el que sentimos dentro de un arco temporal donde todo cambio es un devenir activamente creativo; en ese flujo, la creatividad genera siempre una novedad que transforma nuestro potencial en algo actual. Massumi llama a este cambio, autocreación, en la que existe un goce de sí, de nuestra propia actividad. La transformación, dice, es vivenciada de manera inmediata, pero sentimos un arco de movimiento en el que la duración acontece gracias al desarrollo del tiempo y la intensidad de la experiencia.

Esa es la experiencia de actividad que deriva de la filosofía del proceso. “Para Whitehead, la actividad, como acontecimiento o cambio sinónimo de vida, implica también otro concepto. <La noción de potencialidad es fundamental para comprender la existencia, tan pronto como admitimos la noción de proceso [...] La inmediatez es la realización de las potencialidades del pasado, y es el depósito de las potencialidades del futuro>”. (Whitehead, 1968: 151, como se cita en Massumi, 2011: 200). Es así como la producción de lo nuevo yace en el devenir donde existe la transformación del potencial en lo actual.

Pero al centrarse también en el acontecimiento que adviene, se trabaja con lo virtual que es una vivencia abstracta. Este proceso del ocurrir tiene dos dimensiones, una relacional y otra cualitativa, las cuales se vinculan, la primera con el sistema de la intensidad y la segunda, con el sistema de la cualificación. Ambas se experimentan en el cambio ocurriendo, o bien, en el devenir que ofrece dos experiencias en conjunto: la experiencia pura, que es fenomenológica porque se trata de la relación entre sujeto y objeto; la otra es cruda, la del afecto, que se halla en la primeridad de nuestra relación con todas las experiencias y objetos del mundo. Es una primera impresión.

Tanto lo subjetivo como lo objetivo son porciones de la experiencia que suceden en capturas sucesivas posibilitadas por el tiempo. Sentimos, intensamente, en un arco temporal que constituye un proceso. Entonces, la película es un proceso de pensar-sentir donde experimentamos afecciones corporales (experiencias crudas de primeridad) y procesos mentales (experiencias puras donde conectamos nuestro sentir con hechos). El proceso es básicamente de semiosis, por tanto, Massumi sigue la idea de Deleuze y de

¹⁷ La afirmación se sigue de la idea deleuziana de que la tarea de la filosofía es crear conceptos para develar lo invisible. (Ver Deleuze & Guattari, 1993: 11).

¹⁸ Para esta parte, acudimos a la traducción de la introducción del libro de Massumi, realizada por Enrique Aguiluz Ibargüen y Maya Aguiluz Ibargüen. Haremos precisiones con respecto a la traducción de ciertos conceptos en los que diferimos y también, incluiremos comentarios extraídos de otras obras de Massumi, entre ellas, *Parables for the virtual* y *The Power at the End of the Economy*.

Charles Sanders Peirce acerca de que los afectos son signos que van revelando procesualmente su naturaleza.

Para Deleuze, en su lectura de la *Ética de Spinoza*, existen tres elementos de comunicación que no son únicamente contenidos sino formas de expresión: “los Signos o afectos; las Nociones o conceptos; las Esencias o perceptos. Ellos corresponden a los tres géneros de conocimiento que son también modos de existencia y de expresión”. (Deleuze, 1993: 96). En estos géneros de conocimiento, hay cuatro tipos de signos escalares:

- 1.- Efectos físicos sensoriales y perceptivos en la piel, que son de carácter indicial.
- 2.- Abstractivos, en los que retenemos una selección de lo que nos afecta.
- 3.- Imperativos, el efecto moral donde tomamos el efecto por la causa.
- 4.- Hermenéuticos o interpretativos, donde según Deleuze, experimentamos efectos imaginarios o seres que son la causa última de nuestros afectos.

Estos signos escalares son el orden de la afección: la acción que un cuerpo realiza sobre otro. El afecto es la duración, la variación de potencia que va de un estado a otro, lo que solemos entender por emoción. Estos signos son escalares en intensidad y vectoriales en su duración, de ahí que haya “potencias aumentativas” y “servidumbres disminutivas”, que es la idea Spinoziana del afecto, poderes para afectar y ser afectado, de modo que un cuerpo afecte o disminuya las potencias de otros. En el caso del cine, esto sucede entre la película y el espectador, que se ve afectado en cuerpo y mente. Ojo a lo que dice Deleuze: los estados del cuerpo son afecciones, los afectos son variaciones de potencia que remiten a otros signos.

Eso es la emoción para el autor francés y en términos de comunicación, es la semiosis ilimitada. La semiosis es un proceso en el que algo resulta signo para alguien. Charles Sanders Peirce, cuya influencia se extiende a Deleuze y Massumi, explicó que el proceso afectante es un proceso lógico de tres estadios: la primeridad, la segundidad y la terceridad. Estos están asociados a tres elementos del proceso de semiosis, que son, respectivamente, el representamen (signo), el objeto (aquello a lo que el signo se refiere) y el interpretante (un proceso mental que crea un signo equivalente en nuestra mente).

El afecto o experiencia cruda al que se refiere Massumi yace en la primeridad, una sensación que brinda el signo, del cual podemos extraer cualidades sensoriales. Este proceso es el que, en opinión de Massumi, no ha sido ampliamente analizado porque al menos en la comunicación, nos interesa el resultado total del proceso afectante: los conceptos o argumentos que derivan de la terceridad, la creación de un signo. En la primeridad (*Firstness*). Esa es la base para el proceso de thinking-feeling, es decir, los signos que motivan a la acción, refiriéndose a la creatividad humana, mientras capto una sensación que me afecta corporalmente soy capaz de tener ideas, de moverme, de crear o

interpretar, por tanto, trazo mis propios pensamientos y mi propia fuerza en la materia, aquella que contiene los elementos expresivos.

Para estos autores, los procesos afectivos son modos de existencia efectiva real, es decir, que todo en el mundo, sean cuerpos orgánicos, tecnológicos o máquinas estéticas, existen en el mundo porque son máquinas sígnicas que producen afectos y que se constituyen unos a los otros en campos de relaciones afectantes. Dado que los afectos configuran la acción del mundo (vía el cuerpo como primer receptáculo) y sus respectivos pensamientos, son entonces el proceso que moldea la realidad social y cultural. Nos interesa la segunda, porque es el terreno donde hablamos de la actividad humanitaria del ser que captura el sentir de la humanidad a través de la creación artística.

En *La filosofía y la conducta de la vida* (1898), Peirce adelantó que, en los asuntos prácticos y cuestiones de importancia vital, es muy fácil exagerar la importancia del raciocinio, “son los instintos y los sentimientos los que forman la sustancia del alma. La cognición es sólo su superficie, su lugar de contacto con lo que le es externo (Peirce, 1988: 81). Desde ese entonces propuso que el razonamiento era de tres clases: primera (información sobre nuestras propias hipótesis), segunda (probabilidades) y tercera (llamada al instinto. La razón apela al sentir como último recurso mientras que el sentimiento, siente que Él es la persona indicada; si permito, dice el filósofo, que el sentimiento guíe mis asuntos humanos, lo hago siempre bajo el dictado de la razón.

La anterior es la forma misma de la existencia y es una idea que sigue a Spinoza, quien decía que los afectos no son procesos irracionales, al contrario, debemos ser conscientes de cuánto nos gobiernan para encauzarlos al bien común y al desarrollo del ser. Siendo la cultura la fase humanitaria y suprema donde el ser alcanza su potencial, concluimos entonces que las formas artísticas son un devenir en las que la humanidad plasma sus sentires y experiencias del mundo. Nunca son estáticas porque todo está por realizarse, cualquier potencia siempre se proyecta al futuro y somos capaces de vivir el presente, pero siempre, planeando nuestra transformación, buscando nuestro perfeccionamiento, que no es otra cosa que decir que buscamos siempre estar al lado de afectos que aumenten nuestras potencias para actuar y pensar de mejor manera.

El cine nos brinda experiencias: es posible experimentar el amor, la amistad o el miedo, pero es interesante porque en su caso, sus emociones son estéticas. No leemos los conceptos o los interpretamos, los vivimos. Esa es la idea de Massumi, experimentar los conceptos porque están vivos, toda idea que tenemos la estamos experimentando al mismo tiempo. Estudiamos el evento del cine, no al sujeto ni al objeto, porque la filosofía activista es no objetual. Los afectos, en el cine, emergen gracias a un principio relacional de ensamblaje (en lugar de composición).

¿Cómo se ensambla el evento del cine? Es necesario analizar las fases del evento y estas son posibles gracias a la técnica. En el cine, como en cualquier otra forma de arte, el pensamiento se expresa a través de la materia; su actividad de creación tiene dos aspectos: uno especulativo, la potencia natural de la

actividad del mundo expresada en el “cambio ocurriendo” y es contingente. Lo segundo es pragmático, es decir, cómo, en el potencial de un devenir singular, lo relacional y lo cualitativo se co-componen o ensamblan como fuerzas formativas. Se trata de un poder para devenir. Así, la cámara deviene en imágenes y estas en conceptos, por ponerlo en palabras muy simples.

Pensando así, la disciplina denominada arte no tiene un monopolio de la composición creativa. Y el dominio llamado política no tiene un monopolio del cambio existencial real. Hay tanto un lado estético de la política como un lado político del arte. Las prácticas que llamamos hacer política y las prácticas que llamamos hacer arte son, todas, integralmente estético-políticas, y toda actividad estético-política. Es integralmente pragmático-especulativa. Todo modo de práctica, como quiera que se clasifique convencionalmente su dominio, es estético-política/especulativo-pragmática, cada cual a su propia manera inimitable. (Massumi, 2011: 214). (Checar traducción).

Estos son términos experienciales con los que se explica que, al ser el arte relacional, es político en sus formas de interactuar, y al ser estético, es porque captura sentires. Lo pragmático-especulativo es la forma de trazarnos en el mundo real: el boxeador mueve su cuerpo mientras planea mentalmente su siguiente golpe y anticipa el de su oponente, especulando sobre los efectos que la aplicación de su fuerza tendrá sobre el otro cuerpo. Un pintor traza con la pincelada una línea o figura mientras en su mente, existe la idea de lo que quiere materializar. La afección tiene una potencia de actualización en una idea, en una imagen, en una danza. La bailarina traza sus movimientos al aire y sobre el piso mientras mueve su cuerpo. El actor de teatro cuenta sus movimientos y busca sus marcas antes de bailar y cantar, cuidando de que ese proceso no sea perceptible, porque transmite un sentir.

El analista, por su parte, debe desintegrar el proceso del sentir. Cada una de estas artes que acabamos de enumerar (y el cine se integra a ellas) son técnicas de la experiencia o técnicas de existencia:

En adelante, la cuestión de cómo la composición de una ocasión de experiencia incluye efectiva y constructivamente su propio allá (potencial) se enfocará a través del concepto técnicas de existencia. Una técnica de existencia es una que toma como “objeto” el propio proceso, esto es, la producción especulativo-pragmática de acontecimientos orientados de cambio. (...) Operan de manera directa, inmediata, cualitativa-relacionalmente. No hacen ningún gesto de comprender “objetividad” ni se enorgullecen de tener sentido común. Al mismo tiempo, rechazan que se les caracterice de meramente “subjetivas”. Son inventivas de formas subjetivas en el sentido activista: unidades dinámicas de acontecimientos desplegándose. (Ibíd., p. 216).

La forma en que se piensan estas actividades es mediante el diagrama (término que Massumi retoma de Peirce y Deleuze), pues lo que hacen es abstraer. Diagramar es un proceso de abstracción que no reduce el mundo a agregados de objetos, al contrario, favorece que se generen. Debemos analizar entonces la composición de una ocasión de experiencia que se traza en estas técnicas de existencia, como es el caso del cine. La objetivación o

materialización que hace el cine es, en sí, abstracción y encarnación. Massumi se encarga entonces de las tecnologías que crean semblantes de vida (apariencias de cosas), es decir, como se ensambla la experiencia en lo actual y lo virtual (pragmático-especulativo).

Si el cine es un evento en devenir y una técnica de la experiencia ensamblado que nos permite experimentar ciertas realidades o mundos posibles, ¿cómo se ensambla? La técnica es el principio de ensamblaje, por tanto, el cine como fenómeno de audiovisión y de efecto-visión que traza líneas de acontecimientos sentidos en un arco de movimiento, es también producto de la mentalidad técnica. Gilbert Simondon, quien también aparece en el trabajo de Massumi, explica que esta mentalidad se refiere a un dominio de los diferentes esquemas cognitivos que edifican la realidad y que se construyen en el orden del “querer”.

Hay tres dominios: los esquemas cognitivos, donde la mentalidad técnica ofrece un modelo de conocimiento sui generis que emplea esencialmente la transferencia analógica y el paradigma (Simondon, 1961: 286). Esto es el mecanismo cartesiano de la *res extensa* y la *res cogitans*, donde los fenómenos se someten al devenir de la inteligibilidad. El siguiente dominio son las modalidades afectivas, que plantean una oposición entre el artesanado y la industria; la primera depende del ser, quien es fuente energía e información, la segunda tiene como eje de creación a la máquina, quien reemplaza la fuerza del ser, por tanto, la energía no proviene del ser humano y la estandarización se impone. Todo arte obtiene sus formas afectivas variables cuando la fuerza es artesanal, lo cual plantea debates acerca de la invalidez del arte industrial.

El último dominio es la acción voluntaria, donde la mentalidad técnica se desarrolla en esquemas de acción y valores. La acción es producto de una red virtual que incluye equipos humanos, técnicos, obreros, inventores. Frente a la máquina, el humano perfecciona sus objetos y mide sus intensidades de fuerza. El cine, pese a estar en una formación industrial, requiere también de un nivel artesanal: no hay película que se filme sola ni idea que no tenga como fuente intelectual a un humano. Es una práctica estético-política, una forma simbólica y un objeto técnico modelado por un cuerpo portador de sensaciones y significaciones.

Los afectos regulares del cine son el efecto-visión, la impresión de movimiento, el manejo del tiempo, la composición *plano por plano* y el efecto de audiovisión. Todas estas son moldeadas por una acción voluntaria intencional, por ello, Simondon dice que el cine recoge la herencia de los procedimientos previos, pero se caracteriza por innovar, porque la característica primordial de la técnica como procedimiento artesanal es la apertura. Massumi explica que, al hacer arte, todo artista elige significantes para darles forma, moldearlos a su sentir y hacer aparecer nuevos objetos, otros mundos.

1.6 LO FIGURAL: CINE COMO LA RELACIÓN ENTRE MATERIA Y PENSAMIENTO.

Hemos estado hablando del cine como un arte de la relacionalidad, como una técnica de la experiencia y como un arte *que acontece*, y de una u otra manera hemos hecho alusión a que los afectos se moldean mediante la materia. Sirva pues este inciso para explorar qué es la materialidad en el cine. Los afectos, la eternidad, lo inmóvil en la imagen en movimiento de la que habló Alain Badiou, yacen en la materia cinematográfica. Este no es un asunto inexplorado, por ejemplo, Mark Cousins en *Historia del Cine (2005)* documenta cómo es que con la experimentación con la técnica se creaban las primeras sensaciones de las películas, comenzando desde luego, con la invención del dispositivo que registraba las imágenes del mundo: la cámara cinematográfica.

En sus albores, se trataba de “una caja negra a través de la cual se movía una cinta que registraba lo que veía. Más tarde, se enfocaba una luz hacia la cinta y la acción se proyectaba y se repetía sobre una pantalla blanca situada a cierta distancia, como si el tiempo no hubiera pasado. (Cousins, 2005: 22). Desde estos tiempos, la cámara necesitaba de una extensión y esa éramos los espectadores, específicamente, nuestro cerebro. La repetición de imágenes era posible gracias a la persistencia de la visión, “a través de la cual el cerebro humano era capaz de percibir como un movimiento continuo una serie de imágenes estáticas proyectadas consecutivamente y con gran rapidez” (Ídem).

Es por eso que el cine tiene también un carácter *performativo* que *ocurre* en el momento de vivenciarlo, pues necesita del cuerpo para completar el *efecto-visión* del que habla Massumi, la *percepción* de una línea temporal que mantiene una *duración e intensidad*. Gracias a eso, el artista y el espectador pueden, tanto en los procesos de creación como de visionado, relacionar imágenes. El artista gracias a un trazo de fuerzas que se observa en el montaje; el espectador, por la percepción. Dado que la *filosofía activista* también es de carácter perceptual, he ahí una razón para enmarcar el cine como una de las *artes que acontecen*.

Pero el montaje no llegó tan temprano; recordemos que fue producto de la experimentación con la técnica pues esta no es sólo un procedimiento que nos guíe a la aplicación de una serie de pasos, en cambio, implica experimentar, aplicar diferentes herramientas, evolucionar y volver sobre los pasos del proceso creativo, para obtener resultados que no serán los mismos y que afectarán la materia de distintas formas. Hubo entonces que inventar una variedad de dispositivos y materiales para desarrollar el cine de ficción y el montaje, por ejemplo, el rollo de película en 1884 gracias a George Eastman, el kinetoscopio de Edison en la misma década, la máquina tomavistas de Louis Le Prince y por supuesto, el cinematógrafo de los hermanos Lumière.

Las anécdotas con respecto a Auguste Marie Louis Nicolas Lumière y Louis Jean Lumière son prolijas en muchos trabajos sobre cine, pues no dejan de ser importantes por sus aportaciones al cine de ficción. Pero como la propiedad esencial del cine es la visualidad, diríamos que su mayor aporte en la

invención de un aparato más pequeño que el de Le Prince, fue grabar y proyectar las imágenes, así como el descubrimiento del *corte*, desaparecer lo que yace en una imagen para ser reemplazado por algo diferente. Así, en 1898 aparecieron los primeros filmes compuestos de varias *tomas*, gracias a lo cual emergió el montaje, entendido como un lenguaje o coreografía en cada corte, con la importante carga significativa que se le dota a cada transición.

Los Lumière también inspiraron las invenciones de otros; Cousins rescata los trabajos de Enoch J. Rector, Robert William Paul (ingeniero) y George Albert Smith (fotógrafo). El primero contribuyó, en 1897, con la pantalla panorámica gracias a su registro de una pelea filmada con una cámara Veriscope de 63 mm. Esto originó *el plano*, “una unidad de acción filmada en tiempo real que podía alargarse cuanto se quisiera” (Ibíd. 25). En 1899, Robert William Paul creó la herramienta que Cousins considera la más *sensual* de todas: *el travelling*, un movimiento con un fin en sí mismo y que también, dotaba de significados al filme. Percibir tales planos, cortes y movimientos desenvolverse frente a nuestros ojos al tiempo que dotan de significado al propio lenguaje del cine, es un proceso de *pensar-sentir*. Por eso, el cine es una *tecnología de abstracción vivida*, volviendo sobre las palabras de Massumi.

Por su parte, George Albert Smith mostró dos elementos: *la profundidad de campo y el primer plano*, apreciadas en una película titulada *The Little Doctor (1901)*. Un año antes, Cousins documenta la aparición de lo que, en sus palabras, es el antecedente de las pantallas IMAX: el Cinerama, un proyector circular que incluso se aprecia en las pantallas modernas que recrean las experiencias de la película al utilizar efectos de acción viva durante la proyección, algo que por cierto también adelantó el productor de cine de terror William Castle durante los cincuenta y sesenta, pues durante las proyecciones, utilizaba muñecos y otros efectos para asustar a la gente. El susto no estaba en la película sino en el *gimmick*.

Así pues, a estas sensaciones se les considera avances técnicos, pero como hemos dicho, son resultado de la experimentación. Actualizar una cámara, modificar una toma, un corte, son novedades producto de la actividad artística; son sin duda, devenir activamente creativos. Al respecto de crear sensaciones, el francés Jacques Aumont explica en *Materia de imágenes, redux (2009)* que, en el dispositivo canónico de la sala de cine, la imagen se define en tres tiempos: la película, la luz, la pantalla. (Ver Aumont, 2009: 17). El autor se pregunta: ¿la materia está en la película? ¿en la luz? ¿en la pantalla? Aumont es de los pocos autores que, de manera reciente, ha problematizado la presencia y elaboración de los afectos a través de algo que denominó *lo figural*.

Aumont comprende la materia en tres direcciones:

- a) La materialidad: la materia como principio constitutivo de las cosas. La materia como potencia. Esa materia escapa a la temporalidad, a la espera de su actualización, a la espera de su entrada en el tiempo (...) para sentir a Bach y su lugar en la misma y luminosa penumbra espiritual, como lo

quiere Straub, podemos vincularlos a un mismo tiempo pasado, más o menos mítico, pero podemos, también, dejarlos escapar al tiempo, producirlos (y, para el espectador, sentirlos) como cosas en sí, cuya imagen de cine devendría, entonces, mediante la ficción, una actualización sensible.

- b) Lo material: la materia tal como existe en el tiempo, es decir, tal como tenemos su experiencia espontánea y normal. Sus propiedades son: la extensión, la accesibilidad a los sentidos, la variación en el tiempo. En el cine, mi mirada no es sino afecto: si no puedo tocar el rostro, puedo experimentarlo en la intimidad, sentirlo, gozarlo. Lo que se ofrece a la mirada no son cosas materiales sino signos de cosas, cargadas de sentido, cargadas de sentimiento.
- c) La forma materia o materia informe: la materia en su estado temporal no es concebible sin una forma que la afecte. Resultado de una operación de formación, de puesta en forma divina o natural para las cosas del mundo, artificial para las cosas producidas por la mano del hombre. Aquí reside toda la paradoja luminosa del cine (y no me refiero exclusivamente a la técnica: se aplica también al video, al formato digital. No tiene por sí misma, propiamente hablando, materia; no podemos tocarla, pero tiene una forma material (no es inmaterial). (Aumont, 2009: 21-22).

Entonces, la materia de la expresión a la que constantemente haremos referencia y que se moldea mediante la experimentación con la técnica, adquiere dos singularidades: su producción durante el proceso de creación y, su forma material cuando es proyectada. Esto respalda nuestra defensa del cine como un sistema material que dispone de principios fílmicos constitutivos a los que el cineasta da forma; ambos sistemas son conectados por el diagrama, una forma de conectar imagen con imagen, relacionar materia con materia. Lo anterior no implica analizar la imagen en su representatividad, más bien, captar los procesos de sensibilidad que afectan a la materia, la modifican y que, a su vez, hacen que el espectador tenga la experiencia del cine.

Aumont tampoco busca la representación; en el cine, no se trata de producir un discurso, sino una presencia. Aclara que le interesa “la relación entre las imágenes de un filme y todo aquello que, concreta y materialmente, las ha determinado en tanto tales; su apoyo, su forma primera, las modulaciones subterráneas o superficiales de esa forma por la historia de las imágenes (...) busco lo que permanece como la aspiración primera y última del cine en tanto medio: el afecto y el pensamiento, indisociables.” (Ibíd. 16).¹⁹ De modo general, especifica que debemos preguntarnos de qué están hechas las imágenes de una película. Dado que sostenemos que están elaboradas de afectos, es justo

¹⁹ En la línea de los autores que estamos manejando, nos referimos al cine como *medio artístico*, no como *herramienta* de comunicación.

preguntarse ¿de qué están hechos los afectos en el cine? ¿Cómo se ensamblan?

En ese orden es cómo llega a la materia cinematográfica y las distintas maneras que poseemos para actuar sobre la materia de las imágenes, sobre sus componentes: a través de manipulaciones, de experimentaciones. Lo anterior involucra a la técnica; para Aumont, existen procedimientos físicos que componen la materia, pero analíticamente, la invitación no es para describir la materia de las imágenes, sino las experiencias visuales, mentales y sensoriales que nos brinda el cine, contemplado desde la distancia, en nuestro asiento. Entonces, reuniendo a Masumi y Aumont, la técnica compone experiencias, por ello es que el cine tiene un carácter performativo pues es vivenciado.

Aumont se refiere a *la experiencia de una materia*; “hay una imagen sólida que no toco²⁰; las imágenes en la pantalla son mi foco de atención”. (Ibíd. 19). Lo anterior se refiere a las ideas, los afectos del espectador, pero también podría describir la aprehensión de la “materia de la imagen” en la que estoy pensando, “una sensación, pero múltiple, fundada sobre un saber, pero difuso; una atención, pero no necesaria, a lo que es la imagen, más allá de lo que está en ella (...) la materia de la imagen fílmica es la parte de esa imagen a la que puedo atribuir la idea de una materia y diría, más precisamente, la ficción de una materia.” (Ibíd. 20).

Lo anterior recuerda en gran parte a Spinoza cuando pues el filósofo neerlandés nos habla de los afectos que son seguidos, inevitablemente, por una idea, lo cual a su vez es fundamento del *thinking-feeling* que describe Masumi. En el cine, es la imagen la que nos proporciona una idea, una sensación, un afecto, cuyo origen se halla en tal materialidad, o siendo rigurosos como lo es Aumont, en la experiencia de esa materia, la idea que tenemos de sentir lo que la materia, como principio constitutivo y lo material como experiencia, componen en la imagen cinematográfica.

Entonces, la materia de la imagen de película es “el efecto, perceptivo e imaginario, que resulta de lo siguiente:

- 1) La impresión sobre un soporte de una multiplicidad de imágenes, vinculadas entre sí por la técnica del movimiento y el método de montaje.
- 2) La diferenciación (variable en el tiempo) de una luz (la del proyector) con el apoyo de esta impresión. (Ibíd. 22).

²⁰ Sobre el problema de *tocar* la imagen, autoras como Vivian Sobchak o Laura Marks se han encargado del estudio de las visualizaciones hápticas, un tipo de *análisis* que pretende quitar la hegemonía de la vista y el oído como únicos sentidos que permiten la apreciación completa del filme. En *The Skin of the film*, Marks explica que la visualidad háptica es el sentido del tacto evocado visualmente en los límites de la visión, es decir, que se encuentra cuando la cámara recorre (o acaricia) la superficie de la fotografía en busca de rastros de la memoria, que el espectador puede asociar con experiencias directas, precisamente porque la memoria está encarnada en los sentidos. (Ver Marks, 1999).

Por tanto, nuestra invitación es a superar la figuración. Hay una relación directa entre lo que Aumont comprende como la figura y la forma abstracta, con el tratamiento concreto y abstracto de las prácticas estético-políticas que describimos con Massumi en el inciso anterior. Aumont explica que la figura es la forma sensible vinculada a la sensación y actúa inmediatamente sobre el sistema nervioso, que es la carne. Esto no es ajeno a las diversas teorías de las emociones que revisaremos en el siguiente capítulo, particularmente con el giro de Antonio Damasio, quien explica que en el cerebro se forman imágenes mentales de nuestro propio cuerpo, incluidas las de la carne.

Hablando del cerebro, Aumont describe que a él se dirige “la forma abstracta”. Esto lo asevera siguiendo las propuestas del francés Gilles Deleuze quien en *Francis Bacon: Lógica de la sensación (1981)* persigue la tesis de que las sensaciones son ese elemento que se transmite directamente, hace que una historia se viva con intensidad, evita el aburrimiento, concentra la atención. Massumi también recupera esta idea para plantear los diagramas del afecto que captan la sensibilidad; es por ello que en esta investigación proponemos que en el cine, las emociones no son un terreno exclusivo de la narración, en cambio, son una primeridad (usando el concepto de Peirce) que aparece en la materialidad del cine.

Dice Gilles Deleuze: “En el arte, tanto en la pintura como en la música, no se trata de reproducir o inventar formas, sino de captar fuerzas. Es por esto mismo que ningún arte es figurativo (...) La fuerza está en relación estrecha con la sensación” (Deleuze, 1981: 27-39 como se cita en Aumont, 2009: 23). Lo que importa en la imagen es el motor que en ella está en marcha; el motor, que para nosotros es el afecto, se denomina *lo figural* en la propuesta de Aumont, quien lo define como aquello que “en la imagen excede (o rodea) lo figurativo y lo figurado, lo que no puede verse ni como mimesis ni como metáfora, pero participa de una dinámica propia de la imagen (de la figura en la imagen). (Aumont, op.cit., 24).

Aunque no menciona a Massumi, Aumont está consciente en algún grado, del paradigma de la autonomía del afecto pues menciona que *lo figural* es autónomo, algo disponible para cada mirada, pero cada mirada lo hará existir diversamente, nombrándolo o creando nuevas formas de expresión. Esto está detrás del pragmatismo que no invita a predicar las afecciones producto de una primeridad o bien, a cualificar la intensidad que experimentamos en el cuerpo tras una experiencia afectiva.

Lo figural no existe fuera de la ficción; eso da pie a respaldar las afirmaciones de que el afecto sí está integrado en los sistemas de significación porque es el principio de toda composición, está en el proceso de *encarnación* de la imagen. El afecto es una fuerza que actúa sobre la materia y le informa sobre las formas que adoptará, pero lo hace en el proceso de transformación. Para ello, hay que poner en juego al cuerpo y esto también lo reconoce Aumont. Así pues, salir de lo figurativo, de lo narrativo, de lo discursivo, es tornarse sensible a la materia de la imagen visual, es “buscar, ante la película, un placer

de un tipo particular, no exclusivo del placer experimentado por otra parte en el relato, sino un placer que busca pesquisa, inventa otro tipo de ficción.” (Aumont, 2009: 27).

Massumi habló de este proceso desde *A User's Guide to Capitalism and Schizophrenia: Deviations from Deleuze and Guattari*, cuando detalla que, en la elaboración de objetos, hay una elección de significantes, experimentación con las texturas y aplicación de una fuerza para darle forma a un objeto que no será el mismo en ninguna otra reproducción. Así pues, los signos materiales son aspectos visibles que capturan el *tercer estado*, anuncian algo invisible mediante su parte sensible y, claro, obtienen carga simbólica, porque analizar los afectos como principios organizadores del cine y del mundo en general no implica negar la actividad simbólica ni las capacidades comunicativas del lenguaje, sino darles otro lugar en el proceso de comunicación, uno donde el pensamiento es paralelo a la afección, no una división.

1.7 MENTE Y CUERPO: EL DEBATE FUNDADOR DEL GIRO AFECTIVO.

Brian Massumi establece que “lo que sentimos perceptualmente como nuestra humanidad es un semblante de vida” (Massumi, 2011. 232); así pues, “lo humano es una *realidad virtual* singularmente histórica apareciendo a través del cuerpo animal que también nos complacemos en llamar <humano>”. (Ibid. 233). Para el filósofo canadiense, el cuerpo es nuestra principal *técnica de la experiencia*, la cual es una idea que deriva de las reflexiones de Baruch Spinoza.

Recordemos que, para el filósofo neerlandés, el cuerpo es *vivenciado* y somos en cuanto *experimentamos* el mundo a través del cuerpo. Pero esa entidad no sólo es un conglomerado de músculos, células, terminaciones nerviosas, carne y extremidades; es un mapa sensible que capta la información del mundo y produce conocimiento a partir de la acción que ejerce en la misma realidad de la que percibe y experimenta sensaciones. Es también un receptáculo para las pasiones, los deseos, los afectos que gobiernan a la humanidad y le hacen actuar en el mundo.

Este accionar del cuerpo no está separado de la mente, de ahí que Massumi exprese que nuestro andar en la realidad es un flujo de transformaciones donde opera el *thinking-feeling* (pensar-sentir), el trabajo procesual de las diversas afecciones corporales y sus procesos mentales. El cuerpo nos hace vivenciar el *cambio ocurriendo* y *actuar* dentro de ese devenir; vivimos *abstractamente* y al actuar en el mundo, lo hacemos sobre otros cuerpos. Entonces, ese cuerpo biológico, sensible y pragmático posee la capacidad de afectar y ser afectado, tiene el potencial de expresar y crear relaciones, roles, imágenes, proyecciones sobre los demás e ideas.

El vínculo entre la mente y el cuerpo es una discusión importante para el giro afectivo en las ciencias sociales y humanidades; ya hemos realizado apuntes sobre la cuestión en cuanto al trabajo de Spinoza y Massumi, por tanto, el presente inciso sirva para redondear el estado de la cuestión, trabajando con

algunas acepciones del cuerpo como objeto de estudio, desde la biología hasta el *giro corporal* y, vincularlo a la tradición de la *filosofía de la mente*. En primer lugar, introducimos el siguiente diagrama que capta, *grosso modo*, las aproximaciones que existen hacia el cuerpo:



El diagrama exhibe diferentes aproximaciones al cuerpo, pero a pesar de las diferencias en cuanto a su posición epistemológica (sociología frente a pragmatismo, por ejemplo), coinciden en un aspecto: la capacidad de acción del cuerpo sobre el mundo. Desde la sociología, Olga Sabido ha problematizado el estudio del cuerpo desde la visión reductora que tenemos de él en cuanto que no preguntamos acerca de sus *técnicas corporales* para actuar en la vida al comer o construir, ni indagamos sobre los *rituales de interacción* que ejercemos en nuestro núcleos familiares o amistosos.

En el sentido que propone David LeBreton, Sabido menciona que no vemos cuerpos, en cambio, percibimos hombres, mujeres, niños, cuerpos diferenciados socialmente y categorizados (bonitos, feos, vulgares, gruesos, gordos, finos, etc.) lo cual es problema, diríamos, relativo al lenguaje y a los esquemas tipificadores que impone en cada comunidad, es decir, imputar al cuerpo *conceptos* y hacerlo encajar en *categorías sociales*. (Ver, Sabido, 2013: 22-23). Olga Sabido invita a estudiar al cuerpo más allá de sus funciones biológicas o el saber biomédico, más bien, entenderlo como una capacidad para producir Sentido y que se constituye también por el Sentido que se le asigna socialmente.

Desde nuestra perspectiva, es una invitación a estudiar el cuerpo *desde la vivencia*, desde cómo experimenta el mundo. Existen diferentes planos analíticos y para ello, recurre a Anthony Giddens:

El cuerpo es un objeto en el que todos tenemos el privilegio, o la fatalidad, de habitar, la fuente de sensaciones de bienestar y placer, pero también de enfermedad y tensiones. Sin embargo, el cuerpo no es sólo una entidad física que “poseemos”: es un sistema de acción, un modo de práctica, y su especial implicación en las interacciones de la vida cotidiana es parte esencial del mantenimiento de un sentido coherente de la identidad. (Giddens, 1995: 128, como es citado en Sabido, 2013: 24).

Al decir que el cuerpo mantiene implicaciones en las interacciones sociales, se reconoce implícitamente, la permanencia del marco de *relaciones afectantes* que describe Spinoza. De igual forma, si el cuerpo genera Sentido, es porque *construye* en el mundo; todas las formas simbólicas de la cultura *expresan* las vivencias del sujeto, que, desde nuestro enfoque, es un cuerpo con distintas potencias vitales y creativas. En el marco de la sociología e incluso, de la fenomenología, podríamos ver al cine como un producto del Sentido creado por la actividad corporal.

Pero en este punto, es necesario desmarcarse de la aproximación sociológica, en primer lugar, porque la filosofía activista replantea el proceso de *interacción*. Si, existe una *dimensión relacional* del afecto, pero en la actividad, la relación es *no conectiva*, que como dijimos al inicio del capítulo, excluye la interactividad. En segundo lugar, la acepción sociológica utiliza *Sentido*, finalmente, como asignación de significados y, para el observador, niveles de observación, categorías, conceptos, lo cual nos conduce de nuevo, a estudiar los significados del cuerpo, extraídos de su experiencia, pero, a fin de cuentas, cualificados. En este trabajo, concebimos al cuerpo como una *fuerza en proceso, una materia energética y energizante con diferentes potenciales para destruir, pero más importante, crear*. La creación, como hemos dicho, proviene de nuestras vivencias en el mundo y esas vivencias son *sentidas*. Por tanto, usamos *sentido* en su acepción sensorial.

Nos centraremos, pues, en dos aproximaciones que nos permitieron construir la definición anterior: el cuerpo pragmático y cuerpo como técnica de la experiencia. Este último resulta de más importancia para nuestros propósitos pues lo implica dentro de la filosofía activista que es de carácter pragmatista-especulativa. Con reserva de los antecedentes que ya hemos brindado con Spinoza, el cuerpo como una técnica de la experiencia que trabaja constantemente con lo virtual también se puede rastrear a la filosofía especulativa del filósofo católico francés Jacques Maritain, quien, a su vez, fue discípulo de Henri Bergson cuando el primero estudió en La Sorbona.

Dado que la teoría del afecto de Massumi también se inscribe en la línea bergsoniana, no es raro encontrar aspectos de las ideas de Maritain en su filosofía, particularmente aquellas que hablan de la *filosofía del ser móvil o sensible*. Lo anterior, Maritain lo explica en la Parte II (*Filosofía especulativa*) de

su libro *Introducción a la filosofía* publicado en 1920. Ahí, el francés explica que la filosofía especulativa tiene por objeto el *ser de las cosas* y las cosas que se nos presentan primero son *las cosas corporales*. (Ver Maritain, 1920: 1). Habla entonces de dos sentidos en los que se puede comprender al cuerpo: matemático y físico.

En cuanto al cuerpo matemático, lo define como aquel que posee longitud, latitud y profundidad, pero su interés se centra en el *cuerpo físico* no como un puñado de órganos, sino como un *cuerpo sensible* con cualidades *pasivas* y *activas*, lo cual ya dibuja la presencia de los afectos en los cuerpos y sus capacidades para aumentar o disminuir las potencias vitales. Dice acerca de este cuerpo físico o natural que “es todo aquello que pueden percibir nuestros sentidos”. (Ibidem). En opinión del filósofo, existen diversos problemas respecto a las cosas corporales, pero él destaca dos que mucho se relacionan con la filosofía de los procesos y la filosofía activista: el *cambio* y el *movimiento*.

Naturalmente, ambos se implican. El cambio es movimiento y Maritain explica, acerca de este último que, si existe, es porque alguna cosa se mueve y estos son los cuerpos; se nota la presencia de Spinoza, más cuando detalla que “ciertos movimientos *afectan* a la sustancia misma de los cuerpos” (Ibid., p. 2); tal movimiento da lugar a nuevos cuerpos. En este punto se torna más interesante su filosofía pues menciona que la sustancia corporal es *la materia*, cuestión que ya había dilucidado Spinoza. Maritain vincula este razonamiento con el pensamiento aristotélico que reconoce dos principios en la sustancia corporal: la materia y un principio activo, muy relacionado con la idea spinoziana de que la energía anima a la materia, de la cual está conformada toda realidad.

Aristóteles, recordemos, definió a la materia como aquello de lo que una cosa está hecha y que por sí sola no es nada, pero existe mediante *la forma*. En cuanto al principio activo, se refiere a él como *la idea viva de las cosas*, es decir, que la forma de la materia la determina quién *transforme* la materia u opere sobre ella *un cambio*, cual si fuera un escultor. A la transformación de la *materia pasiva* (*forma accidental*) le llamó *forma sustancial* en la que se observa una transformación operada por un cuerpo, cuyo trabajo de moldear la forma es gracias a la aplicación de cierta *técnica*. A esta conjunción de materia y forma, Aristóteles le llamó *hilemorfismo* y su presencia se extiende hasta los trabajos de Massumi en la forma de *actividad que ocurre* y cuyos resultados se vislumbran en lo *virtual*.

En este orden de ideas, vislumbramos el hecho de que el cuerpo actúa sobre la materia, por ello no es sólo biológico; ejerce acción sobre el mundo, por ello, es pragmático. Cabe únicamente añadir, al respecto de Maritain, las particularidades de *los cuerpos vivientes*, cuya propiedad distintiva del resto de los cuerpos es que *se mueven ellos mismos*, poseen *alma* o principio de vida; sus principios constitutivos son la *corporeidad*, siendo la humanidad el cuerpo más elevado, el que ha desarrollado *conciencia de sí* y posee *inteligencia* y *razón* para realizar *operaciones intelectuales*.

La anterior es, digamos, la forma en que Maritain comprende el problema de las afecciones corporales y sus procesos mentales; incluso, siguiendo el razonamiento spinoziano de que no existen afectos de los cuáles no podamos formarnos alguna idea, el filósofo francés indica que el problema de la humanidad es el origen de las ideas y el conocimiento de lo universal; en el sentido de la tesis que defiende el giro afectivo, concluye que conocemos las cosas del mundo gracias a *los sentidos* y la *imaginación*, por tanto, todo saber es en primer lugar, sensitivo y comienza por la *individualidad*, un proceso en el que extraemos las ideas de nuestras sensaciones y de nuestras imágenes mentales.

Así pues, podemos ejercer acción sobre la materia; esto se abordó posteriormente en la rama de la *semiótica de los sentidos* cuyo principal exponente (o al menos uno de los más célebres) es el pragmatista estadounidense Charles Sanders Peirce, quien también es una influencia para Massumi en cuanto a las formaciones diagramáticas y en su orientación sensorial a través de la categoría de *primeridad*, que capta la sensación de los signos. Edgar Sandoval propone en *Semiótica de los sentidos: aproximaciones a la afección*, que una de las posibilidades para retomar el trabajo de Peirce, además de la orientación lógica, es la vía pragmática y fenomenológica.

En opinión de Sandoval, una semiótica de los sentidos está atravesada por el cuerpo y el problema de la moral; afirma que el problema del cuerpo como entidad está presente desde el siglo XVIII gracias a autores como Immanuel Kant, John Locke o David Hume. La reflexión transversal en el trabajo de dichos autores y que se extiende hasta el pragmatismo de Peirce es “saber no tanto qué es el conocimiento, sino de dónde proviene. La respuesta de casi todas las vertientes epistemológicas de ese siglo coincidió en el cuerpo. El cuerpo es la fuente del conocimiento porque el cuerpo se ve afectado y a partir de esa afección surge la idea de conocer. Quizá no hay posibilidad de conocer el mundo sin que intervenga el sujeto en acto de recibirlo y recogerlo por medio de los sentidos” (Sandoval, 2006: 268-269).

Así pues, añade que la *sensación* o *experiencia* del cuerpo está dada por su *condición de superficie* y por su capacidad de *relacionarse* consigo mismo, con los demás, con los objetos y con el mundo. (Ver *Ibíd.*, 269). En este orden de ideas, la reflexión se acerca a Spinoza, pues sin la posibilidad de sentir el propio cuerpo, vivirlo y tomar conciencia de él, no podríamos comprender ni asignar *sentido* al mundo (en este caso, refiriéndose a la palabra “sentido” como significado). Agrega:

La elaboración de sentido viene primero de una experiencia que posteriormente se elabora en significados a través de un proceso semiótico de primeridad, segundidad y terceridad. Sin la experiencia, el cuerpo no puede recoger sentido, sería un cuerpo bajo un solipsismo cartesiano y de lo que se trata es de salir de la soledad y entrar en las relaciones y en los vínculos. Vínculos y relaciones que construyen la experiencia, las experiencias se dan cuando el sujeto entra, por medio de un conjunto de signos, al intercambio de más signos (...) así la experiencia es con los demás y no consigo mismo

(...) Las experiencias empiezan a ser una elaboración cultural y pragmática regida por los sentidos como una primeridad. (Ídem).

En su elaboración acerca del *diagrama* como forma para captar y abstraer la sensación, Brian Massumi explica que existe en el flujo de las sensaciones y el trazo de las fuerzas, una energía que se capta como *primeridad (firstness)*, una categoría que retoma de la clasificación fenomenológica de Peirce que también enumera Sandoval (primeridad, segundidad, terceridad).²¹ En el caso de las experiencias como elaboración cultural, emerge el problema de la actividad simbólica, es decir, ¿toda experiencia se construye con referentes previos?

La afectividad no niega la construcción simbólica, pero el giro afectivo argumenta que son los afectos los que están detrás de ella, incluso si se construyen con experiencias previas; toda experiencia requiere de una inversión de energía y pensamiento y además recordemos que, siguiendo las ideas de la filosofía activista, ninguna experiencia es igual a la anterior, pues está en un devenir, en transformación y posee un rasgo de novedad. En medio de la *ocurrencia* yace el sentido, la sensación y experiencia. Tales categorías construyen el conocimiento; el conjunto y la serie de sensaciones que experimentamos constituyen las afecciones, desde la visión peirceana de Edgar Sandoval.

La afección suscita un registro que Peirce llama *significación* y dado que se construye desde los sentidos, se elabora entonces desde el cuerpo pues el cuerpo es nuestra principal *técnica de la experiencia*, esto último según Massumi. Entonces, el cuerpo es estudiado en esta perspectiva de la *semiótica de los sentidos*, un campo en disputa con la *semiótica del cuerpo* o la *semiótica de las pasiones*, por mencionar algunos relacionados.²² Nos interesa la de los

²¹ En el capítulo tercero se halla un inciso destinado a detallar la semiótica pragmática de Peirce. Por el momento, pensemos en la primeridad como la primera sensación de un signo o primera impresión; la segundidad, como la conexión que se comienza a hacer con un hecho u objeto concreto y, la terceridad, como el *signo equivalente* que se forma en la mente de un intérprete y al que se pueden asociar los argumentos. El significado es consecuencia de la terceridad, el afecto se halla en la primeridad, pero fluyen en el mismo proceso: el de la semiosis.

²² De acuerdo con Paulina Reynaga y Carlos Vidales, es inadmisibles la separación entre el cuerpo humano y los procesos de significación dado que todo cuerpo no se construye únicamente desde su dimensión biológica, sino desde su dimensión significativa. Por tanto, no es un objeto puramente biológico o antropológico, en cambio, es un complejo de signos. Así, el cuerpo es una construcción *signica*; esta afirmación es similar a la definición de afecto como un proceso corporal paralelo a los procesos mentales, pero como sucede con todo paradigma de conocimiento, se diferencian por los modos metodológicos de aproximación al objeto de estudio. La definición de la *semiótica del cuerpo* es casi la de la *semiótica de los sentidos*, pero esta última recoge los saberes construidos a partir de las sensaciones provistas por el mundo y captadas por los sentidos; a la primera le interesa más la construcción semiótica que acompaña y viste al cuerpo (vestimenta, perfumes, tatuajes, cosméticos joyas o el modo particular de llevar el vello facial, entre otras). Visto así, la semiótica del cuerpo no estudia los afectos como proceso, sino el entramado de signos que visten al cuerpo. (Ver Reynaga & Vidales, 2013). En todo caso, las afirmaciones de Vidales son más cercanas a la *semiótica de las pasiones* de Algirdas J. Greimas y Jacques Fontanille, quienes siguen la tesis de *del sentir al conocer*, aunque los detectan en los dispositivos semionarrativos, que nosotros no estamos estudiando en este trabajo.

sentidos porque es una de las bases para el trabajo de Massumi, quien, como Sandoval, no retoma a Peirce en su orientación lógica, sino en su orientación fenomenológica y pragmática; aquí, la idea del cuerpo como entidad afectada por el mundo es esencial.

Massumi trabaja con la noción peirceana de *feeling* (sensación), por ello, “podemos sostener que el cuerpo aparece como un signo que va a regir a los demás signos, es un signo primario o primero, sin el cual no puede haber sentido.” (Sandoval, op.cit. 272). En este marco, el cuerpo no es una entidad pasiva sino pragmática y cultural que recibe el mundo y lo transforma; debe ser pensado a partir de un entramado que haga significativa todas las vivencias. A partir de aquí, se complejiza el problema puesto que Peirce argumenta que no es sólo un afecto sino un *proceso lógico* lo que afecta al cuerpo, lo cual ya incluye también al tiempo, un problema del que se encargan Bergson y Deleuze, a quienes trabajaremos en el capítulo tercero.

Es importante resaltar que, en esta temporalidad, donde el cuerpo capta las sensaciones y a partir de ellas, signifique la información del mundo, es como el cuerpo construye saber y aprende a comunicar tales sensaciones, siendo el lenguaje el principal instrumento para efectuar dicha comunicación. Lo anterior, Massumi lo actualiza en un proceso conocido como *la autonomía del afecto*, en donde los afectos se dirigen al cuerpo, pero luego, avanzan al reino semiótico, cualificando el saber y nombrando a las percepciones sensoriales, a los afectos que han tenido acción sobre el cuerpo.

También es menester destacar que, al expresar la sensación mediante la predicación, la humanidad se ha creado diversos lenguajes para *comunicar* la afección, por eso, el cine se vuelve una derivación de ese cuerpo pragmático que elabora, que moldea la materia. En cuanto a su cualidad temporal, el cuerpo es vivenciado en el presente, no obstante, al estar insertado en la vivencia del mundo, recorre un arco temporal del que retoma facetas del pasado y se proyecta hacia el futuro debido a las potencialidades que conserva del pasado, las cuales puede aumentar de manera virtual. Así pues, el cuerpo es también una entidad virtual en potencia de transformarse, recorriendo arcos temporales y renovándose continuamente.

Lo anterior se desarrolla en el campo de la filosofía activista pragmático-especulativa de Brian Massumi; en el inicio de este inciso señalamos que, según el filósofo, lo humano es una *realidad virtual histórica* que aparece a través del cuerpo, que nosotros denominamos humano. En realidad, Massumi concibe al cuerpo como una entidad animal provista de diferentes experiencias y singularidades que forjan la vivencia de lo que nosotros entendemos como *lo humano*. Esta cualificación de humanidad se adquiere gracias a una *técnica de existencia* que recoge la actividad del mundo; el canadiense explica:

Como todas las formas animales de vida, el humano tiene una técnica de existencia cuyo rol es canalizar de manera selectiva hacia su propia actividad, la actividad no humana sucediendo siempre en derredor. Esa técnica de existencia es el propio cuerpo. Los

sentidos son procedimientos del cuerpo en tanto técnica de existencia. El cuerpo es el asiento de la actividad pura: región de indistinción entre humano y materia, donde algo que efectúa está ya siempre despertando, antes de comenzar a cobrar forma experiencial definitiva (...) En el arquearse del acontecimiento hacia la producción de resultado novedoso, la materia física, la materia viva en general y la materia-vida humana son activamente indistinguibles. El cuerpo es el medio intensivo [*intensive milieu*] de la indistinción de materia activa en cuyo centro una experiencia humana viene a encontrarse. (Massumi, 2011: 233).

La descripción anterior, recordemos, se inserta en el marco del *cambio ocurriendo* donde la experiencia de proceso se vivencia inmediatamente y el ser deviene *activamente creativo*. Por esa razón, lo vinculamos con la idea de *cuerpo pragmático* de Peirce, toda vez que se vinculan con la idea de *actividad* sobre el mundo en un arco de devenir que se explica, como hemos visto, con un recorrido temporal. El cuerpo es parte de un *hecho procesual* en el que tienen lugar las *abstracciones vividas*. La abstracción no es simplemente mental, es también un modo de interacción de la naturaleza; en la filosofía activista, el cuerpo es materia en interconexión con la naturaleza física y las ocasiones de experiencia del mundo.

Una abstracción vivida incluye al cuerpo como técnica de la existencia y la mente; las abstracciones suceden de manera paralela y procesual. En el medio, están los afectos: afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales. ¿Dónde inicia y termina un cuerpo? No es posible definirlo puesto que la actividad siempre está ocurriendo; al estar en devenir, el cuerpo forma parte de diversas ocasiones de experiencia. Podemos comprender al cine como una de esas ocasiones; nuestro cuerpo “humano” recoge de él diversas sensaciones, es mediador entre las materialidades activas de un filme y nuestros procesos mentales; toda sensación producida en la película se encarna en nuestro cuerpo dado que el cine nos hace sentir.

Pero más allá de la experiencia que recoge nuestro cuerpo al ver una película, está el hecho procesual de su creación, que se halla en un nivel analítico diferente: no el de la experiencia corporal humana al ver la película, el de las significaciones discursiva que le asignamos al filme o el de la representación. Es estudiar el cine como un ensamblaje afectivo en proceso, donde interviene un cuerpo moldeando las diferentes materialidades fílmicas para encarnar un mapa cinematográfico sensible.

En el proceso de creación fílmica se involucran las potencias creativas de las artistas, sus sensibilidades y elecciones materiales para encarnar eso que Massumi nombra como “semblante”. Si, la artista se vale de un cuerpo como técnica de existencia para filtrar toda sensibilidad y aplica técnicas específicas de un medio como es el cine, para crear. El cine es expresión, es resultado de la sensación que motiva a construir algo para el mundo; esta es la idea de cine que exploramos, pero no por ello dejemos de mencionar que, en cuanto al fenómeno cinematográfico, el vínculo entre cuerpo y mente tiene diferentes vertientes, no

únicamente en el estudio del arte como acontecimiento o proceso, sino en la posibilidad del registro de la experiencia afectiva durante una proyección.

La teoría del afecto es un campo epistemológico que reúne las reflexiones sobre la mente y el cuerpo que han estado por mucho tiempo divididas por las visiones dualistas. Campos de saber como *el giro corpora*²³ y antes que ese, *la filosofía de la mente*²⁴ han contribuido a la generación de conocimiento sobre los mecanismos que animan al cerebro-mente o bien, al análisis de la condición corporal de la existencia en prácticas políticas, de creación, investigación y formación. De algún u otro modo, ambos paradigmas refieren al vínculo mente-cuerpo, pero se centran, finalmente, en un objeto particular. La teoría del afecto y la filosofía activista los estudian como procesos paralelos donde opera un fenómeno central: el afecto.

²³ Existe en Colombia la Red Nacional de Investigación El Giro Corporal, con una línea de investigación en Estudios Críticos de las Corporeidades, las Sensibilidades y las Performatividades. Su objetivo es hacer “una indagación crítica de las implicaciones existenciales, políticas, éticas, estéticas, artísticas, cognitivas, pedagógicas, sociopersonales y ambientales que ha tenido la comprensión de la condición corporal como manifestación de la vida, desde el énfasis histórico del régimen biopolítico, con su consecuente ejercicio humano de las intersensibilidades, basado en las operaciones entre humanidad y animalidad, naturaleza y cultura, cuerpo y mente, pensamiento y sentimiento, masculino y femenino, etc.” (Editorial, Corpografías, Vol.1, No. 1, 2014). Es un proyecto inter y multidisciplinario en el que hasta la fecha participan sociólogas, filósofas, músicos, matemáticos, médicos, entre otros. Existe una publicación de convocatoria permanente: <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/CORPO/issue/view/654>

²⁴ Según Carlos Beorlegui, la filosofía de la mente hace referencia “a la propuesta funcionalista de lo mental, esto es, a la teoría filosófica concomitante con el conjunto de las ciencias cognitivas que Howard Gardner denomina el *hexágono cognitivista*: psicología, antropología, neurofisiología, inteligencia artificial, lingüística y filosofía, que se origina hacia los años setenta, pero que tiene sus primeros atisbos hacia los años cincuenta, momento en que se producen los primeros ataques al conductismo”. (Beorlegui, 2007: 122).

CAPÍTULO SEGUNDO EL CINE DE TERROR

En 1992, el cineasta británico Bernard Rose escribió y dirigió la adaptación al cine de un popular cuento del novelista Clive Barker (también inglés), titulado *Lo prohibido* (*The Forbidden*). El cuento forma parte de la saga *Books of Blood* de Barker (publicada en 1985) y en el cine, tal historia se materializó con el nombre de *Candyman*. Este último es el nombre de una figura mítica a la que los habitantes de un conjunto de departamentos atribuyen “los horrores” de su vida cotidiana. La zona, llamada *Cabrini Green*, es un proyecto de vivienda decaído donde circulan bandas de delincuentes y cuyos inquilinos son en su mayoría, gente negra, latina y en condiciones de pobreza.

Dicha situación llama la atención de Helen Lyle (Virginia Madsen), estudiante de posgrado de la Universidad de Chicago que se encuentra realizando una tesis acerca de leyendas urbanas. Su investigación la dirige a *Cabrini Green* y a su leyenda popular: la de un hombre negro que se aparece cuando lo nombras cinco veces delante de un espejo. Si aparece, te desgarrará de la ingle hasta el pecho con un enorme garfio. Los habitantes del conjunto habitacional creen ciegamente en esta figura, representativa de la esclavitud y opresión de la clase social baja y las diferencias raciales, entre otras cosas que Helen, como buena estudiante de ciencias sociales, se apresura a concluir.

No está de más señalar que pronto, Helen atestigua la existencia del propio Candyman, quien comienza a aparecerse para hacerla escarmentar. Le hace notar que su investigación ha sembrado entre los creyentes, dudas acerca de su propia existencia como un ser omnipresente al que todos temen, por tanto, debe mostrarles que es real y para ello, opera “un milagro” que involucra a Helen en un acto de homicidio con consecuencias fatídicas para ella, todo con el objetivo de perpetuar el mito, y también, continuar ejerciendo control sobre la gente.

Candyman es una amenaza para todos ellos, quienes ante el temor de ofender a tal criatura que habita (y cuida) los edificios, prefieren no desafiarlo. Pero la mayoría de ellos no ha visto al monstruo. Es el rumor de su existencia lo que los mantiene a raya, en un estado de perpetua angustia ante la amenaza de su presencia; además, los delincuentes de la zona cometen fechorías en su nombre, con lo cual, sirven como agentes de las amenazas del propio monstruo. *Cabrini Green* es una sociedad que vive con miedo, hasta que llega Helen a sacudir las creencias de todos. Entonces, el monstruo interviene, diciendo que, sin el rumor, no es nada y por eso, deberá derramar sangre inocente para que el miedo vuelva.

Si de algo parece haber un consenso, es que el cine de terror pretende elaborar, representar y transmitir miedo; *Candyman* es un ejemplo de cómo trabaja el género con esta emoción. Carlos Losilla, autor ampliamente citado por los teóricos del cine de terror, explica que el género “es aquel que, a través de sus imágenes, evoca una de las emociones primigenias de la humanidad: el

miedo. Ese miedo es la base mítica de todas las formas artísticas que se han interesado alguna vez por los miedos y fantasmas de la raza humana, pero en el caso particular del cine, suele aludir a <lo desconocido>, es decir, todo aquello que atenta frontalmente contra el concepto de <lo cotidiano>, todo lo que no solemos enfrentar en el transcurrir de nuestras vidas.” (Losilla, 1993: 17).

La premisa general de las películas de terror es, como en el caso de *Candyman*, la de una irrupción en la cotidianidad de las personas que, por lo regular, amenaza sus vidas, los pone en estado de alerta, asombro y les provee de miedo, generalmente a la muerte, aunque Losilla señala que otros “miedos” pueblan las historias de terror. Además, ese temor al *otro* que invade y amenaza (el monstruo) ejerce control sobre nosotros. El victimario establece con sus víctimas una relación de dominación, cuyos objetivos son variables: en *Candyman* es perpetuar el mito a través de las historias que se cuentan, para así controlar a los habitantes, pero en *Los usurpadores de cuerpos (Invasion of the Body Snatchers, Abel Ferrara, Estados Unidos, 1978)*, filme que roza los límites del terror y la ciencia ficción, el objetivo es la dominación del planeta tierra en manos de seres extraterrestres.

Eduardo Bericat menciona que el miedo “resulta de una interacción en la que el sujeto está sometido a un poder superior al suyo” (Bericat, 2012: 8). Esto lo encontramos como elemento transversal en las películas de terror, particularmente en la dinámica que se teje entre el monstruo y las víctimas, principales operadores dentro de la narración que acontece ante los ojos del espectador. Entonces, aquí entramos en el problema de la percepción del espectador ante los afectos y emociones que emanan de los filmes. Idealmente, se pretende poner al espectador en un estado emocional similar al que experimentan los personajes cuando se sienten amenazados.

Usualmente, es miedo lo que se pretende crear; eso lo podemos confirmar gracias a los estudios que han realizado otros teóricos, pero también estamos aquí para desafiar tal concepción de cine de terror. No pretendemos negar que el terror construye ciertas estrategias estructurales que el espectador puede anticipar; que temas como la muerte son el principal motor del género y que éste se avoca a la construcción del miedo, pero ¿es posible plantear, en el desarrollo actual del cine de terror, que sus películas no se reduzcan al miedo? ¿Existe un cine de terror que, si bien construye y/o representa experiencias del miedo, también filma y transmite otras emociones?

No es el miedo lo único presente en el cine de terror. Es la maldad y esta se asocia con una gama de afectos que, en palabras de Bericat, van desde la preocupación hasta la ansiedad, el pánico, el horror y el terror y pensándolo *spinozianamente*, están la tristeza, el odio y hasta la venganza. Así pues, el objetivo del presente capítulo es construir una definición de cine de terror que esté asociada a los afectos que pretende transmitir y a los diferentes miedos que encarna, tanto individuales como colectivos. Esa labor es complicada porque el terror es un género en constante transformación y sus límites con otros géneros se desdibujan, al tiempo que es difícil establecer iconografías y temáticas

comunes, amén de que las definiciones semiótico-estructurales a veces sean reductoras.

En ese sentido, construiremos una definición de cine de terror en el marco de la teoría de los afectos, recurriendo específicamente a la mecánica de los afectos de la maldad de Baruch de Spinoza, además de al estudio cultural del miedo desde autores como Francisco Mora, Jean Delameau, Antonio Marina y Marisa López Penas y, desde luego, Brian Massumi. La presencia del filósofo canadiense en este apartado es vital porque el cine de terror, aunque compone experiencias desagradables, constituye un cine que brinda ciertos placeres para el ojo del espectador. A la par de la definición de cine de terror, se discutirán los avances recientes en cuanto al estudio de las emociones dentro del género.

El orden que presentamos es el siguiente: se hará la definición de cine de terror, recurriendo a algunas acepciones estudiadas con anterioridad, donde se señalan sus semejanzas y diferencias entre el terror, horror y miedo, para luego argumentar porque el cine de terror no es únicamente miedo, sino la *abstracción vivida* de los afectos de la maldad, donde el miedo es sólo una parte de esa "mecánica". También, estableceremos los diferentes emplazamientos de la palabra "miedo". Esta idea la adquirimos de Sarah Ahmed, quien en *La promesa de la felicidad (2015)*, delinea diagramas del concepto de la felicidad, para desvelar sus distintas funciones y emplazamientos históricos.

Aunque nuestro objetivo no es hacer una historia cultural del miedo, si es preciso esbozar un panorama general del miedo como emoción y concepto, para descubrir a qué le temen las civilizaciones y cuáles de esos temores están presentes en el cine de terror. Posteriormente, realizaremos una historia breve del cine de terror, no como cronología sino a la manera de *cartografía*, de modo que podamos explorar esa historia como un flujo en el que se cruzan nacionalidades, estilos, estéticas, temáticas e industrias. Finalizamos con una descripción de las teorías recientes que han tratado de explicar al género, centrándonos en tres aportes: el *Terror-Arte* de Noël Carroll, la paradoja del miedo placentero de Julian Hanich, y el modelo afectivo-corporal de Xavier Aldana Reyes.

Antes de iniciar con detalle el capítulo, me gustaría recuperar otro diálogo de una película estrenada en 2003: *Freddy vs Jason (Estados Unidos, Runny Yu)*. Su nombre delata toda la premisa, pues se trata de un enfrentamiento entre Freddy Krueger y Jason Vorhees, monstruos protagonistas de dos de las franquicias más rentables en la historia del cine de terror; *Pesadilla en la Calle del Infierno (A Nightmare on Elm Street)* y *Viernes 13 (Friday the 13th)*. En esta entrega, Freddy despierta a Jason de su sueño infernal para que inicie una matanza por él en Springwood, pues todos se han olvidado de Freddy.

Él justifica su decisión así: "-No puedo regresar si nadie me recuerda. No puedo volver si nadie me tiene miedo-". Esta idea reafirma el hecho de que el monstruo, dentro de las películas de terror, trata de ejercer poder en sus víctimas, mediante la amenaza y el temor. Pero ¿sucede lo mismo con el espectador? *Freddy vs Jason* mantiene todos los códigos visuales del cine de

terror, incluso, sus movimientos narrativos, pero muchos estarán de acuerdo en que transmitirá varios afectos, pero el miedo no es uno de ellos. En cambio, la repulsión y el horror están presentes, pues es una película violenta. Cabe la posibilidad de que a algunos les cause risa. Esto es justificación para tratar de entender al género no en la forma tradicional que ha brindado la teoría de los géneros del cine, sino desde el marco de los afectos.

2.1.- LA CATEGORÍA DE GÉNERO CINEMATográfico

Las teorías acerca de los *géneros cinematográficos* forman un amplio campo de reflexión sobre su definición, alcances y limitaciones, así como su funcionamiento dependiendo de los contextos donde se producen, el tipo de públicos a los que se dirigen, los objetivos artísticos de quienes los crean y las necesidades económicas de quienes los financian, esto en una perspectiva estructural y de industria cultural. Tradicionalmente, se ha entendido al género cinematográfico como un texto que comparte elementos fílmicos y narrativos similares con otros textos, formando así, un grupo de filmes que pueden ser etiquetados en categorías genéricas. El caso de Rick Altman y su libro *Los géneros cinematográficos* es canónico; allí explica que el término “género” describe múltiples significados:

- El género como *esquema básico* o fórmula que precede, programa o configura la producción de la industria;
- El género como *estructura* o entramado formal sobre el que se construyen las películas;
- El género como *etiqueta* o nombre de una categoría fundamental para las decisiones y comunicados de distribuidores y exhibidores;
- El género como *contrato* o posición espectral que toda película de género exige a su público. (Altman, 2000: 35).

Tomando en cuenta lo anterior, Altman expone que los géneros son piezas textuales que comparten un tema y estructuras determinados o bien, un corpus de películas que poseen elementos similares, en lo que él denominó una aproximación semántico-sintáctica-pragmática a los géneros, donde:

- La **semántica** crea enunciados genéricos de fácil tipificación debido a que varios textos comparten unas mismas piezas de producción, por ejemplo, temas, personajes y escenas clave, planos y sonidos reconocibles. Lo anterior logra la construcción de una iconografía común que se observa en las películas agrupadas bajo un corpus genérico, por ejemplo, las del terror, para mencionar nuestro objeto de estudio. Tales elementos de producción crean lo que Altman llama un “vocabulario” de aplicación

estable, utilizando la palabra *vocabulario* para designar no el signo lingüístico sino el icónico²⁵.

- ❑ La **sintáctica** nos dice que el grupo de textos organiza esas piezas de forma similar. Estos aspectos sintácticos compartidos suelen localizarse en la estructuración de la trama, las relaciones entre los personajes y las formas en que estos se ponen en movimiento. Así, esta dimensión centra su atención en la comprensión del funcionamiento textual en su carácter lineal, por ejemplo, en el desarrollo de la narración y cómo ésta se “apoya” del lenguaje del cine con técnicas como el montaje.
- ❑ La **pragmática** se concentra en la experiencia del espectador y su reconocimiento de estas estructuras semánticas y sintácticas. Altman estudia la relación entre el espectador y la película mediante “rutinas espectatoriales” que los guían a reconocer los elementos iconográficos y estructurales en común, además de brindarles cierto “placer genérico” al seguir los dilemas que se le plantean a los personajes. En opinión de Altman, la forma en que los espectadores perciben esta dimensión es un aspecto poco estudiado. (Véase Altman, 2000: 291-303).

Así pues, el autor sugiere que “los géneros surgen fundamentalmente de dos maneras distintas: como una serie relativamente estable de premisas semánticas que evolucionan a través de una experimentación sintáctica hasta constituirse en una sintaxis coherente y duradera, o bien mediante la adopción, por parte de una sintaxis existente, de un nuevo conjunto de elementos semánticos.” (Altman, 2000: 299). Lo anterior conduce a la generación de patrones identificables a través de ciclos de producción en cuya creación intervienen los críticos, el público (vistos como consumidores de cine, no como espectadores apreciadores del séptimo arte) y la propia industria.

El lector podría pensar en cualquier *corpus* de películas con características compartidas; en el terror, el subgénero más identificable para ilustrar las reflexiones de Altman es el del *slasher*. Se trata de un subgénero del cine de terror gestado a finales de los setenta en Estados Unidos y perpetuado

²⁵ De acuerdo con Umberto Eco, el signo icónico es aquel “semejante a la cosa denotada en *algunos aspectos*.” (2005:191). Lo anterior se afirma con base en Charles Sanders Peirce, quien entendía a los íconos como aquellos signos que tenían cierta semejanza con el objeto al que se refieren. Eco retomó el término para hacer un estudio más amplio del funcionamiento del signo icónico dentro de los sistemas de significación cultural, entre los que se incluyen códigos de reconocimiento guiados por pautas convencionales que los usuarios de un signo pueden leer e interpretar, debido a que se utilizan a menudo en ciertos textos, entre ellos la publicidad o el cine. Por tanto, se vuelven hábitos interpretativos (esto último lo reflexiona tomando como base a Morris y su reflexión conductual del signo en su carácter pragmático). Tiene sentido entonces que Altman recurra a esta aproximación en tanto que los géneros, desde su enfoque, construyen elementos convencionales que los espectadores reconocen e interpretan como parte de un corpus. Esto también incluye a la dimensión sintáctica (orden de los signos) y pragmática (relación de los signos con sus usuarios).

hasta finales de los ochenta en ese país y Canadá. Está orientado, por lo general, al público juvenil. Se caracteriza por presentar a un grupo de adolescentes siendo víctimas de un asesino en serie (enmascarado o deforme); la historia acontece en bosques, pequeños pueblos o preparatorias y suelen ser violentas en la forma en cómo filman la muerte de sus personajes.

Se considera a *Halloween* (John Carpenter, Estados Unidos, 1978) como la precursora²⁶ de este género que pronto se pobló de películas populares, entre ellas, las mencionadas al inicio de este capítulo, *Viernes 13* (*Friday the 13th*, David S. Cunningham, Estados Unidos, 1980) y *Pesadilla en la Calle del Infierno* (*A Nightmare on Elm Street*, Wes Craven, Estados Unidos, 1980). Uno de los primeros problemas con los que se ha tropezado la teoría de los géneros cinematográficos y que ha afectado a géneros como el que nos ocupa es el hecho de que de un género “canónico” pueden derivarse subgéneros que agrupan elementos distintos a los del original e ilustran la evolución de un género, de modo que es difícil encasillarlos en una sola “categoría”. Por tanto, es pertinente hablar de una *hibridación* y no una *pureza* de los géneros en el cine.

Pero no son pocos quienes comparten la visión de Altman acerca de los géneros, aunque también señalan las limitaciones de su teoría. Por ejemplo, Steve Neale en *Genre and Hollywood* señala que la palabra *género* se refiere a los filmes comerciales que, a través de la repetición y la variación de sus elementos constitutivos, cuentan historias familiares con personajes similares en medio de situaciones similares. También puede referirse a grupos de filmes realizados en ciclos de producción de acuerdo con su éxito industrial. (Ver Neale, 2000: 7-10).

Es de igual interés estudio del francés Raphaëlle Moine al respecto; en *Cinema Genre*, expone que el género cinematográfico es una noción familiar para cualquier espectador que busca elegir cuál filme desea ver, para describir una película a alguien o bien, para identificar, caracterizar y distinguir grupos de filmes que tienen rasgos en común. También lo reconoce como un concepto central en la industria fílmica, así como en la historia del cine y afirma que clasificar filmes de acuerdo a categorías genéricas es una tarea ordinaria entre académicos y aficionados al cine (ya sea para agruparlos en western, ciencia ficción, melodrama o musical), de modo que puedan situar y enumerar narrativas recurrentes, así como formas estéticas e ideológicas dentro de la producción cinematográfica. (Véase Moine, 2008: xii).

Agrega que los historiadores del cine utilizan designaciones genéricas para describir capítulos completos en la producción fílmica de cierto periodo de la historia (por esa razón se argumenta que vanguardias como el expresionismo

²⁶ Entre los historiadores del cine de terror, existe un debate alrededor de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, Estados Unidos, 1960) y *Halloween*, como películas iniciadoras de este subgénero, tanto en su carácter comercial como estilístico. Ver Desirée de Fez (*Películas clave del cine de terror moderno*, 2007) o Hilario J. Rodríguez (*Museo del miedo. Las mejores películas de terror*, 2003).

alemán o la nueva ola francesa hayan contribuido a la formación de géneros del cine y también, movimientos de cine de autor identificables). Por su parte, el estudio del lenguaje cinematográfico está marcado por formas, movimientos y técnicas que generan discusiones acerca del género como característica de un tipo de cine o una era del cine y, finalmente, desde una perspectiva económica, hay un acuerdo general de que los géneros (que explotan una convergencia de narrativas, iconografías y variaciones) deben verse como un sistema racional para producir y explotar imágenes, con Hollywood proveyendo un modelo canónico, especialmente durante su etapa clásica. (*Ídem*).

Entonces, el género es una categoría empírica con la que se puede nombrar, diferenciar y clasificar trabajos con base en configuraciones recurrentes o elementos formales y temáticos compartidos. Pero Moine no se atora en las definiciones estructurales; para él, existen diferentes niveles en la comprensión de un género cinematográfico, visto como un fenómeno heterogéneo que tiene diferentes funciones, surge en variados contextos y está sujeto, pese a la existencia de elementos repetitivos, a la transformación.

Pareciera que los estudios sobre géneros del cine se centran en sus características semánticas y sintácticas, pero dejan de lado otros aspectos, por tanto, coincidimos con Moine: el género cinematográfico es **un acto comunicativo** y un **discurso**, donde visto el cine como un texto, se cumplen diferentes funciones dentro de su marco de enunciación. Una de ellas es **la emotiva**, por eso, nos interesa recuperar este enfoque hacia el género, para lograr una definición del cine de terror con base en el nivel de la función que establece Moine, a su vez, basado en el marco del lenguaje del que ya se hizo cargo el lingüista ruso Roman Jakobson.

Existen niveles de diferenciación en la definición del género como acto comunicativo. Moine cita a Jean-Marie Schaeffer, quien explica que un género opera en diferentes niveles discursivos. Distingue cinco: el nivel de la enunciación que corresponde a la pregunta ¿quién habla?, el de los destinatarios, que alude a la pregunta ¿a quién se habla?, el nivel de la función que atiende a la cuestión ¿con cuál efecto? Los dos niveles restantes son el semántico y el sintáctico, que se refieren al mensaje materializado, es decir, el texto o bien, el filme. El nivel semántico corresponde a la pregunta ¿qué dice? y el sintáctico a ¿cómo se dice? (Véase Schaeffer, 1989 en Moine, 2008: 13)²⁷.

²⁷ Estos son los elementos básicos del aparato formal de la enunciación estudiado por el francés Emile Benveniste. En *Problemas de lingüística general II*, en el apartado titulado *La Comunicación*, el autor señala que existen, de manera general, dos interlocutores (locutor y alocutario, sujetos en un intercambio comunicativo que también pueden erigirse como lugares, de acuerdo con la Escuela Francesa de análisis del discurso). Además, existe una deixis, es decir, contexto y situación donde ocurre el discurso y que puede constituirse como el entorno físico y social del acto y una organización del lenguaje que se divide en un nivel semántico, una organización gramatical (que incluye la deixis gramatical) y una enunciación (acto de habla) (Véase Benveniste, 1999: 83-91). David Bordwell, en *La narración en el cine de ficción*, retoma el modelo de Benveniste para explicar la narración fílmica como enunciación; trabaja particularmente con las categorías del enunciado y la enunciación, donde el texto fílmico es el

Nos atrae el nivel de la función, en donde observamos que se localiza el proceso afectivo que buscamos en las películas. Moine describe que “el nombre de los géneros puede definirse por la función que buscan <hacer> (*perform*), por su forma de <proyectar>. Ciertos géneros tienen función ilocutiva, es decir, expresan el objetivo comunicativo que los filmes y sus creadores quieren lograr. Así, un documental se emplea para informar a sus espectadores acerca de cómo son las cosas. Otros géneros son perlocutivos, es decir, quieren cambiar la conducta de los espectadores, al inducir ciertas respuestas en ellos. Así, una comedia requiere risa, una erótica o pornográfica solicita excitación y un filme de horror, la emoción del miedo o pavor.” (Moine, 2008: 15)²⁸.

En el nivel de la función encontramos que todo acto comunicativo tiende a provocar una reacción o una conducta; es un nivel que también podríamos denominar *afectivo*, con la diferencia de que el proceso afectivo que exploramos en este trabajo trabaja con las dinámicas del *afecto en proceso* y su dimensión de *sentir*, no con la emoción representada. La teoría del afecto tampoco suele reducir un proceso a *función*, por esa razón, no se estudia en el reino de lo lingüístico o lo discursivo, terrenos en donde operan los estudios de los géneros del cine que recién referimos.

Es necesario pensar en una definición de cine de terror que no reduzca al género a sus características estructurales, sino que abarque su dimensión emotiva que, además, tiene una gama de afectos amplia. Proponemos volver a las películas desde su **calidad afectiva**, verlas como ese mapa sensible que está destinado a afectar a otro cuerpo sensible (el espectador), quien vive una experiencia corporal que luego terminará de significar una vez que todo afecto progresa al reino de lo semántico. Como hemos visto, la comprensión del género cinematográfico recurre mucho a las teorías de la significación, ese reino ordenado semióticamente, por ende, pretendemos estudiar al género desde su calidad afectiva que, en el marco de la comunicación, está en el nivel de la función o en palabras de Jakobson, en una función emotiva (donde el hablante expresa sus estados de ánimo)²⁹.

enunciado, emitido por un enunciador que, en su opinión, sería el autor del filme. (Véase Bordwell, 1996: 21).

²⁸ Moine se refiere a las propiedades de los actos de habla que delineó John Langshaw Austin, cuya tesis es que “el lenguaje que usamos en nuestra comunicación ordinaria es una herramienta que el paso del tiempo ha ido puliendo, hasta hacer de ella un útil perfectamente adaptado a los fines que sirve; se ha ido ajustando a las necesidades de cada momento.” Explicó que toda comunicación es un acto performativo en el que no sólo narramos acciones, las hacemos al decir las y con ello, modificamos los estados de nuestros interlocutores. Creó tres clases de enunciados: locutivos (emisiones lingüísticas sin intención), ilocutivos (con intención) y perlocutivos (referentes a los efectos producidos). John Searle amplió la teoría de Austin. (Véase Austin, 1990; Searle, 1980).

²⁹ En *El marco del lenguaje*, Roman Jakobson define seis funciones del lenguaje que se corresponden con los elementos del marco enunciativo: emotiva, referencial, poética, fática, conativa y metalingüística. En el contexto de esta investigación, es importante la emotiva porque tiende a “producir una impresión de cierta emoción, ya sea verdadera o fingida.” (Véase Jakobson, 1988).

Vicente Pérez Fernández en *Estrategias psicológicas de cine de terror*, colabora en la discusión de la categoría “género cinematográfico” y coincide en que existen dos orientaciones: “la estructural y funcional. Las definiciones estructurales suelen establecer conjuntos más rígidos y artificiales. Se minimiza el riesgo de incluir en la clase ejemplares de forma errónea, pero, desde luego, ignora otras muchas películas que merecen esta consideración. *En el caso de la funcional*, una película puede considerarse como película de terror en la medida en que sus objetivos se centran en provocar miedo, ansiedad o angustia en el espectador, de una forma u otra.” (Pérez, 2006: 248).

Entendamos al género por su capacidad de crear una experiencia emocional encarnada que sume al espectador en una vivencia que la película construye de forma estética. La película es, en términos de Brian Massumi, una *abstracción vivida*, un proceso de *pensar-sentir* que compone una experiencia asociada a la maldad, al miedo o al horror, pero la está creando de modo “vivencial”. En otras palabras, la película está **encarnando** abstracciones como el miedo o la repulsión (ambas englobadas en la mecánica de los afectos de la maldad).

Lo anterior lo comunica a través de las imágenes y sonidos, sin necesidad de afirmar al espectador, de manera lingüística, que lo que experimenta es miedo o bien, los afectos de la maldad. Construye una afectividad que se vive colectivamente y el espectador posee el potencial para significarla, esto es, asignarles un significado a los afectos. Recordemos en este instante, las palabras de Spinoza, pues “no hay afección alguna del cuerpo de la que no podamos formar un concepto claro y distinto.” (Spinoza, 2011: 423). Massumi reconoce, en el flujo de los afectos, la intensidad (corporal) y la cualificación (reino del significado). Afectos y emociones están en un *continuum*, proceso que podemos comprender en el cine no desde su carácter de sistema de significación semántica, sino afectiva.

2.2.- DESAFÍO A ALGUNAS NOCIONES GENERALES DEL CINE DE TERROR

El mal, en el sentido de Spinoza, es todo aquello que proviene de la tristeza y frustra un anhelo. Aquello que nos frustra lo consideramos malo, *ergo*, lo queremos lejos de nosotros y haremos hasta lo imposible por recuperar la tranquilidad. Entendida de ese modo, la maldad es lo que opera en el cine de terror. Claro, se puede apuntar que el Guasón, en *El caballero de la noche* (*Batman: The Dark Knight*, Christopher Nolan, Estados Unidos, 2008), también realiza acciones que transmiten la maldad (*hay gente que sólo quiere ver al mundo arder*). Entonces, hay que delimitar ciertos afectos de la mecánica de la maldad en el cine de terror.

Vistas desde el enfoque de la maldad, las definiciones de cine de terror han trabajado, palabras más, palabras menos, con esa dinámica, es decir, algo que irrumpe en la cotidianidad de las personas y las amenaza, al grado que su

tranquilidad se ve afectada y deben, de un modo u otro, recuperar esa tranquilidad, así es prácticamente como opera la maldad. En segundo lugar, teóricos e historiadores del cine de terror coinciden en explicar al género desde sus características estructurales, es decir, si presenta un monstruo amenazante, si tiene iluminación oscura, filma violencia y contiene escenarios solitarios recurrentes, entre otros aspectos, será de terror. Otros tantos mencionan los temas que se repiten en el desarrollo medular de sus narrativas.

Trabajos como los de Hilario J. Rodríguez en *Museo del Miedo*, explican que el tema central del cine de terror suele ser, por regla general, la muerte. Ello lo atribuye a que, para la gente, la posibilidad de morir constituye uno de los más grandes miedos, por tanto, las sociedades ven en la opción de la muerte, su posible extinción. Añade que, dentro de este género, la vida cobra nuevos significados y el espectador es obligado a replantearse muchos conceptos de su vida, al verse atacado en su cotidianidad y defenderse contra las amenazas que se ciernen sobre él. También introduce la idea sobre la alteración de nuestro ambiente cotidiano gracias a una amenaza irreal que nos provoca miedo.

En tal definición encontramos un aspecto que, hasta el momento, se detecta en el cine de terror: la presencia de un monstruo irreal, es decir, uno que en nuestro universo simbólico no existe ni en potencia. Eso ha cambiado en el cine de terror actual; se podría argumentar que en los años treinta con el ciclo de los monstruos de *Universal Pictures* o en los cincuenta con el ciclo británico de *Hammer Films*, el monstruo es visible, anormal, físicamente horrendo e irreal. Pero desde los sesenta, década en que inicia el terror contemporáneo, el monstruo evoluciona: se introduce al asesino en serie. Luego, desde finales de los noventa con filmes como *El proyecto de la Bruja de Blair (The Blair Witch Project, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, Estados Unidos, 1999)* y en la actualidad, en cintas como *Viene de Noche (It comes at night, Trey Edward Schultz, Estados Unidos, 2017)*, el monstruo puede no aparecer en cuadro, puede o no ser “irreal”.

Definiciones como las de Rodríguez describen aspectos del cine de terror, pero no pueden construir una definición que abarque la multiplicidad de formas que adquiere el género, pues éste se halla en constante proceso de transformación debido a necesidades creativas e industriales, pero también, a que los miedos de las sociedades son distintos y el cine de terror los encarna de diversas maneras. Esto genera cuestionamientos como ¿cuáles son los monstruos del cine de terror? ¿Cuáles son sus cualidades icónicas recurrentes y cuáles han cambiado? ¿Cuál es la función general del cine de terror, si es que existe una? ¿Cuáles son sus afectos y cómo se filman? Una definición estructural es útil pero no suficiente.

En *The Horror Film*, Peter Hutchings menciona algo interesante: “existe un acuerdo general acerca de que las películas de terror nos presentan eventos y experiencias temerosas y desagradables, pero usualmente, lo hacen en un modo que transforma esos hechos en eventos placenteros y/o seguros.”

(Hutchings, 2008: 7)³⁰. Para Hutchings, ello presenta una serie de preguntas, entre ellas, ¿cómo podemos definir algo tan subjetivo como el miedo?³¹, ¿Mediante cuáles procesos el miedo se convierte en entretenimiento? Y finalmente, algo que coincide con uno de mis planteamientos: ¿es el miedo la única propiedad del género o dicha propiedad puede encontrarse en otros filmes, y si es así, ¿cuál es la utilidad de aplicar ese concepto a una definición básica del cine de terror? (Ídem).

Lauro Zavala, por ejemplo, resuelve el problema emotivo del género a dos aspectos: en primer lugar, su definición coincide con las tantas que hay acerca de la irrupción de lo cotidiano, es decir, el cine de terror es “una narración sobre la presencia de una amenaza a la vida, la integridad o la identidad del protagonista (Zavala, s/a: 2). Luego, expone que el terror es la presencia de una amenaza y el horror es el cumplimiento de dicha amenaza. Pero él sitúa ese problema dentro de la narración, no en el nivel del afecto o emotividad que la película comunica al espectador. Por tanto, digamos que esto es útil para una definición narrativa del género, lo cual nos conduce de nuevo al estructuralismo o semiótica.

Por su parte, Hutchings también problematiza el asunto de que los historiadores y teóricos de los géneros han tratado de definir al cine de terror desde una perspectiva industrial, o bien, desde el uso que el propio espectador le da al filme. Dicho uso está definido por el “efecto” que les causa (risa, llanto, espanto, miedo, etc.). Además, señala que las numerosas definiciones no logran integrar todas las expresiones del género en un “todo”.

Ello se debe a que el cine de terror tiene diversos subgéneros y manifestaciones visuales que se reclasifican según las necesidades de la industria (venta de boletos, campañas promocionales, venta/renta de formatos caseros, entre otros fenómenos, es decir, ¿cómo vender una película como algo de terror?), percepción de la crítica, sectores de la audiencia y análisis de académicos e historiadores, todos con una versión subjetivada de lo que constituye el género. Eso sin contar que ciertas películas se adecuan a los contextos histórico-sociales.

Si el género es tan diverso y siempre se transforma, ¿son útiles las definiciones clásicas? Desde la teoría y la práctica, es necesario repensar el cine de terror. No todas las películas son góticas, satánicas o de *slasher*, pero si

³⁰ La traducción es nuestra. Es pertinente señalar que, en inglés, los autores refieren al género como *horror movies*, lo cual traduzco como cine de terror. Literalmente, sería cine de horror y los autores anglosajones lo utilizan para hablar de un corpus de películas que se agrupan bajo esa etiqueta; en español, se maneja “cine de terror” con el mismo propósito, pero ello exhibe un problema que he venido planteando: las películas del género presentan diferencias entre horror, terror, miedo y amenaza, por tanto, es necesario trabajar con el género desde su nivel afectivo y la gama de emociones que eso “despierta” o “provoca.”

³¹ En su pregunta original, el autor dice “fearfulness”, que literalmente, significa espanto. El espanto, al modo de Massumi, es un *shock* mientras que el miedo tiene una duración más larga y su intensidad es variable. En el contexto que plantea Hutchings, es posible traducir la palabra como miedo o en todo caso, temor.

pueden compartir una característica afectiva: la **encarnación** de la angustia, por ejemplo. Hutchings agrega que, en las investigaciones sobre el género, son comunes las reflexiones sobre su definición, el rol que juega el monstruo en las películas, usos y abusos de la teoría psicoanalítica para analizar los filmes, y el estudio del tratamiento de la otredad y la diferencia en las cintas. A tales líneas, se podrían incluir los estudios feministas sobre el rol de las mujeres en este tipo de cine, la mirada *queer*, y de manera reciente, las emociones, que, de todos, es el campo menos estudiado.

Así pues, esta investigación entra en el debate de los afectos y las emociones en el cine de terror. Para caracterizar al cine de terror, es necesario establecer los emplazamientos históricos del miedo y observar cuáles de esos emplazamientos se hallan en las películas de terror y sus diferentes estilos. En esta caracterización que nos obliga a hacer un repaso del miedo como fenómeno neurobiológico, social y cultural, hay un encuentro con los afectos de la maldad que enumera Spinoza y que nos ayudan a ampliar el espectro de afectos y emociones que se encarnan en el cine de terror. Antes de dicha construcción, enumeramos algunas características centrales del cine de terror que, si bien se observan, también invitamos a desafiar:

A) El terror no se define por lo que nos “asusta. ¿Cuántas veces hemos salido del cine y escuchado a una persona decir, “no me asustó”? A pesar de que la sociedad comparte ciertos miedos (Aviva Briefel y Sam Miller, en *Horror after 9/11 [2012]*, dicen que la gran amenaza representada en el terror actual es la del terrorismo), las películas no están construidas para apelar a los miedos particulares de cada sujeto que mira la película. En cambio, construye experiencias afectivas que experimentamos colectivamente en la sala de cine; respondemos a los mismos afectos encarnados en la película.

Por lo anterior argumentamos que el cine de terror construye afectos generales que se dirigen al espectador. Cómo subjetivamos eso, es un asunto, evidentemente personal, por tanto, cabe la posibilidad de que “no te asuste lo mismo que a mí” o que la película no logre el efecto duradero de temor, diferente al espanto, que en una experiencia cinematográfica *mainstream* se reduce al susto puntual y repentino (la puerta que se abre, el ruido repentino, el monstruo que aparece detrás de ti, etc.).

Retomamos la idea de que el terror no se define por “lo que te asusta” de Angélica Jade Bastián, quien escribió para la publicación *Vulture* un artículo titulado *Horror is not defined by what scares you*. Allí, argumenta que el género se ha comprendido, usualmente, desde el criterio personal de “si te asusta o no”. Esta situación ha cambiado gracias a lo que ella denomina *art-house horror* o *elevated horror*, una forma “artística” de terror (y con ello se refiere a intelectualmente artística y aceptable para la industria) que funciona con un sentido más “dramático” de malestar, en lugar de recurrir al *gore* (sangre) y el susto fácil. Sus ejemplos son *Huye (Get Out, Jordan Peele, Estados Unidos, 2017)*, *Madre (Mother! Darren Aronofsky, Estados Unidos, 2017)*, la mencionada

Viene de Noche y *El legado del diablo* (*Hereditary*, Ari Aster, Estados Unidos, 2018).

Tales películas representan una “nueva forma” de cine de terror con la que podemos discutir las definiciones clásicas. Presentan un problema en cuanto al delineamiento del monstruo y el papel que éste juega (o no) en la película. Responden también a una nueva tendencia de la industria, en tanto que los últimos años, estas películas han generado mucho dinero con poca inversión. La cuestión de su “artisticidad” es desde luego debatible (Jade utiliza la palabra para defender que hoy, el género goza de más prestigio que en décadas anteriores).

Concordamos con Angélica Jade cuando afirma que esas películas han cambiado la manera de “transmitir” miedo. Reconoce que, en efecto, lo que vincula a una variedad de filmes considerados como terror, desde *El silencio de los inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, Estados Unidos, 1991), pasando por *Candyman* (Bernard Rose, Estados Unidos, 1992), *Scream*, *grita antes de morir* (*Scream*, Wes Craven, Estados Unidos, 1996) hasta los ejemplos actuales que ella considera *art-house horror*, no es “lo mucho que te asustan, sino su sentido subyacente del miedo y la exploración de esta respuesta primaria en los niveles personal, cultural y existencial. Si nos fijamos en películas recientes (incluso las que han sido criticadas), todas usan el miedo como marco para dar forma a la vida de los personajes y guiar preocupaciones profundas sobre el mundo en que vivimos.” (Jade Bastián, 2018)³².

Hay una reflexión filosófica en cuanto a cómo el miedo domina nuestras vidas, cuestión que de un modo u otro ha estado presente en el género, pero lo que interesa de la declaración de Jade es que el género, siendo tan flexible como es, no puede reducirse a una cuestión de qué es aquello que me asusta como persona, sino cuáles afectos transmite y que se encuentran transversalmente en todos sus subgéneros, independientemente de la manifestación icónica que estos adquieran. Ella, incluso, utiliza la oración “provocan una respuesta”, lo cual nos guía de nueva cuenta, a una definición funcional. Así pues,

B) El género no se reduce a una uniformidad temática ni estilística. En *El cine de terror*, Carlos Losilla menciona que hay tres manifestaciones estéticas que le heredaron al terror sus elementos primordiales: en primer lugar, el gótico

³² En el texto de Angélica Jade se asoma una vertiente de la teoría de los géneros cinematográficos que otros pensadores han abordado: el de las etiquetas mercantiles, es decir, existe un corpus de películas con visualidad y temática variable, pero que a la industria le conviene, en ciertos momentos, publicitar como “películas de terror”. Existe también el problema de que ciertos textos no encajen en los convencionalismos a los que están acostumbrados los públicos (vistos como consumidores, no espectadores), por tanto, las productoras buscan la manera de que, en las campañas de marketing, se asocie a la película con cierto género, aún cuando difiera de él. Ese fue el caso de *Mother*, que fue promovida como una película de terror, pero algunos la consideran “inclasificable”. Finalmente, es necesario anotar que, hasta el momento, los ejemplos referidos son de Estados Unidos, el cual es otro problema que ya señalan Andrew Tudor y Peter Hutchings: los géneros adquieren carta de identidad en ese país, particularmente en Hollywood y este, por lo regular, influye en la producción internacional de películas del mismo corte.

(por la herencia de la arquitectura gótica pero más importante, por la literatura gótica de fantasmas, que pobló al relato de terror de cierta iconografía elemental y personajes clave). En segundo lugar, el expresionismo alemán, que como escuela estética histórica deformaba los escenarios, las formas, usaba los claroscuros e introdujo la figura del monstruo³³. En tercer lugar, el manierismo colorista, que le brindaba a la imagen un carácter de artificialidad. (Véase Losilla, 1993: 15-20).

Según Losilla, estas manifestaciones le heredaron al cine de terror mucho de su carácter visual, de modo que el castillo oscuro y laberíntico sería un escenario nodal que puede ser equiparable con el set de una nave espacial como la de *Alien*, donde la oscuridad y el escenario grande (detallado con grandes planos) son puestas en escena básicas que hacen del cine de terror, uno estrictamente codificado. El problema yace en esa comparación entre lo gótico y la ciencia ficción. Es posible que “compartan” monstruos y un escenario similar, pero entre *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, Estados Unidos, 2001), de corte gótico y *Event Horizon: La nave de la muerte* (*Event Horizon*, Paul W. S. Anderson, Estados Unidos, 1997), hay diferencias evidentes.

La segunda es acerca de un grupo de astronautas que responden al llamado de una nave desaparecida, sólo para descubrir que ellos mismos, así como sus antecesores, han descubierto un hoyo negro que altera el espacio/tiempo y ahí es donde yace la maldad, encarnada en un ente maligno que posee a los tripulantes, sometiéndoles a torturas mentales y físicas. Este ente se manifiesta únicamente a través de la posesión carnal de la tripulación. En el caso de *Los Otros*, una madre soltera y religiosa cuida a sus hijos en una casa victoriana en soledad, hasta que su cotidianidad se ve interrumpida por la llegada misteriosa de unos sirvientes, que coincide con la aparición de fantasmas que Grace, la madre (Nicole Kidman) no puede ver pero que su hija afirma que existen y les llama “los otros”. Estos tampoco se nos muestran, sino hasta el final (uno de los más celebrados en la historia del cine de terror).

¿Qué une a estos dos filmes? Las ideas que provienen de sus afectos visuales: miedo, temor, angustia. Sólo en el caso de *Event Horizon*, hay repulsión, pues es gráficamente violenta. Pero esta última sucede en el espacio mientras que la primera en una casa solitaria. La muerte puede ser un tema común pero su tratamiento visual y discursivo es distinto: *Los Otros* es más filosófica, acerca de lo que sucede después de morir; *Event Horizon* versa sobre las formas de morir violentamente. Con esto pretendo ilustrar que, en efecto, el cine de terror es flexible, más que otros géneros, por tanto, no es posible reducirlo a una iconografía común ni situaciones espacio temporales que den cohesión a sus textos. Las emociones los cohesionan. En ese orden de ideas,

³³ Peter Hutchings menciona que el expresionismo alemán suele considerarse como etapa precursora del género de terror precisamente por la introducción del monstruo o *freak* pero que, en realidad, el término “horror film” no se acuñó sino hasta la década de los treinta, cuando se produjo en Estados Unidos el ciclo de monstruos de Universal Films. (Véase Hutchings, 2008: 9-15).

C) El cine de terror no consta de estructuras narrativas ni formas visuales inmutables. Noël Carroll, a quien desarrollaremos más adelante, argumenta que sí, que el relato de terror tiene ciertos movimientos estables. Él nombró a su esquema *la trama del descubrimiento complejo* que, a grandes rasgos, consta de cuatro movimientos: presentación, descubrimiento, confirmación y enfrentamiento. Éstos, según él, pueden presentar permutaciones en el orden, pero casi siempre están presentes. Una lectura reductora de este esquema nos llevaría a pensar que las películas de terror no tienen otras posibilidades narrativas, pero no es verdad.

Empíricamente, podemos encontrar espectadores que manifiestan conocer las historias como la palma de su mano. Es posible, sobre todo con el terror *mainstream*, el producido por Hollywood, que explota fórmulas de fácil tipificación; el ejemplo más actual es el universo de *El Conjuro* (*The Conjuring*, James Wan, Estados Unidos, 2011) del cual se han desprendido populares filmes como *Annabelle* (John R. Leonetti, Estados Unidos, 2014) o la reciente *La Maldición de la Llorona* (*The Curse of La Llorona*, Estados Unidos, Michael Chaves, 2019).

Estas películas trabajan con patrones identificables, pero no por ello se puede argumentar que son los de siempre. Desde un enfoque del cine como industria, los ciclos de producción del género se han transformado por cuestiones económicas, es decir, por tendencias que tienen éxito y que se pueden explotar comercialmente hasta que se cansen las audiencias u otra tendencia reemplace a la actual. Pero notemos que el éxito económico viene luego de un cambio creativo, eso sucede en primer lugar. *El Proyecto de la Bruja de Blair* fue la precursora del subgénero *found footage* (metraje “encontrado”), pero este obtuvo ese nombre (y legitimidad) hasta 2007 con *Actividad Paranormal* (*Paranormal Activity*, Oren Peli, Estados Unidos).

En dicha película, Katie y Micah, una pareja joven, detectan la presencia de actividades paranormales en su casa, por ello, deciden colocar cámaras para registrar los eventos que sucedan en su hogar. Así, la película es presentada en forma de falso documental, donde lo que el espectador ve es el “material encontrado” en la casa (de ahí el nombre, *found footage*). Esta película tuvo buen recibimiento en la taquilla y crítica, al grado de que generó tres entregas más y dos *spin-off*, uno de ellos producido en Japón³⁴. De este fenómeno, se produjeron otras películas similares como *Apollo 18* (Gonzalo López-Gallego, Estados Unidos, 2011) o *V/H/S* (Adam Wingard, Ti West, Joe Swanberg, Estados

³⁴ Se le denomina *spin off* al producto narrativo derivado de una película, serie de televisión, videojuegos o novelas gráficas ya existentes. El nuevo producto se sitúa en un espacio y/o tiempo diferente, pero comparten algo en común con el original, por ejemplo, un personaje o un mismo escenario donde ocurrieron hechos de la original. Los productos derivados del universo de *El Conjuro* son, precisamente, *spin offs* de esa película, que dio origen a un nuevo ciclo de monstruos, esta vez producidos por Warner Brothers.

Unidos, 2012), todas con personajes, monstruos o situaciones distintas pero contadas a través del formato de falso documental.

El *art-house horror* que menciona Angélica Jade es otra manifestación³⁵, por tanto, el género del terror siempre se transforma, sobre todo por el nacimiento de subgéneros que manejan una visualidad diferente a otras películas, el ritmo en el montaje es más lento, en el caso del “terror artístico” y las formas narrativas cambian, desafiando a Carroll, pues su esquema se basa en la aparición del monstruo en pantalla. ¿Qué sucede cuando éste no aparece en el cuadro? Eso nos invita a repensar la forma en que se presentan sus historias. Hablando de monstruos,

D) El monstruo, sobre todo aquel que es físicamente deforme, no es el elemento definitorio del cine de terror. Existe, claro que sí, son fascinantes a la vez que repulsivos y constituyen un elemento atractivo en las películas de terror. Su éxito es vigente y para muestra, recordemos la victoria financiera y de crítica que obtuvo *Eso (It, Chapter One, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2017)*, que fue estrictamente, la primera adaptación al cine de la novela homónima de Stephen King (la versión de los noventa fue una miniserie de televisión). La película recaudó 700, 381, 748 millones de dólares a nivel mundial³⁶.

No neguemos su poder de atracción, pero finalmente, películas con monstruos como las del infame payaso o las de *La Llorona* sólo son una de las posibles manifestaciones del género. Es necesario pensar en el resto de las películas que desafían esa convención, al presentar amenazas no representadas pero que sus personajes (y espectadores) sienten, que están fuera de cuadro e incluso, considerar aquellas películas que reflexionan acerca de la maldad en las propias personas, es decir, el ser humano como su propio monstruo (*Viene de Noche* trabaja con esa reflexión).

También hay que señalar, que otros géneros pueden presentar monstruos o *freaks* sin por ello asociarse de manera definitiva al terror. El cine de Tim Burton es el ejemplo popular donde encontramos seres extraños, deformes, apartados de la sociedad; aunque Burton emplea tonos góticos, el efecto de sus películas en el espectador es otro (*La leyenda del jinete sin cabeza, Sleepy Hollow, Estados Unidos, 1999*, sería una excepción).

Reiteramos que las anteriores son características observables en el género, pero pretendemos abonar al pensamiento del cine de terror no reduciéndolo a esas proposiciones. Siendo así, proponemos:

³⁵ Steve Rose las denomina *post-horror movies*, películas donde no se sabe con exactitud de dónde viene el terror, por tanto, existe una sensación de pavor extendida más allá de la película, como un afecto duradero que deriva en la reflexión. Véase Rose, 2017.

³⁶ Box Office Mojo <https://www.boxofficemojo.com/movies/?id=it.htm>

- ❑ **Incluir en la caracterización del cine de terror, las diversas disposiciones afectivas asociadas al miedo. Esta es sólo una de las formas que proceden de los afectos de la maldad, presentes en los filmes del género.**
- ❑ **Aunque presentes en la vida cotidiana, cuando los vemos en el cine, los afectos de la maldad se presentan en situaciones desagradables que, paradójicamente, brindan experiencias placenteras o de regocijo al espectador.**
- ❑ **Teóricamente, se abusa del psicoanálisis para explicarlo, por ello es pertinente enmarcarlo en otras líneas de pensamiento, como la que tratamos de ubicar aquí, orientada al giro afectivo y el goce creativo.**

De modo que en este punto, recuperamos a Vicente Pérez cuando nos menciona que es necesaria una definición funcional de género; a Schaeffer y su argumento de que el cine, como acto comunicativo, posee una dimensión de función que está relacionada con el efecto emotivo que desea provocar en el receptor y finalmente, a Peter Hutchings, quien confirma que una forma de conectar a las películas a un género es a través de las respuestas que buscan provocar, además de los contextos histórico sociales a los que responden, de manera directa o metafórica.

2.3.- (BREVE) HISTORIA BIOLÓGICA Y CULTURAL DEL MIEDO

Es menester entrar en el terreno de la neurobiología de las emociones, de modo que para hablar de la configuración de afectos que conducen al miedo y su espectro de emociones, creemos necesario describir cómo funciona el miedo en el nivel neurológico y fisiológico. Si partimos de la proposición de que existen estímulos externos que activan los mecanismos cerebrales y físicos de las emociones, entonces, existen estímulos (afectos) específicos que disparan el miedo. Si decimos que dichos afectos son signos (no lingüísticos), es posible aventurar que algunos de esos afectos están asociados a las experiencias del miedo y configuran ciertos eventos que se significan como experiencias del terror, del miedo o el horror.

En ese sentido, además de explicar el funcionamiento neurobiológico del miedo, tendremos que esbozar qué es aquello a lo que teme la gente. Así pues, para realizar una caracterización del cine de terror, del cine del miedo, de la maldad, es necesario articular un diagrama de los diferentes emplazamientos de la emoción del miedo. Al hacerlo, podremos identificar algunos de los arquetipos que lo causan. Dado que la subjetivación (el modo en que un sujeto internaliza una experiencia) podría ser un problema, pues cada sujeto (o espectador) actualiza afectos basándose en las experiencias de sus universos de sentido,

existen, no obstante, formas afectivas generales que causan sensaciones encaminadas a generar el espectro de las emociones del miedo (terror, horror, ansiedad, angustia, repulsión, pánico).

Entonces, ubicaremos formas de afecto que tiene la *intención* de causar daño, de ejercer la maldad, lo cual es la idea central que articula nuestra comprensión del cine de terror: en sus películas, aquellos o aquello que ejerce poder sobre el cuerpo y mente de las víctimas tiene intención de dañar, por tanto, el cine de terror ensambla el ejercicio de la maldad a través de afectos causantes del miedo, entre los que podemos adelantar los monstruos, las armas punzo cortantes, la oscuridad, la sangre, la enfermedad o la propia idea de la persecución.

Lo anterior es importante porque, siguiendo a Spinoza y a Damasio, hay afectos que provienen del cuerpo (los malestares físicos, por ejemplo). Aunque la ciencia dura probablemente nos muestre que algunos de ellos tienen causas externas que incluyen al ambiente y a la interacción (como la diseminación de los virus), hay otros que son producto de la propia transformación del cuerpo, como el caso de las células que se deforman hasta provocar tejidos cancerosos. También hay deseos, apetitos individuales de los que hablan Spinoza y Descartes. No obstante, en el análisis de las formas afectivas del miedo tendremos en cuenta a aquellos afectos que son “causa externa”, por ende, tienen intención de hacer daño y modificar el estado corporal o mental a una posición donde se disminuye la capacidad de acción del otro u otra.

Antes de describir los emplazamientos del miedo, es necesario apuntar otro problema. Los afectos son parte de un proceso de comunicación, donde las sensaciones transmiten saberes; así pues, recordemos que el cine es comunicación en el sentido de que hay un umbral (la pantalla) entre dos cuerpos *desorganizados* (el cine y el espectador), el primero emite los afectos porque articula las sensaciones mediante la técnica (como analizaremos más adelante); el segundo, recibe los afectos, los siente, los experimenta, los vive. Luego de ello, significa la experiencia (lo que para nosotros es la emoción, aquella experiencia que ya está llena de contenido significativo).

No obstante, el análisis de los afectos del miedo que hacemos dentro de las películas se ciñe al ensamblaje de afectos y sensaciones dentro de los filmes, por tanto, la causa de miedo se articula dentro del mapa sensible que es el cine. Causan miedo a quienes están dentro del filme (entre personajes, por ejemplo). Pero el espectro de sensaciones se dirige al espectador; en este punto cabe cuestionar ¿es posible que los espectadores sientan placer al experimentar las sensaciones del miedo que articulan las películas de terror? ¿Es posible que, a pesar de vivir la angustia o el horror de la película, la experiencia sea de goce? O en efecto, ¿sufren, como si el evento fuera realmente doloroso para ellos? Esto nos encamina al problema de las paradojas (o encrucijadas semánticas) que ya señalamos con Massumi. El cine posee la capacidad de invocar ambas potencias del espectador: aumentar o disminuir sus estados corporales, de

ánimo y en última instancia, de pensamiento; el cine como obra de arte, provoca una conducta, en este caso, emocionarse.

Así pues, esto de antemano nos sirve para señalar alcances y limitaciones del estudio: nuestro trabajo analiza la articulación de afectos dentro de las películas, partiendo de los procedimientos que se utilizan para crear esos afectos. El análisis también cubre la relacionalidad que existe entre las películas, vía los afectos que ubicamos. Pero no tratamos de analizar los afectos como efectos de la narración (lo cual nos llevaría justo a un estudio de las acciones entre personajes). Esa es una posibilidad, pero, por el contrario, otro de los alcances de nuestro estudio es analizar los afectos que se dirigen a los espectadores. Ellas los sienten. Podemos afirmar parte de ese proceso pues hicimos una observación directa en funciones de películas de terror, que quedó registrada en un diario de campo realizado entre agosto de 2019 y enero de 2020.

No obstante, la limitación de esa técnica es que sólo registra lo que los espectadores parecen sentir, pues se observan sus reacciones corporales, y comentarios que verbalizan su sentir. Pero eso no es propiamente un estudio de caso. Así pues, la actualización en emoción que el espectador podría sentir es *especulativa* (en términos del pragmatismo especulativo de Peirce y del propio Massumi). Esto se aborda a partir del análisis de las películas, pero se reconoce la limitación del método al no cubrir la experiencia subjetiva de cada espectador. Aquí también se ubica el problema de las paradojas ya que después de todo, se observa la emoción de los espectadores ante la proyección. ¿El miedo en el cine es placentero? Aventuramos que sí, pero esto se responderá desde el análisis de las películas. En todo caso, el registro de la observación directa en funciones de cine sirve para complementar observaciones acerca del comportamiento del espectador, que en parte se relaciona con sus experiencias.

Dicho lo cual, pasamos ahora a describir los emplazamientos de la emoción del miedo. Encontramos cinco: **el miedo como idea, como proceso neurobiológico y neurofisiológico, el miedo como una emoción social, como arquetipo y, como elaboración estética.** En el **diagrama 1** articulamos los emplazamientos históricos culturales del miedo. Tal articulación fue posible gracias a la exploración de tres campos de saber que nos permiten abordarlo de esos modos; la neurociencia, la antropología y la semiótica, todos a su vez, parte de las disciplinas que han ayudado en la construcción del giro afectivo; en dichos campos también intervienen elementos de psicología, sociología y filosofía de la cultura.

2.3.1 LOS EMPLAZAMIENTOS DEL MIEDO

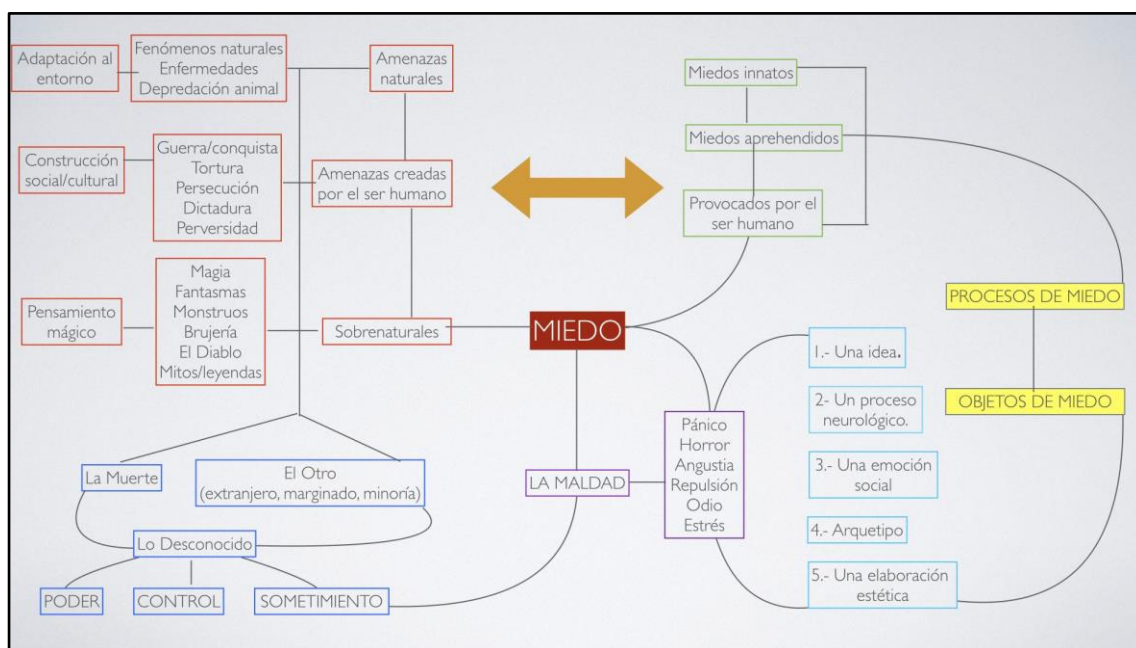
Con emplazamientos nos referimos al lugar que ha ocupado el miedo en la evolución biológica, la construcción histórica y cultural de la realidad. Recordemos, ante todo, lo que Spinoza tiene que decir acerca del miedo:

“El miedo es una tristeza inconstante, que brota de la idea de una cosa futura o pretérita, de cuya efectividad dudamos de algún modo. De estas definiciones se sigue que no hay esperanza sin miedo, ni miedo sin esperanza. En efecto: quien está pendiente de la esperanza y duda de la efectiva realización de una cosa, se supone que imagina algo que excluye la existencia de la cosa futura, y por tanto, se entristece en cierta medida, por consiguiente, mientras está pendiente de la esperanza, tiene miedo de que la cosa no suceda.” (Spinoza, 2017: 289).

Es menester recordar de modo breve que la definición anterior está relacionada con el despliegue de los afectos que provienen de los grandes géneros de la alegría y la tristeza. Recordemos que por “mal”, el filósofo comprende todo género de tristeza y lo que frustra un anhelo y, finalmente, que de todo afecto podemos hacernos una idea. Entonces, su definición muestra que las afecciones del cuerpo se proyectan hacia la mente, donde emergen ideas en el pensamiento que nos hacen sentir de tal o cual modo, y por tanto, las capacidades de acción se aumentan o disminuyen. El miedo es entonces una idea que frustra nuestras esperanzas, toda vez que nos limita y/o impide nuestro poder de acción.

Pero lo anterior también se encamina a un estado que conocemos como ansiedad. El renombrado neurocientífico estadounidense Joseph LeDoux la distinguió del miedo en su libro *Anxious*, publicado en 2015. Encontramos varias conexiones entre las teorías de LeDoux con las de Antonio Damasio, así como con otros autores que han tratado el asunto de las emociones y el cerebro, como Lisa Barret, Mariano Sigman y Francisco Mora, a quien introduciremos más adelante.

DIAGRAMA 1. LOS EMPLAZAMIENTOS HISTÓRICO-CULTURALES DEL MIEDO.



De modo general, LeDoux entra en la corriente de pensamiento que, analíticamente, divide emociones como estados del cuerpo y sentimientos como parte de un proceso de consciencia que ocurre en la mente una vez que el cerebro ha procesado la información sensorial cuyos estímulos, regularmente, son externos.

Relacionando dichas ideas con el panorama que ya hemos trazado en capítulos anteriores, particularmente con Massumi, vemos que en LeDoux la ansiedad si es una emoción, pero no porque esté en la mente, ya que es el estado corporal (para nosotros eso es el afecto). El miedo es, según el neurocientífico, el sentimiento consciente que se actualiza luego de que el sujeto ha atravesado por esos estados (en nuestro caso, eso es la emoción, la actualización del afecto en contenidos lingüísticos que significan una experiencia corporal). Lo interesante en LeDoux es que, para él, la ansiedad posee diversas sensaciones físicas que dan lugar a diversos “descendientes lingüísticos” que *etiquetan* la experiencia del cuerpo.

A su modo, hallamos en esa explicación nuestros propios razonamientos con lo cual, las investigaciones de LeDoux se suman al debate entre cuerpo y mente que es clave en el giro afectivo. El neurólogo reconoce la existencia de un vocabulario del miedo donde expresiones como preocupación, pánico, pavor, aprensión, terror y miedo son frecuentes. Ello, siguiendo también a Damasio, forma una cartografía mental de lo que es el miedo, cuyas expresiones corporales también yacen como cartografía que se diseña en el cuerpo cuando éste recibe estímulos externos. Se corresponde también con los diagramas de Spinoza sobre los afectos de la maldad, pues todos estos estados y sentimientos que describe LeDoux limitan la acción y pensamiento de los sujetos.

LeDoux también menciona que medios estéticos como la literatura y la pintura agrupan representaciones del estado de la ansiedad, lo cual motiva un estudio de las formas artísticas como expresiones emocionales; apunta que, de un modo más pragmático, estos estados limitan la toma de decisiones. Se diferencia del miedo porque, según el autor, la ansiedad es un estado independiente del objeto que la provoca y que conduce a una expectación de un peligro que no está presente, pero se tiene la idea de que “podría” suceder; en cambio, el miedo requiere de un objeto, pues se le teme a algo. (Véase LeDoux, 2015: 4).³⁷

Por otro lado, el factor central que vincula al miedo con la ansiedad es que ambos dependen de mecanismos en el cerebro que detectan y responden a amenazas para el bienestar; es por ello que, para la neurociencia, el miedo es ante todo, un proceso neurofisiológico y neurobiológico que se activa cuando respondemos a estímulos externos que en el caso del miedo, nos ponen en

³⁷ El razonamiento también es muy peirceano. Todo signo necesita de un objeto de referencia, pero cabe preguntarse ¿cuáles son los signos del miedo? Podemos tener objetos de nuestro afecto, pero como emoción, el miedo no posee una referencia concreta, por tanto, existen diversos objetos o situaciones que son causa de miedo pero no son la representación concreta de dicha emoción.

peligro o al menos, esa es la percepción que tienen tanto el cuerpo como el cerebro y mente, acerca de tales afectos externos. En el cerebro ocurre el procesamiento cognitivo de la amenaza y la primera consecuencia es demandar una acción de protección, de modo que la emoción nos ayuda a sobrevivir.³⁸

Este proceso, dice LeDoux, aún no incluye a la conciencia (de hecho, menciona que para él es importante pero que la trayectoria general de la neurociencia no suele analizar el papel que juega la conciencia en la formación de emociones). Así pues, el autor reconoce los componentes que ubicó Klaus Scherer para el proceso del miedo:

- 1) Apreciaciones cognitivas (una situación peligrosa).
- 2) Respuestas expresivas (sobresalto o defensa).
- 3) Cambios fisiológicos (expresados en el cuerpo, como la palpitación, sudoración, etc.).
- 4) Sentimientos conscientes (sentir miedo).

El último componente estaría ya en el nivel simbólico del ser humano, con lo cual se reconoce que las emociones si bien son procesos fisiológicos y cerebrales, también requieren de experiencias específicas de aprendizaje, algo que es posible por el accionar del sujeto en el universo simbólico al que pertenece. Así pues, existe el *miedo como proceso* (las emociones están codificadas en el cerebro y éste reacciona a estímulos corporales y provoca conductas automáticas en el cuerpo) y *miedo como experiencia* donde surge el sentimiento consciente de sentir miedo. Nos resulta muy interesante esta lectura porque LeDoux, a pesar de ser neurocientífico, no niega el papel de la mente y la conciencia, con lo cual se abre a las explicaciones de que las emociones también son parte de la sociedad y la cultura.

No obstante, al ser neurólogo, su interés está en lo primero: su tesis es que sólo es posible llegar a los sentimientos conscientes porque antes hay procesos no conscientes que ocurren en el cerebro. La conciencia es la que etiqueta ciertas situaciones como “miedo” pero tales eventos han sido *ensamblados* cognitivamente en el cerebro. Para explicar esto, expresa que en sus diversas investigaciones³⁹ se encargó de seguir el *flujo de información sensorial* que hay en el cerebro.⁴⁰ Esto lo logró al dividir al cerebro en dos partes en las que observó un proceso de comunicación en donde el hemisferio derecho “recibía” las acciones del cuerpo ante las amenazas externas y las transmitía al izquierdo, siendo este el que “comentaba” las acciones que seguían a las

³⁸ Es una tesis del evolucionismo el hecho de que las emociones son reacciones físicas que nos preparan para la supervivencia en nuestros entornos inmediatos.

³⁹ LeDoux es autor de un libro clave en la historia de la neurociencia de las emociones, titulado *El cerebro emocional*, publicado en 1996. Varios de los resultados que muestra en dicho libro se recuperan (y algunos se reformulan) en *Anxious*.

⁴⁰ Es importante notar que mucho de su vocabulario científico es el que también adopta la filosofía de los procesos: *proceso, evento, experiencia, flujos, sensaciones*.

sensaciones y las guiaba al “flujo” del pensamiento, flujo que se encuentra en el camino de las áreas motoras y del lenguaje del cerebro, localizadas nada menos que en el hemisferio izquierdo del cerebro. (Véase LeDoux, 2015: 29-32).

Esta *comunicación* que procesaba el miedo fue posible gracias a lo que el autor denomina *threat conditioning* o acondicionamiento de la amenaza, donde se forman conexiones ante estímulos condicionados (lo cual requeriría de una experiencia aprendida) y estímulos no condicionados, que son los de *shock*. El miedo entonces sería un estado que interviene entre los estímulos de amenaza y las respuestas corporales. No obstante, LeDoux reconoce en su sistema del miedo, la posibilidad de que el ser humano no reaccione necesariamente a estímulos aprendidos (la sociedad no es tan *pavloviana*).⁴¹ Con el cerebro dividido, podemos estudiar los estados conscientes y no inconscientes del sujeto.

Un último apunte respecto al sistema del miedo es el papel que juega la amígdala como *encarnación* neural de un estado central llamado miedo. La amígdala, que es parte del sistema límbico del cerebro cuya principal función es el almacenamiento y procesamiento de reacciones emocionales, “cablea” las respuestas fisiológicas ante el miedo, pero finalmente, dicha emoción no es sólo reacción fisiológica sino proceso consciente, por tanto, la amígdala es una vía para la encarnación de las sensaciones en diferentes lugares del cuerpo y también, medio para que el cerebro izquierdo “signifique” las experiencias.

El proceso en la amígdala es automático, pero el trayecto emocional incluye percepción, cognición, significación y expresión. Por eso, la experiencia emocional es comunicación. Que alegría afirmar eso. El miedo, entonces, es también una de las muchas modalidades de la comunicación. Si deseamos entender la expresión de los afectos y las emociones en el cine es necesario reconocer el camino que estas tienen en el cuerpo, cerebro y mente. Se reconoce el componente cerebral y corporal de las emociones gracias a los dos canales del cerebro que explica LeDoux que no están lejos de la teoría general de la neurobiología de los sentimientos de Antonio Damasio.⁴²

⁴¹ Haciendo alusión al ruso Iván Pavlov y su célebre experimento del acondicionamiento en animales, quienes responden a estímulos de sonido que asocian con la comida, comprobando que existe un proceso en el cerebro de “aprendizaje asociativo.” LeDoux explica que se siguió la misma lógica en experimentos en ratas a las que se les otorgaban estímulos negativos a modo de amenaza a los que respondían conductualmente, huyendo de los mismos. Pero LeDoux expone que, aunque ese comportamiento puede observarse empíricamente en humanos y podría demostrar parcialmente las tesis sobre la herencia de comportamientos humanos ante amenazas y el cableado de reacciones en el cerebro, no es suficiente decir que un enfoque conductista explica todo el fenómeno emocional pues, además, los seres humanos pueden reaccionar a lo aprehendido, pero también están sujetos a experiencias nuevas. El enfoque tampoco toma en cuenta los estados de conciencia y los “sentimientos.” Esto último se encuentra en la filosofía activista de Massumi: con cada evento, somos nuevos sujetos. Nuestra construcción simbólica no nos limita.

⁴² La teoría de LeDoux es todavía más profunda, al cuestionarse si los humanos podemos sentir miedo si carecemos del centro del miedo en el cerebro (localizado en la amígdala) y si es posible, como ya lo ha dicho Darwin, que las emociones sean universales y heredadas.

Es importante rescatar que LeDoux reconoce una comprensión lingüística del miedo y que también, existen experiencias subjetivas del miedo. ¿Cómo comprender dichas experiencias? Se menciona que reaccionamos a amenazas y le tenemos miedo a “objetos” o “situaciones” pero LeDoux está más interesado en el miedo como proceso fisiológico y cerebral, de modo que ¿a qué le tenemos miedo? Inevitablemente, se avanza al miedo como una emoción social y a la construcción cultural de las emociones. Comentamos con anterioridad que para Eduardo Bericat, el miedo “resulta de una interacción en la que el sujeto está sometido a un poder superior al suyo” (Bericat, 2012: 4). El autor español también menciona, en concordancia con Spinoza, que el miedo es opuesto a la esperanza y que ambos dependen de la probabilidad de que un hecho acontezca (siendo el evento de carácter “indeseable” en el caso del miedo).

Tomemos las nociones de interacción y poder pues nos conducen a las construcciones sociales y culturales. El neurocientífico español Francisco Mora nos explica la construcción del miedo tomando en cuenta dichos procesos en su libro *¿Es posible una cultura sin miedo?* publicado también en 2015, en el cual aboga por el desarrollo de una *neurocultura*. Mora persigue la misma línea neurocientífica que Damasio y LeDoux (podemos vincularlo más con este último), pues también concibe a las emociones como reacciones conductuales inconscientes mientras que los sentimientos son “la conciencia de la emoción” e incluye una definición muy pertinente para nuestro campo:

“Las emociones no sólo son un mecanismo de nuestro cerebro puesto al servicio del individuo, sino también de los demás, es decir, son un poderoso instrumento de comunicación utilizado por todas las especies animales, incluido el hombre. De hecho, es el lenguaje de comunicación más primitivo que avisa de forma ruda, rápida e inconsciente del peligro, la existencia de comida, de la evitación de la lucha inútil entre individuos de la misma especie y tribu, etc. Todo ello expresado con la conducta, posición del cuerpo, posturas, vocalizaciones (expresiones guturales específicas de cada especie), mímica facial. Es un lenguaje de comunicación que claramente se mantiene en el hombre y que sigue siendo fundamental.” (Mora, 2015: 25).⁴³

Nos interesan las propuestas del autor porque además de referirse al miedo como un mecanismo cerebral y de respuestas físicas ante amenazas; recurre a la antropología para explicar que el origen del miedo yace en la evolución y organización cultural del ser humano, así como en el pensamiento mágico. Comprende el miedo de esta manera: “(La emoción del miedo) está producida por una amenaza, un peligro para la supervivencia o evocada por el recuerdo de tales peligros y amenazas. En el hombre, esta emoción, gracias al cerebro y los mecanismos que generan la conciencia, se eleva a sentimiento. Es

⁴³ Lo extralingüístico a lo que hace referencia Marnie Ritchie en *Massumi and communications* (2018) como parte de un sistema al que no se le brinda la suficiente atención por considerarse como un “complemento” de la expresión lingüística.

un sentimiento desagradable y, dependiendo de su intensidad, puede llegar a ser de terror, pánico y hasta paralizante.” (Ibídem, 33).⁴⁴

Pero además de ello, el autor sigue una tesis que en su momento han defendido Adam Smith en *La teoría de los sentimientos morales* (1759) de que la empatía articulaba a la sociedad o bien, de manera muy reciente, Sara Ahmed en *La promesa de la felicidad* (2015), quien defiende que el perseguir la felicidad da sentido y estructura a la sociedad, al grado de que alcanzarla es motivación para seguir viviendo, pues nunca se logra del todo. En ese tenor, Francisco Mora defiende que es el miedo lo que articula todas nuestras relaciones sociales. Esto lo concluye porque el miedo, explica, posee diferentes espacios y niveles, distintas intensidades y diversos objetos, de modo que,

“el miedo en el ser humano es un sentimiento que, aún siendo único, personal y diferente para cada individuo, se le escapa hasta formar una compleja urdimbre de hilos invisibles que ata todo lo social, conformando finamente esa carpa enorme que llamamos cultura y que media toda transacción humana orquestada con valores y formas.” (Ibídem, 37).

Resulta de mayor interés que para el autor, así como para Damasio y LeDoux, a quien recién describimos, el proceso de conciencia y significación de una experiencia emocional incluye una reacción física que se transforma en proceso mental con el que el sujeto es consciente de lo que sucede. Ese, como ya hemos venido mencionando a lo largo del trabajo, es el fundamento del proceso de semiosis que describen Charles Sanders Peirce y Charles Williams Morris, ambos pragmatistas. Volviendo a la cultura, Mora adopta una perspectiva evolutiva y antropológica (además de la neurocientífica) que explica la emoción del miedo como resultado de la amenaza de depredadores, tesis que en su momento siguieron Charles Darwin y Paul Ekman.

Mora se interesa en esa perspectiva para defender que, en efecto, la emoción fue antes que el lenguaje (hablando en términos semiológicos, la emoción fue antes que el habla, el ejercicio individual de la lengua). Sólo la conciencia le permitió al ser primitivo explicar los fenómenos, pero primero los sintieron, tuvieron reacciones emocionales expresadas en conductas y posteriormente, desarrollaron conciencia de sí mismos y de la realidad.

Fue Ernst Cassirer (entre otros) quien demostró que existe una relación entre el lenguaje y el pensamiento, pero la expresión del lenguaje no se mostró totalmente en la oralidad, sino en otras formas simbólicas entre las que se halla el arte. Además, ante la imposibilidad de explicar fenómenos debido a la inexistencia de la ciencia, se crearon los mitos como forma de explicar dichos eventos, por tanto, el miedo ante los rayos o el surgimiento del fuego se explicó con el pensamiento mágico.

⁴⁴ Parte de esa definición se deriva de la diferenciación que hace entre el sentir miedo en animales y humanos, diciendo que ambos pueden *sentir* y reaccionar ante amenazas pero que sólo los segundos tienen la capacidad de la conciencia, discusión que abona a la afirmación de que el cuerpo recibe afectos que movilizan y hacen sentir y pueden ser estudiados de manera independiente.

Francisco Mora no menciona a Cassirer en su investigación, pero es imposible no encontrar al filósofo prusiano mientras se hace la lectura de Mora. Cassirer expuso la relación directa entre lenguaje y mito como sostén de la creencia en la magia. Pareciera que la oralidad es su único interés, pero en su explicación hallamos lo siguiente:

“...en la mente primitiva el mito y el lenguaje constituyen, como si dijéramos, dos hermanos gemelos. Ambos se hallan en una experiencia muy general y primitiva de la humanidad, de naturaleza más bien social que física. Mucho antes que un niño aprenda a hablar ha descubierto medios más simples para comunicarse con otras personas; los gritos de desagrado, de dolor y de hambre, de temor, que encontramos a través de todo el mundo orgánico, comienzan a adoptar una forma nueva, ya no son simples reacciones instintivas, puesto que se emplean en una forma más consciente y deliberada.” (Cassirer, 1944, 207).

Así pues, los procesos de conciencia sirvieron al ser para significar las cosas alrededor suyo; a su manera, encontramos en Cassirer un razonamiento que sigue la neurociencia, incluso cuando su interés sólo se centra en el cerebro, es decir, la existencia de procesos conscientes que actualizan una experiencia. Hallamos también en Cassirer, un vínculo con el repertorio emocional que se expresa mediante el cuerpo y del que ya han hablado diversos autores desde el giro afectivo, incluidos el propio Masumi y otros como Damasio, Ekman, Gregory Seighworth, Silvan Tomkins, entre otros. También relacionamos a Mora con Cassirer por lo siguiente:

...para la mente primitiva el poder social de la palabra experimentando en innumerables casos se convierte en una fuerza natural y hasta sobrenatural. El hombre primitivo se siente a sí mismo rodeado por toda suerte de peligros visibles e invisibles, que no espera vencer por medios físicos (...) por lo tanto, si los poderes de la naturaleza son invocados de modo debido, no podrán rehusar su ayuda. (Ibídem, 208).

Somos conscientes de que involucrar la “palabra” entre los medios de expresión es un tanto contradictorio con lo que ofrecen las tesis del giro afectivo, no obstante, lo que nos interesa aquí es que se hallaron en el entorno esas amenazas a las que la neurociencia tanto refiere y que denomina como subjetivas para zanjar el asunto acerca de los diversos objetos o situaciones que pueden activar el sistema del miedo en nosotros. Así se formó la mitología, dando el poder a fuentes más allá del ser humano, con los cuáles podíamos controlar a la gente, infundiendo miedo. No en balde existe la expresión del “temor a Dios.” Y así, el miedo fue motor de creaciones culturales como mitos, leyendas, rituales que perpetuaron la presencia de deidades y entes sobrenaturales cuya representación se alcanzó en tótems, edificios, templos, pinturas y por supuesto, en los relatos orales.⁴⁵

⁴⁵ La idea del ritual en las ciencias sociales también la podemos encontrar en Émile Durkheim. En *Las formas elementales de la vida religiosa* (1912), el sociólogo francés explicó el proceso de efervescencia que produce agrupamientos colectivos donde se refuerzan lazos sociales en torno

Además del desarrollo del pensamiento mágico, Francisco Mora también encuentra el origen del miedo en la organización social jerárquica que ocurrió con el desarrollo de la cacería, el desplazamiento de los seres primitivos a otros territorios, así como con el encuentro con otros grupos, la lucha por la propiedad privada y la institucionalización de rituales guiados por figuras de poder. Así, el miedo es social y forma parte de la creación cultural; es más, es el motor de dicha creación:

Me atrevo a barruntar que los miedos <humanos>, el sentimiento de miedo, la conciencia del miedo debió de nacer en aquellos amaneceres tempranos en África hace entre un millón y medio y dos millones de años. Amaneceres en los que se iluminaron con nueva luz emociones brutas. Y aparecieron, ya entonces, miedos humanos en la penumbra. Primero ante el león, después ante las sombras de tantos fenómenos de la naturaleza y con ellas los primeros misterios y enigmas como pudieron haber sido el nacimiento y muerte del sol todos los días, o la luz mágica de los rayos con las tormentas y el regalo del agua que cae del cielo. ¿Comenzó esta primera andadura del sentimiento del miedo en ese homínido conocido como *Homo habilis* cuyo nacimiento ocurrió hace unos dos millones de años? (Mora, 2015: 63).

Como hemos mencionado, Mora insiste, al igual que LeDoux y Damasio, en que los “sentimientos” (lo que en este trabajo llamamos “emociones”) sólo fueron posibles con la evolución del cerebro, sus capacidades perceptivas y cognitivas y con el desarrollo de la conciencia que permitió al ser humano realizar comprensiones lingüísticas de los eventos a su alrededor. Aboga también por la idea de que en la mente ocurre un procesamiento de información sensorial que deviene en procesos abstractos e ideas.⁴⁶ Los estímulos sensoriales los comprendemos como afectos y muchos de ellos provienen en forma de amenazas que se detectaron cuando el ser no solamente tuvo que sobrevivir a la lucha entre depredadores y homínidos, sino entre ellos mismos y otros grupos de homínidos.

Es notable la influencia evolucionista de Darwin en estas afirmaciones; la humanidad heredó ciertas expresiones emocionales derivadas de reacciones ante las amenazas de depredadores; el miedo nos ayuda a sobrevivir y se

a símbolos que son parte de un ritual para hacer vigentes las tradiciones y eventos históricos. Este es un antecedente que, en el estudio de las emociones, se utiliza para argumentar que estas emergen en dichos momentos de efervescencia social, donde los sujetos comparten emociones de modo colectivo y luego, se depositan en receptáculos simbólicos que, visto desde el enfoque de la *encarnación*, son corporizaciones del sentir de la gente.

⁴⁶ Francisco Mora también hace una clasificación de los miedos según sus caminos neuronales. Siguiendo la tesis de que las emociones pueden estar cableadas en el cerebro, distingue entre miedo innato, miedos aprendidos o adquiridos y miedos “del hombre por el hombre”. Los dos primeros se procesan en los circuitos neuronales del cerebro; el innato, dice, se halla en códigos de funcionamiento de los genes que se conservan en nuestra estructura cerebral gracias al proceso evolutivo y son los que nos preparan para reaccionar automáticamente ante amenazas naturales. El aprendizaje lo vincula la apropiación de estímulos sensoriales que asociamos con amenazas. El tercero es en donde opera la conciencia. Los tres tipos poseen caminos neuronales distintos, aunque al igual que LeDoux, Mora sostiene que este “sistema del miedo” inicia en la amígdala.

expresa corporalmente en manifestaciones individuales como la palpitación y demás, pero también en conductas agresivas que derivan en violencia. Así, en la lucha por la sobrevivencia, los homínidos crearon armas para cazar que luego se usaron para la defensa y ejercicio del poder. De acuerdo con Mora, la violencia se volvió causa de muerte entre los grupos de cazadores recolectores, por tanto, “es posible que el sentimiento de miedo hacia los hombres naciera ahí.” (Ibídem, 66).

En medio de eso, el miedo dio un salto hacia la cultura y hallamos en la descripción anterior, una triada a la que solemos tener miedo: la muerte, el Otro y los instrumentos que provocan la muerte. En las definiciones tradicionales de cine de terror como aquella que citamos de Carlos Losilla, se enuncia que el género representa uno de los miedos primigenios de la humanidad, que es el miedo y que el miedo supremo que poseemos es el temor a la muerte. No obstante, definiciones como esa trabajan con los axiomas de que le tememos al otro, a la muerte y que ambos representan lo desconocido, pero no indagan sobre el origen de esos miedos. Es interesante entonces explorar que el miedo posee una gama de estados afectivos y actualizaciones lingüísticas que se explican por la relación entre mente y cuerpo, además de la interacción del ser con su entorno, donde los afectos externos trastocan la existencia.

Ahora bien, enumerar el temor al Otro, a la muerte y a lo desconocido (esto último cimentado en el pensamiento mágico), es un modo general de agrupar los temores de la gente: todavía se necesita asignarles “objetos de afecto” a esos temores. Ahí entra la cultura; Mora describe que el miedo domina la mayoría de nuestras transacciones humanas, lo cual incluye la supervivencia, nuestra adaptación a nuevos medios, realización de nuevos planes de acción (lo cual implica un miedo a lo impredecible y lo diferente) y la creación de nuevas realidades. Todo eso es posible gracias a las emociones, como lo propone el giro afectivo.

Si podemos crear nuevas realidades, ello también conlleva la transformación de los afectos; se crean nuevos miedos gracias a la exploración del mundo y la transformación de la realidad. Se pregunta Mora: ¿Fue el propio miedo oculto por el placer y el aplauso de los posibles descubrimientos, la energía que les llevó (*a los seres humanos*) a continuar sus arriesgadas exploraciones? Así se dispersó el miedo por el mundo, al explorarlo, cambiarlo, conquistarlo. Así se enfrentó el ser al Otro, a los ruidos extraños, a los asaltos, las guerras, las torturas, las religiones inquisitoriales, dictaduras políticas, campos de concentración, persecuciones por motivos de raza, sexo, religión o afiliación política e incluso, a la tecnología y su posible dominio sobre nosotros.

Estos miedos han sido provocados por el mismo ser humano, quienes crearon encarnaciones de lo que es el miedo, así como eventos que lo diseminan. El 2 de mayo de 2020, el Hospital General de las Américas, ubicado en el municipio de Ecatepec en el Estado de México, fue noticia gracias a un video viral en el que se mostró a un grupo numeroso de gente, irrumpiendo en las instalaciones para reclamar informes sobre sus familiares, ingresados por

malestares relacionados con el virus COVID19 que ocasionó una pandemia mundial. *¡Los están matando!* gritaba la mujer que transmitió en vivo la grabación. Ella y el resto de la gente argumentaban que sus familiares ingresaron “bien” (saludables) al hospital y que fue ahí donde el personal los “asesinó”. Imágenes de los cuerpos en camillas se veían en el video e incluso la mujer destapó uno de los cadáveres, cuyo rostro se exhibió ante las cámaras. Esto fue una forma de mostrar “la muerte en directo” y de sembrar la semilla del miedo.⁴⁷

Aquí tiene mucha relevancia la desinformación, pero también, las creencias de algunos sectores de la población. “*Queremos que nos den a nuestros familiares porque nosotros sabemos que el COVID no existe*”, declaró una de las afectadas por los “supuestos” asesinatos que se estaban cometiendo en los hospitales; la mujer que grabó el video mencionado pedía a la gente no llevar a sus conocidos a los hospitales, pues de ser así los matarían. El miedo se esparce como el virus. En México, pero también en otros países, se creó un ambiente muy cercano a la “cacería de brujas” donde personal médico y potenciales portadores del virus son estigmatizados como peligrosos, siendo blanco de ataques derivados del temor al contagio.

Un escrito inédito del semiota ruso Yuri Lotman nos brinda un interesante panorama de esta “cacería” y del miedo como “pandemia”. En *Caza de brujas. La semiótica del miedo*, publicado en 2008 luego de haberse rescatado entre diferentes escritos que el semiólogo no alcanzó a publicar; el autor hace un análisis de los conceptos de cultura, explosión y cataclismo para cruzarlos con la imprevisibilidad y la semiótica del miedo. Esta última se estudia, según Lotman, a través de los conjuntos de signos que caracterizan eventos históricos donde los temores se intensifican debido a conflictos políticos, religiosos y/o intelectuales.

Lo anterior tiene algunos vínculos con el método diagramático que planteamos en este trabajo, particularmente con la idea de que las cualidades afectivas se ensamblan para dar lugar a eventos que son encarnaciones de conceptos abstractos y sin representación concreta, como lo es el miedo en este caso. La diferencia con Lotman es que él parte de los *universales de oposición*, es decir, dos oposiciones en las que actúa una relación semiótica asimétrica (por ejemplo, la del poder). Luego, procede a caracterizar conjuntos que integran un mismo signo.

Su vocabulario procede de los términos del giro lingüístico y es una forma de pensamiento que podríamos vincular con la dicotomía, a diferencia del pensamiento dinámico que se ilustra con el diagrama (que caracterizaremos en el capítulo quinto). Un punto de encuentro es que, finalmente, la semiótica de la cultura y la filosofía activista consideran a las emociones como parte de un proceso de encarnación y significación, pero difieren en método y en categorías teóricas. Volviendo a Lotman, es interesante su mención de que el miedo define

⁴⁷ El video, así como otros que grabaron los demás participantes, están disponibles en [Ingresan a la fuerza a hospital de Ecatepec y encuentran cuerpos apilados](#)

nuestra relación con “ellos”, tomándolos como una minoría peligrosa y organizada y a “nosotros” como una colectividad amenazada por esa minoría; las normas del miedo actúan en dicha relación.

En la situación que mencionamos sobre la “invasión” al hospital en Las Américas, Ecatepec, los “invasores” fueron caracterizados como personas de clase baja sin acceso a la información, de pobreza extrema e ignorantes de la ciencia, basando sus creencias en el rumor y hasta en lo sobrenatural.⁴⁸ Una minoría sin educación y por tanto, peligrosa (aunque en México, poblaciones de este tipo son mayoría en términos cuantificables).⁴⁹ Son “los otros” que representan una amenaza y esparcen el miedo y justo esto *ocurre* en un momento de conflicto sanitario y social que ha dado lugar a desencuentros epistémicos sobre el manejo de la pandemia.

En el análisis de Lotman se reafirma la idea de que el miedo es una construcción social, en la nota introductoria al estudio, escrita por Jorge Lozano, se explica:

“Pensamos que en el análisis ofrecido por Lotman, que concede también una gran relevancia a rumores y chismes, intercambios verbales lejanos y sombríos, sirve mejor al conocimiento de un objeto, el miedo, considerado como una construcción social donde las brujas son una peligrosa minoría organizada, lo que permite a nuestro autor sostener que <no es la amenaza la que crea el miedo, sino el miedo el que crea la amenaza.>” (Lozano, citado en Lotman, 2008: 6).

Resulta importante saber que, en el proceso del miedo, las amenazas también son creadas por el ser humano como reacción ante lo que consideramos peligroso. Le tenemos miedo al otro, pero ese otro es un marginado, un rechazado que no tiene lugar en nuestro entorno debido a sus diferencias. Añade Lotman:

⁴⁸ Con el objetivo de respaldar tales afirmaciones, se puede acudir al Consejo Nacional de Evaluación de la Política de Desarrollo Social (CONEVAL), donde se expresa que hasta 2018 existía un 41.9% de población mexicana en pobreza (52.4 millones de personas) y 7.4% de habitantes en pobreza extrema (9.3 millones de personas). Los indicadores de carencia social son el rezago educativo, acceso a la seguridad social, servicios de alimentación y salud y calidad y espacios de la vivienda. Es decir, incluso en lo cuantificable, existen una serie de variables cualitativas que caracterizan a las poblaciones vulnerables y en pobreza, entre las cuales, está la desinformación y la falta de educación. Los datos están disponibles en: [Pobreza en México](#).

⁴⁹ Por su parte, Héctor Aguilar Camín refiere, en un artículo publicado en Milenio, a la investigación *Los mexicanos vistos por sí mismos (2015)*, publicada por el Instituto de Investigaciones Jurídicas de la UNAM. Se citan los siguientes datos: “El 58% de los mexicanos dice ser personas religiosas; 51% cree en el infierno, 45% en la suerte, 21% en las limpias (...) El 73% le pediría un favor a la virgen de Guadalupe o a los santos (...) El 41% de los mexicanos con escolaridad superior se define a sí mismo como no creyente, en contraste con el 5% de la población sin escolaridad.” Aunque estos datos podrían discrepar con la práctica, sirven como indicador de que la población mexicana en general, confía (y mucho) en el pensamiento mágico. El artículo está disponible en: [Creencias mexicanas/I](#)

“Cuando analizamos la sociedad convertida en víctima del miedo de masas, podemos distinguir dos casos: 1) La sociedad está amenazada por algún tipo de peligro evidente para todo el mundo (por ejemplo, <la muerte negra>, una epidemia de peste o la invasión de Europa por parte de los turcos). En este caso, la fuente del peligro está clara, el miedo tiene un destinatario <real> y el objeto que lo genera es el mismo, tanto para la víctima que lo sufre como para el historiador que estudia la situación. 2) La sociedad es presa de un ataque de miedo cuyas causas reales desconoce (como también le ocurre a veces al historiador, que se ve obligado a recurrir a estudios especializados para poder desvelarlas.” (Lotman, 2008: 12).

La mención al historiador se debe a que la semiótica de la cultura puede ser de carácter diacrónico para detectar la emergencia de las situaciones históricas en donde se revelan las emociones. Lo que nos interesa de tales afirmaciones es la caracterización del Otro como creador de las amenazas ante la emergencia de eventos que no comprende, por el temor a Lo Desconocido. Es en dichas situaciones cuando aparecen lo que Lotman llama “destinatarios mistificados, construidos semióticamente: no es la amenaza la que crea el miedo, sino el miedo el que crea la amenaza. El objeto del miedo resulta ser una construcción social, la creación de códigos semióticos, con cuya ayuda la sociedad en cuestión se codifica a sí misma y al mundo circundante.” (Ídem).

La idea de objeto del miedo nos interesa (incluso más que los modos de pensamiento o conciencia), en tanto que los objetos son depositarios de los afectos y así mismo, poseen la capacidad de emitir los afectos, pues son encarnaciones de estos. En el análisis de Lotman, podríamos decir que *las brujas* y las *prácticas de brujería* se vuelven una encarnación del temor, materializada así debido a la coyuntura histórica en el que el objeto se construye (en tal caso, siglos XVI y XVII y los enfrentamientos entre católicos y protestantes).

Basándose en el análisis de los documentos que recogen la memoria de eventos históricos, Lotman explica que el miedo es un fenómeno que aparece de manera periódica y en esos documentos se hallan descripciones parecidas del “objeto del miedo”; la sociedad contribuía en la creación de la atmósfera al propagar rumores que fundamentaban la acusación, en lugar de que ésta procediera del intelectual pagano o la institución jurídica. Así, la cacería de brujas ocurrió porque se asociaban ciertos signos con la brujería y sus practicantes, como la vejez, la niñez, la extrema fealdad o belleza, extrema inteligencia y habilidades fuera de la media (los intelectuales que hablaban otros idiomas o tocaban instrumentos eran vistos como diferentes pues dichos talentos sólo eran obtenidos mediante tratos con el Diablo).

De igual forma, los rituales profanos incluían libertinaje, perversiones sexuales como el incesto, blasfemia y repudio a las deidades católicas, asesinatos de menores, sacrificios animales. Era frecuente colocar estas características en las mujeres “malignas”. El estudio de Lotman daría para construir una reflexión más amplia que se corresponde con las “cacerías” o “linchamientos” contemporáneos en los que participan poblaciones enteras (la práctica de la brujería persiste en la actualidad, asociada a la santería o al culto

de La Santa Muerte). Pero nos basta con recuperar dos procesos clave del estudio de Lotman: el conjunto de signos que caracterizan a la brujería como objeto del miedo que se codifica socialmente y, percibir a las mujeres e intelectuales como una minoría organizada y peligrosa a la que se debe temer. Las comunidades se ven amenazadas. Tienen miedo.

Como consecuencia de lo anterior, las iglesias inquisitoriales y las instituciones jurídicas (permeadas por ideas religiosas) respondieron con modos de persecución que crearon una psicosis ante las acusaciones difamatorias: aplicaban torturas corporales y arrancaron confesiones de los acusados. Entonces, ser muy rico o rica, muy bella, muy vieja o de cara angelical, o bien, tener estudios, se volvió peligroso y la sociedad se sumió en un miedo ante la persecución. El rostro acusador, dice Lotman, era la masa de nivel medio “dominada por el miedo, el odio y la envidia hacia aquellos que poseen alguna cualidad sobresaliente” (Ibídem, 17). Añade:

“Es característico de las sociedades arcaicas y sus representaciones de culto la identificación de los conceptos de <otro> y de <principio sobrenatural maligno>. A lo <ajeno>, lo <extranjero> y al demonio, representante de las fuerzas mágicas del mal, se les asignan rasgos comunes. Esta vinculación se mantiene estable en la conciencia de masas hasta épocas muy tardías, si bien no deja de sufrir cambios bajo la influencia de modelos culturales más complejos.” (Ídem).

Al mantenerse estables esos rasgos, reconocemos diversos objetos y eventos que son causa de miedo. Algunos de ellos son arquetípicos; por esa razón es que decimos que el miedo es arquetipo, aunque de manera más precisa, existen encarnaciones arquetípicas del miedo. Si bien existen emociones arquetípicas como lo hemos detallado a lo largo del trabajo, aquí nos referimos más a esas encarnaciones que se mantienen a lo largo de la historia y que podemos ver en el cine de terror. Las brujas son, en efecto, una de esas encarnaciones, del mismo modo que los demonios, los monstruos, hechizos y otros que no son producto de la creencia en la magia sino por obra del ser humano: las armas, los aparatos represivos, incluso ciertas ideologías conducen a la persecución.⁵⁰

Dado que existen encarnaciones del miedo y algunas de ellas son objetos, podemos explorar la idea de que el miedo es también una elaboración estética. Estas elaboraciones retienen los afectos que conducen a la gama de emociones del miedo asociadas al ejercicio de la maldad (Francisco Mora reconoce la existencia de la perversidad humana como fuente de los peligros). En los siguientes incisos, vamos a explorar la formación de la gama de emociones del

⁵⁰ El concepto más conocido de Arquetipo proviene de Carl Jung, quien lo entendía como una imagen o patrón de carácter universal que se deriva del inconsciente colectivo y al cual, al ser heredado, se le da una expresión particular dependiendo de la cultura o bien, del contexto personal del sujeto. La representación de estos arquetipos es posible gracias a las “imágenes arquetípicas” que aparecen en relatos, mitos, religiones o formas artísticas. (Véase Jung, 1970: 69-102).

miedo a través del lenguaje y la cultura y abundaremos en los afectos del cine como fuente de placer, algo que se empata con lo que Mora denomina “no miedos”.

2.3.2 LAS INTENSIDADES DEL MIEDO

Hasta este punto hemos comprendido que las emociones en el cine pueden ser representadas en los filmes, pero el proceso también abarca a las emociones *sentidas*, aquellas que las espectadoras experimentan en el evento del cine, en el encuentro entre espectadores y películas. Toda sensación se halla en el proceso del afecto, por tanto, es importante reiterar que los afectos son graduales en cuanto a su intensidad y esta varía según la fuerza e intercambio de energía entre cuerpos. En ese sentido, el miedo es una disposición afectiva que brinda a quienes lo experimentan, un espectro de intensidades.

El vocablo “intensidades” es una forma en que nosotros, desde la teoría del afecto, podemos hablar de *grados* en los que se presentan las sensaciones provocadas por cada signo y la fuerza del proceso de afectación. Las intensidades *son sentidas* y aunque conducen a un saber, entran en un proceso semántico, en su primeridad no pueden ser cualificadas. No obstante, del lado del reino lingüístico, existe una significación de la experiencia sentida, la emoción. El lenguaje en este caso nos ayuda en la elaboración de “taxonomías” que nosotros podemos equiparar con los grados de intensidad de la emoción del miedo.

José Antonio Marina y Marisa López Penas han elaborado un exhaustivo *Diccionario de los Sentimientos (2013)* en el que documentan el “lenguaje sentimental” de las culturas, su psique y experiencias subjetivas a través de la fascinación por las palabras. No está de más recordar que incluso esas palabras que describen experiencias afectivas son, como explica Brian Massumi, arreglos sociolingüísticos cuya fuente son los afectos, pues sin afecto no hay lenguaje ni ninguna otra creación cultural. Dicho lo cual, estos autores (él, filósofo, ella, documentalista), explican que:

...el universo afectivo está formado por un sistema de representaciones semánticas básicas, que son el resultado de la experiencia. El léxico expresa, analiza, subraya determinados aspectos de esa base experiencial, a la que ayuda a organizarse, configurarse y establecerse. En el caso del léxico sentimental, las representaciones básicas adquieren un formato narrativo”. (Marina y López, 2013: 16).

Un suceso, explican, desencadena un *sentimiento* que *afecta* al sujeto en su bienestar o aspiraciones y, a su vez, inspiran nuevos deseos que se manifiestan en expresiones y comportamientos que crean nuevos sentimientos. En la lógica de estos autores, el suceso o experiencia es aquella que contienen los afectos necesarios para generar el sentimiento, pero este es la forma cualificada de la experiencia; digamos que, para ambos escritores, los sentimientos son un amplio grupo de palabras (el léxico) que describen

experiencias sensoriales, cognitivas y culturales y que proceden de sucesos que *afectan*, por tanto, es justo decir que derivan de afectos.

Así, los sentimientos son familias léxicas si los estudiamos desde el lenguaje; Massumi, recordemos, les denomina emociones, pero el sentido es el mismo, son la cualificación de las experiencias afectivas que avanzan al reino lingüístico y/o discursivo. Es evidente que Marina y López se centran en el lenguaje, las emociones y sus significados, no en el proceso afectivo; además, explican que toda familia léxica contiene *clanes* y *tribus* que están en relación semántica. Esto los conduce al trabajo de “clasificación” del espectro de cada emoción, que nosotros comprendemos como intensidades.

Cada tribu, comentan, es un trozo de experiencia que el lenguaje se encarga de analizar. La tribu es un *campo sentimental* con una narración básica, un argumento típico que se transforma según los desencadenantes (un término que proviene de la neurobiología), intensidades (vocablo que comparten la teoría del afecto y la neurociencia), y comportamientos que provoca (ligado al universo simbólico, al orden cultural, pero también, al aspecto de la comunicación en su dimensión pragmática). Observamos que el estudio de las emociones desde el lenguaje es un problema de comunicación que no desatiende los aspectos mencionados en el inciso anterior: la evolución, la cultura, sociedad, el pensamiento.

Cada versión de los campos sentimentales se etiqueta con una palabra (dicho razonamiento se halla en la sociología de las emociones, que trabaja muchos de sus aspectos en conjunto con la comunicación. Marina y López explican que los sentimientos no surgen aislados sino en un *universo afectivo* con cierta estructura; por esa razón es que el estudio de estos autores se vincula con nuestra breve historia biológica y cultural del miedo pues “hablar sobre emociones es al mismo tiempo, hablar de la sociedad - sobre el poder y la política, la amistad y el matrimonio, la normalidad y la desviación-” (Ibíd., p. 18).

Agreden que quien siente un afecto, es afectado por la acción real o simbólica de algo; pareciera que, en ciertos momentos, manejan indistintamente afectos, emociones y sentimientos. No es el objetivo de los autores hacer esa diferenciación, pero cuando describen los *programas narrativos* de diferentes sentimientos, se percibe un orden que se expande desde el afecto hasta las emociones (clanes) y tribus (sentimientos). Estas, explican, forman *marcos interpretativos* más amplios, grandes modelos de comportamiento y redes emocionales complejas.

En este proceso, el *sentir* es crucial, aunque en este caso se explique desde lo representado y no lo que está por configurarse. Los autores estudian este proceso desde las raíces de las palabras pues están convencidos de que en el origen y construcción del léxico se halla la memoria histórica de los pueblos y los valores culturales que han configurado la vida de la humanidad, desde la mitología hasta los comportamientos sociales. En el léxico sentimental se significa el *sentir* de una comunidad, pero también hallamos *sentido*.

Acerca de la palabra *sentir*, explican: “Sentir parece, desde luego, un modo básico de ser consciente, que no está claramente calificado ni como cognitivo ni como afectivo. Es la capacidad de percibir las sensaciones o las alteraciones del propio organismo; pero también la capacidad de emocionarse, o de desear, y el acto de ser afectado por estímulos espirituales” (Ibíd.. p. 51). Según estas afirmaciones, los sentires preceden al orden cognitivo y afectivo, lo cual difiere con nuestra propuesta de que las sensaciones son parte del orden afectivo que conduce a las emociones. No obstante, coincidimos en que implican una *capacidad* para mover al cuerpo, para *emocionar* y de igual modo, hacernos interpretar elementos del mundo, con lo cual se establece su relación con el pensamiento.

La palabra deriva del latín *sentire* que significa *percibir* por los sentidos o ser afectados por *algo*, que en las neurociencias son *estímulos*, en la semiótica, *signos*, y en la filosofía activista, *apariencias*. Marina y López lo engloban en la expresión “lo que se siente”, esto es un *proceso* que requiere de un órgano sensorial (en el cine la vista y el oído suelen ser los principales), el significado de algo y una dirección. Por tanto, sentir otorga sentido en tanto que nos direcciona hacia algo, que obtiene un significado y se experimenta. Este camino es, de hecho, pragmático y muy acorde a los procesos lógicos del sentir de Charles Sanders Peirce, quien explicaba que nosotros somos afectados por un proceso lógico que incluye una primeridad (sensación), una segundidad (conexión con un hecho) y terceridad (la formación de un argumento o conexión con un referente (Ver Peirce, 1986: 26-28).

Según estos autores, existen cuatro dimensiones afectivas; cada una posee vectores dinámicos de acción que se resumen en el siguiente cuadro:⁵¹

Atracción/Repulsión (motivacional)	Tiene componentes dinámicos: a) impulso a ir hacia algo bueno: atracción. b) impulso a ir contra algo: agresión. c) impulso a separarse de algo: aversión. d) impulso a separar algo de mí: repugnancia.
Agrado/Desagrado (hedónica)	Producen una experiencia que al

⁵¹ Marina y López también señalan niveles emocionales: las *emociones* se especifican a partir de experiencias muy amplias, mientras que los *sentimientos* aparecen en un proceso de diferenciación. Digamos que el amor es una emoción con un amplio valor cultural y cubre un puñado de experiencias diversas que se hacen específicas para sujetos o comunidades, donde aparecen los sentires hacia eventos específicos. Los *afectos* derivan de distintos esquemas cognitivos que provocan nuevos modos y maneras de sentir, por tanto, es aquí donde los autores señalan una “diferencia” entre afectos y emociones que está vinculada a la postura de la filosofía de los procesos: los afectos no son específicos, las emociones son arreglos lingüísticos. (Marina y López, 2013: 57-58).

	<p>sujeto le gustaría repetir (agrado) o eludir (desagrado). Está asociada al deseo y deriva en:</p> <ul style="list-style-type: none"> a) Placer: gusto, alegría, contento, regocijo y diversión. b) Bienestar: tranquilidad, alegría, deleite, sensación de una vida holgada y abastecida. c) Dolor y malestar: asociados a la sensibilidad y la salud, derivan en disgusto, pesar, pena, desazón, desconsuelo, en el mal. Este último es VIOLENTO y el dolor es AGUDO.
Aprecio/Desprecio (judicativa)	Derivan del acto de evaluar de un modo más reflexivo, por ejemplo, para las valoraciones morales o juicios expresos de valor.
Activación/Depresión (energizante)	Vinculadas a la ALEGRÍA y la TRISTEZA. La primera es ACTIVADORA, la segunda, DEPRESORA y se asocian con lo que coloquialmente llamados ÁNIMO y DESÁNIMO.

Habiendo establecido las dimensiones básicas del sentir y el proceso general que conforma al léxico sentimental, nos concentramos en las *Historias del miedo y del valor* en las que los autores ubican las construcciones del miedo y que nosotros hallamos como *grados de intensidad* de esta disposición afectiva que sostiene y controla a las sociedades. Marina y López manejan al miedo como concepto, pero los conceptos no son únicamente imágenes mentales que incitan una manifestación lingüística y un significado; son representaciones complejas y articuladas de la realidad que yacen en la mente humana y que se integran en “guiones, argumentos, esquemas significativos muy amplios”. (Ibíd. p. 242).

Lo anterior tiene relación con el trabajo de Brian Massumi porque el filósofo se pregunta ¿qué hacen los conceptos? Los relaciona con un potencial de imaginación y de acción. Recordemos que la acción implica *moverse*, por ello, al ponerse el sujeto en *movimiento (motion)* está *emocionándose*, siendo afectado. Volviendo a Marina y López, estos afirman, en consonancia con varias ideas de la teoría de la cultura y la semiótica, que la humanidad segmenta el mundo y dichos fragmentos suelen etiquetarse con palabras, que no es otra cosa más que argumentar que el ser segmenta la realidad en signos.

Organizar la pluralidad de palabras, como ya sabemos, implica describir un *dominio de experiencia*; la experiencia de la que hablamos aquí inicia en la percepción de un *peligro* o la presunción de que “algo malo puede suceder”. Esta

es una disposición que, como ya hemos establecido, se halla en la colectividad y nos sumerge en perpetuos estados de angustia, aunque en el cine de terror, es común que la cotidianidad se vea interrumpida de golpe por una presencia amenazante que modifica los estados de bienestar de la gente. Podríamos decir que esa es una modalidad del cine de terror: una vez que la amenaza se presenta, y su aparición es posible en cualquier otro momento, llega la angustia. En otros casos, se presenta un mundo donde las personas ya están sumergidas en ese estado, como es el caso de *Un lugar en silencio* (descrito en el primer capítulo).⁵²

Marina y López definen al peligro como un “riesgo o contingencia de perder la vida o hacienda (...) De no conseguirse o malograrse, de caer en algún perjuicio o daño espiritual o moral” (Ibíd., p. 243). Por otro lado, entienden al riesgo como la “posibilidad de que ocurra una desgracia o un contratiempo” y su etimología es interesante, pues riesgo sería un *risco* que en el mar pone en peligro a una embarcación. Además, vincula a estos dos conceptos con la *amenaza*, entendida como “la acción o palabras con que se intenta infundir miedo a otra persona; el modo de dar a entender, o con palabras o demostraciones, el peligro, daño o castigo a que se expone”. (p. 244).

El peligro se presenta en situaciones que no necesariamente conducen al miedo, especialmente si atendemos a la raíz de la palabra (per-) que implica *experimento*, *pericia*, *empírico*, *vaya*, ir hacia adelante, aventurarse en lo desconocido como lo hace el personaje de Indiana Jones en cualquiera de sus películas. Él es un héroe, en apariencia, sin miedo, con valor para enfrentar los peligros de lo desconocido que podrían causarle algún mal. El cine nos plantea aventuras de ese tipo en las que grupos de personas se adentran en lugares misteriosos, usualmente con la intención de encontrar una reliquia, un lugar inexplorado, un secreto milenario o las pruebas de otras formas de existencia.

En su lugar, encuentran peligros que les amenazan, que les causan mal. Eso suele operar en filmes como *El señor de los anillos* (*The Lord of the Rings*, Estados Unidos, Peter Jackson, 2001), *King Kong* (Peter Jackson, Estados Unidos, 2005), *Furia de Titanes* (*Clash of the Titans*, Louis Leterrier, Estados Unidos, 2010), entre otros ejemplos. También es usual en la hibridación entre cine de terror y ciencia ficción; recordemos a *Alien*, *el octavo pasajero* (*Alien*, Ridley Scott, Estados Unidos, 1979), en la que la tripulación de unas naves atiende una señal de auxilio y se encuentran con letal forma de vida extraterrestre.

⁵² La vida fuera del encuadre es distinta, desde luego. En *Ser y tiempo*, Martin Heidegger explica que la humanidad es arrojada al mundo sin ninguna otra certeza más que la de su propia finitud, por eso, se encuentra en un estado perpetuo de angustia ante la posibilidad de su inminente muerte. (Ver. Heidegger, 1953: 185-192). Por su parte, Soren Kierkegaard en *El concepto de la angustia*, explica que la angustia es un miedo poco definido pero que está relacionado con el libre albedrío; en pocas palabras, tomar una decisión en la vida nos coloca en un estado de angustia permanente, por tanto, el ejercicio de la libertad es en realidad, uno de nuestros principales temores. (Ver Kierkegaard, 1982: 59-63).

Las películas de terror suelen operar bajo la modalidad de la amenaza como corruptora de la cotidianidad; los personajes no están buscando la amenaza y suelen repudiarla, alejarse de ella, incluso cuando ellos la invocan de manera no intencional, como en el caso de *Ouija (Long Time Dead, Marcus Adams, Reino Unido, 2002)*, en la que un grupo de adolescentes juegan con la tabla ouija creyendo que es un mito, pero atraen a un demonio que los asesina uno a uno. Puede ser intencional, como el caso de *Jóvenes Brujas (The Craft, Andrés Fleming, Estados Unidos, 1996)*, en la que un grupo de chicas invocan al demonio *Manon* para que les otorgue poderes sobrenaturales.

En el caso de filmes de terror en los que ciertas personas leen encantamientos, inscripciones desconocidas en objetos o tocan elementos desconocidos, suelen atraer al peligro materializando *por accidente* una amenaza, como es el caso de *Posesión Infernal (Evil Dead, Fede Álvarez, Estados Unidos, 2013)*, donde un grupo de amigos pernocta en una cabaña en la que encuentran un misterioso libro cuyos encantamientos son leídos en voz alta por uno de ellos, atrayendo así a demonios ancestrales que les poseen. La aventura, que puede ser por expedición, también es por turismo y diversión, donde los personajes se enfrentan a peligros desconocidos que les hacen daño, como el caso de *Las Ruinas (The Ruins, Carter Smith, Australia, 2008)*, en la que los visitantes a unas ruinas mayas se encuentran con una fuerza maligna que los infecta y busca esparcirse fuera del lugar.

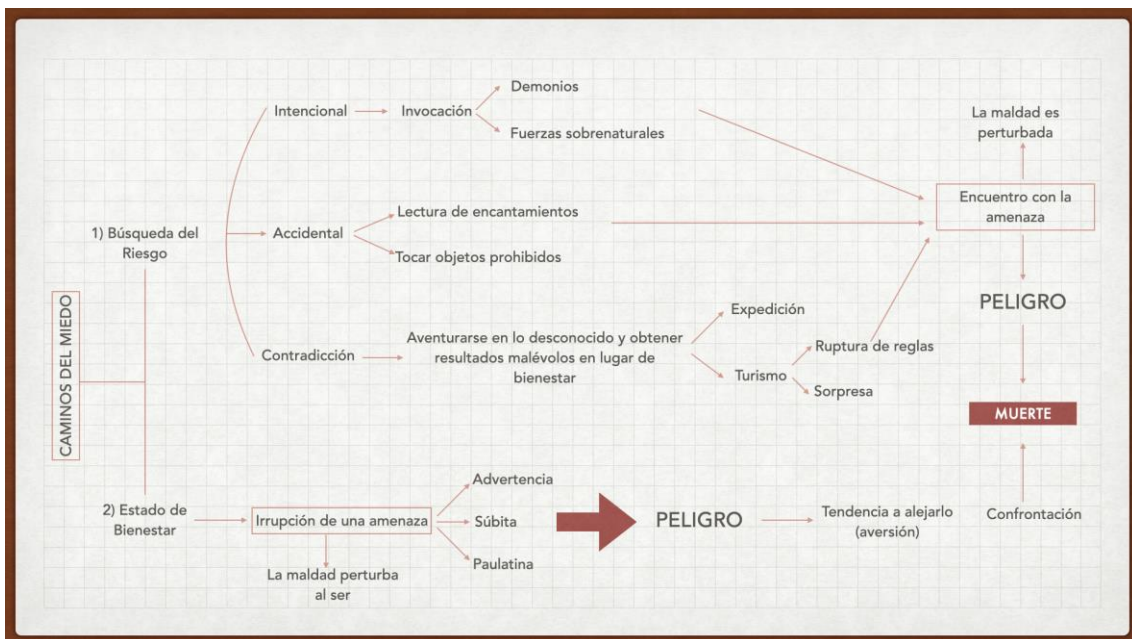
Con estos ejemplos, las nociones generales del cine de terror como una representación de historias donde la amenaza irrumpe, adquiere diferentes tonos y podríamos decir que las distintas modalidades de esa disposición afectiva que es el miedo se reparten distinto, tanto en las formas narrativas como en los motivos que desencadenan el peligro. Estos motivos también pueden ser estéticos (objetos, espacios, lugares, personas, monstruos, sonidos, movimientos). No obstante, podríamos decir que tanto en nuestra cotidianidad como en el mundo posible que plantea el cine de terror, se le teme a *lo que causa un mal*, de ahí que argumentemos que, en el género, encontramos frecuentemente, los afectos de la maldad.

La maldad, sabemos, tiene muchas formas. En el cine de terror se hallan materializados diferentes miedos sociales y culturales, engendrados por el ser humano, por fuerzas de la naturaleza, por el pensamiento mágico, brujería, enfermedades, entre otras cosas que describiremos en el siguiente inciso. Para Antonio Marina y Marisa López, existen muchos desencadenantes de la maldad, que se *representan* en palabras: lo espantoso, ferocidad, ensañamiento, fiereza, horror, perversidad, porquería, lo raro, lo incierto, lo inclemente, infortunio, la inmisericordia, soledad, barbarie, catástrofes, sadismo, la violencia, intimidación, la monstruosidad, lo súbito, la desgracia.

Todas ellas son parte de clanes del léxico del miedo, pero los mismos autores nos ayudan a reducir este grupo para encauzarlo a las formas del miedo: lo imprevisto, lo inesperado, fortuito, maravilloso, prodigioso, repentino, lo sobrenatural y lo súbito. Vaya, la percepción de un peligro provoca un grupo de

sentimientos y su aparición inicia un modelo narrativo donde cada *sustantivo* de la tribu lexical designa una variante de la historia. Algunos de esos peligros impulsan a la acción, otros paralizan o bien, conducen a la locura. Muy en la línea de la lingüística de Saussure, Marina y López encuentran en las narraciones que hablan de las experiencias sentimentales, ejes sintagmáticos (siendo el miedo uno de esos ejes) y variaciones, que serían pluralidades paradigmáticas, o campos semánticos asociados que describen formas variadas de la experiencia.

Nuestra vida es una perpetua angustia porque estamos a merced de los infortunios, como la delincuencia, el crimen organizado, las enfermedades, los fenómenos naturales, el fanatismo religioso, terrorismo, violencia machista, tumultos, la propia ignorancia a veces representa una amenaza. El cine de terror nos presenta otras formas en que los peligros se presentan en la vida, pero de igual manera, construye otros mundos, lo cual, consideramos, es uno de los propósitos del cine. No es el objetivo de esta tesis adentrarse en las formas narrativas del terror, pero, dado que este inciso explica las intensidades del miedo basándose en el estudio lingüístico de las emociones, presentamos un diagrama que ilustra de manera informativa como pueden moverse las modalidades del miedo, específicamente con respecto al peligro y amenaza.



Fuente: elaboración propia.

Lo que puede ayudarnos a plantear diferentes caminos para el desarrollo del miedo dentro de las películas de terror, es el encuentro con la amenaza: en el primer camino, el riesgo que decidimos tomar voluntaria o involuntariamente nos conduce al encuentro con la amenaza, en la cual una maldad es perturbada y decide atacar. Otro camino, que es el más usual y suele describir al género en su calidad de relato, es aquel donde el estado de bienestar o tranquilidad de alguien es perturbado por la aparición de una amenaza, sea de forma repentina,

paulatina a través de pistas o con algunas señales de advertencia. La tendencia es alejar a este mal de nuestra vida, pero inevitablemente debe haber una confrontación.

En ambos caminos, la muerte suele ser el resultado final y es importante especificar que la disposición de la angustia se presenta en estos caminos (que pueden extenderse en otros); en el cine, esta angustia se encarna en las estrategias de suspenso, sonido, cortes, entre otros elementos fílmicos. El anterior no es un esquema limitante, es decir, no pretendemos reducir el relato a estas formas dado que perseguimos una forma de pensamiento que se abre en flujos y por ello, se inserta en la potencialidad del cine como un arte transformador para la gente pero que en sí mismo posee la potencia de la transformación, tanto en forma como contenido. Dicho lo cual, finalizamos con el léxico del miedo que nosotros planeamos encontrar no en su concepto sino en su encarnación, en su forma intensa dentro de las películas, en su dimensión afectiva. Los reunimos en el siguiente cuadro:

MIEDO	Una perturbación del ánimo por un mal que realmente amenaza o que se finge en la imaginación. Tiene que ser calificada si queremos expresar su intensidad: es cervical si es grande, excesivo, insuperable. En cambio, el miedo vano es por cosas pequeñas.
TEMOR	Recelo o sospecha de que haya ocurrido algo malo. También, lo malo puede haber sucedido ya.
APREHENSIÓN	Aversión para tocar algo. Está a medio camino entre el asco y el miedo. Es el escrúpulo ante lo que se reputa peligroso, por encontrarlo feo o repugnante. En otra modalidad, se refiere a cavilar alguna cosa que asusta o desazona.
HIPOCONDRIA	Miedo patológico a las enfermedades y después, un humor triste y caprichoso.
SEGÚN LA INTENSIDAD DEL DESENCADENANTE O SENTIMIENTO	
TERROR	Es un miedo intensísimo. Se trata de la fase más intensa del miedo y que, en el caso del cine de terror, es el efecto que se persigue.
PAVOR	Un miedo con espanto y sobresalto; insiste en la presencia abrupta de un mal. Es el resultado de un suceso desgraciado y espantoso. El temor es la previsión de este resultado.
PÁNICO	Es un miedo grande que no tiene fundamento; es causado por algo desconocido. Con frecuencia es colectivo y descontrolado.

SEGÚN LA SUBITANEIDAD DEL SUCESO	
SUSTO	Alteración que se toma de una cosa repentina y suele tener una causa pequeña.
ALARMA	Percepción de una señal que advierte del peligro. Sustos, sorpresa, temor súbito, ansiedad repentina que produce en los ánimos algún ruido o señal de peligro inminente, imprevisto, inesperado.
SOBRECOGIMIENTO	Se halla a medio camino entre la sorpresa, la admiración y el miedo.

En este momento, nos gustaría recuperar el diagrama de los afectos de la maldad que obtuvimos con la lectura de Baruch Spinoza:

DIAGRAMA 1: LA MECÁNICA DE LOS AFECTOS DE LA MALDAD.



Fuente: elaboración propia con base en la mecánica de los afectos descrita por Baruch Spinoza (2017 [1667]: 204-301).

Para el filósofo neerlandés, todo género de tristeza constituye la maldad, una fuerza que reduce nuestras capacidades de acción y entre ellas, se halla el miedo. Por tanto, es justo decir que el cine de terror es una ilustración de uno de esos afectos de la maldad, el cual, a su vez, es una disposición afectiva que se reparte entre las sociedades a través de sujetos, máquinas y dispositivos que median nuestras relaciones.

Así pues, consideramos al miedo como el gran afecto derivado de la maldad que cuenta con diferentes intensidades, siendo el terror la más grande y la angustia (siguiendo a LeDoux y Francisco Mora) una modalidad permanente del miedo. Podremos hacer un análisis de estas formas como afectos de cine, según la intensidad del desencadenante (terror, pavor, pánico) y la subitaneidad (susto, alarma, sobrecogimiento). No está de más decir que si bien en la existencia efectiva real estos miedos nos sumergen en estados de menor perfección, el cine de terror posee la capacidad de transformarlos en

experiencias placenteras o *no miedos*, de lo cual hablaremos más adelante, no sin antes preguntarnos ¿qué provoca la maldad? ¿A qué le tenemos miedo?

2.3.3 ¿A QUÉ LE TEMEN LAS SOCIEDADES? LAS CONSTRUCCIONES OCCIDENTALES DEL MIEDO

Francisco Mora nos ha brindado un panorama amplio sobre las formas del miedo en la cultura. Con este inciso, deseamos responder de manera específica ¿a qué le temen las sociedades? con una perspectiva que involucra a las teorías de la cultura y la historia de las mentalidades, un campo de estudio que recrea las experiencias históricas, sociales y culturales de una época para construir el pensamiento colectivo que abundaba en determinados momentos históricos. Consideramos que esa manera de hacer historia involucra al estudio de la cultura, el análisis de las emociones colectivas y el análisis semiótico.

Hemos mencionado varias veces a *Eso*, el payaso creado por Stephen King en su novela de 1986 y que es ampliamente popular gracias al audiovisual (televisión y cine). Lo que nos interesa describir acerca de ese personaje que vuelve cada 27 años para renovar sus energías, es que en realidad no es un payaso. Se trata de un ente anterior a toda existencia humana, que contamina los ambientes con maldad y que se encarna en diferentes formas. El payaso es el cuerpo que elige para atraer a la infancia, pero de igual modo, este monstruo toma la forma de aquello a lo que sus víctimas más temen. Conoce los miedos de todos. Esta es una idea que persigue Jean Delumeau: los miedos se objetivan; nuestro miedo está dirigido hacia algo o alguien que puede ser desconocido, pero la humanidad también fabrica miedo, por tanto, existe el temor a lo desconocido, pero también, a lo conocido, aquello que Francisco Mora denomina “miedos aprendidos”.

Jean Delumeau en *El miedo en occidente (1978)*, se hace la pregunta que también hemos hallado con frecuencia cuando se habla del miedo y del cine de terror: ¿a qué le temen las sociedades? Si bien ya hemos hecho un esbozo gracias a los planteamientos neurocientíficos, antropológicos y sociológicos, el estudio de Delumeau es interesante porque hace una reconstrucción de la mentalidad histórica que permeó entre los siglos XIV y XVIII en los que el miedo fue una disposición afectiva que propulsó las formas de trato y de la emocionalidad pública en general gracias a los climas de inseguridad, tomando como segmento histórico las pestes en el mundo occidental, con lo cual realiza una caracterización del funcionamiento social y cultural de los miedos y sus causas.

Sostiene que el miedo es natural y que la humanidad somos los seres por excelencia que tenemos miedo, debido a que estamos abiertos al mundo y sus contingencias. En este sentido, se trata de una disposición afectiva que se vive de manera colectiva e individual en nuestra existencia efectiva real; nos gobierna al grado de movernos hacia diferentes acciones en donde se organizan variadas

jerarquías de acción que ejercen poder (amenazar, someter, torturar, asesinar) pero también, de organización y protección.

El miedo hace que el espíritu humano esté en estado de alerta y lo utilice como criterio de organización de la conciencia proyectada hacia el mundo, por tanto, ante la posibilidad *virtual* de un peligro, respondemos con formas organizadas de seguridad, una necesidad básica de todas las sociedades. En ese orden de ideas, el cine de terror trabaja con las formas en que opera el miedo como disposición afectiva de las sociedades y culturas, en dos niveles: un estado de angustia permanente ante la posibilidad de una amenaza y, un estado de shock cuando la amenaza *actual* se presenta en nuestras vidas, induciendo terror, que es la modalidad más intensa del miedo.

Como disposición, existe de manera individual y colectiva. Delumeau explica que el miedo individual es

una emoción choque, frecuentemente precedida de sorpresa, provocada por la toma de conciencia de un peligro presente que, según creemos, amenaza nuestra conservación. Pero en estado de alerta, el hipotálamo reacciona mediante una movilización global del organismo, que desencadena diversos tipos de comportamientos somáticos y provoca, en especial, modificaciones endocrinas (...) Manifestación exterior y experiencia interior a la vez, la emoción de miedo libera, por tanto, una energía inhabitual y la difunde por todo el organismo. (Delumeau, 1978: 18).

Las expresiones individuales del miedo incluyen un cuadro clínico que muestra aceleración de los latidos del corazón, respiración agitada o lenta, dilatación de los vasos sanguíneos, exteriorización violenta, entre otras y que se expresan ante la presencia de un peligro que amenaza nuestra conservación. En cuanto a los miedos colectivos, Delumeau los analiza en dos manifestaciones; la primera en cuanto *multitud* arrastrada en una derrota o sofocada de *aprensión (sic)* tras sermones sobre el castigo del infierno y, *un hombre cualquiera*, como muestra anónima de un grupo, más allá de la especificidad de reacciones personales. (Ver Delumeau, 1978: 20).

Utiliza lo anterior para explicar que lo colectivo es una suma de reacciones de choque que crea un *clima de miedo* en el que predominan afectos como el pánico. Siendo el miedo una disposición afectiva que organiza a las multitudes, se convierte entonces en *hábito*, el cual se conserva en un grupo humano al temer a una amenaza, real o imaginaria. Es así como nos volvemos temerosos de un objeto, persona, eventos, lugares, atmósferas; el miedo forma parte de la mentalidad general de una época, es portador de contenidos simbólicos y a la vez, es expresado, objetivado.

Delumeau también delinea dos estados afectivos permanentes en esta disposición: la angustia, que es generadora de inquietud, ansiedad, melancolía y que, por lo regular, se asocia a lo desconocido, es decir, que en opinión del historiador, la angustia no posee objeto, más bien, se vive como una espera dolorosa ante un peligro tanto más temible cuanto que no está claramente identificado. Mientras tanto, el miedo, catalizador de estados como el temor,

espanto, pavor y terror, se orientan hacia lo conocido, tiene un objeto determinado al que se le puede hacer frente. (Ver Delumeau, 1978: 20-22).

Para lidiar con la angustia que en lo colectivo genera un sentimiento global de inseguridad, se fabrican *miedos particulares*. El autor argumenta que el miedo es la objetivación de la *angustia*; siguiendo la idea, el cine de terror es una objetivación del miedo. La angustia, menciona Delumeau, es difusa, por esa razón, depositamos en algún *objeto* nuestra inquietud.⁵³ Al depositarla en un objeto, el proceso también incluye nombrar al miedo, de ahí que la humanidad construya lo que el historiador denomina *miedos nombrados*, pues “vencemos a la angustia nombrando, identificando, incluso, fabricando miedos particulares”. (Ibíd., 24).

Esos *miedos particulares* son “cosas” o bien, “realidades” que disparan sentimientos como el odio y la agresión, expresados de modo individual pero también en secuencias largas de traumatismo colectivo, como en los tiempos de peste o guerras. Entonces, se forman aquello a lo que tememos y que Delumeau organiza de la siguiente manera:

- 1.- Miedos cósmicos: estos se refieren a las fuerzas de la naturaleza.
- 2.- Bestiarios: aquí se hallan figuras como lobos, dragones, serpientes, gatos negros, en suma, depredadores.
- 3.- Seres agresivos: califica de este modo a los asesinos seriales, verdugos y representaciones del Diablo que ejercen violencia, demonios, brujas.
- 4.- Objetos maléficos: entendidos como objetos que se utilizan para el ejercicio de la maldad, como los instrumentos de tortura o los amuletos.
- 5.- Lugares: el temor a los espacios solitarios y oscuros como cementerios o casas abandonadas
- 6.- Los aparecidos: podríamos entenderlos como *fantasmas*, pero su aparición es interesante porque son producto de la obnubilación de los sentidos, es decir, nos persuadimos de ver y oír cosas que no existen. Además, les atribuimos conductas violentas como el maltrato, la expulsión o el asesinato; son producto, entonces, del pensamiento y conducta mágica.⁵⁴
- 7.- La noche: esto no es más que el miedo a la oscuridad, al que se le asocia con seres amenazantes, el extravío, la ceguera y la falta de control. El autor divide esto en dos: miedo *en* la oscuridad, que es objetivo o bien, *actual* y, miedo

⁵³ En *Happy Objects*, Sara Ahmed explica que los afectos están orientados hacia “algo”, por tanto, tendemos a movernos de tal forma que el objeto al que se dirige nuestra atención posee, o al menos eso pensamos, felicidad (el sentimiento que ella argumenta articula la estructura de las sociedades). La felicidad, dice, es una promesa que nos dirige hacia ciertos objetos que luego, circulan como bienes sociales; el afecto es lo que nos “une”, o aquello que sostiene o preserva la conexión entre ideas, valores y objetos. (Ver Ahmed, 2010: 29).

⁵⁴ Nos referimos a la conducta mágica que Jean-Paul Sartre detalla en *Bosquejo de una teoría de las emociones*, en el que explica que el fenómeno emocional consiste en imputar a los otros valoraciones o conductas que surgen en nuestra percepción subjetiva y modifican nuestra realidad, pero no la del otro. Esto quiere decir que podría imputar a alguien la conducta de “odioso”, pero eso es tal sólo en mi percepción. (Ver Sartre, 2015: 69-73).

a la oscuridad, que Delumeau califica como subjetivo y que, en nuestras palabras, es *virtual*. De este es que se desprende el miedo a la noche, pues la imaginación se dispersa a lo que podría suceder si se nos priva de la luz, a aquello que podría aparecer, desde un fantasma hasta un delincuente. (Ver Delumeau, 1978: 30-38).

Esta conjunción de miedos incide en la civilización urbana; por ejemplo, el autor analiza la creencia de que las *gentes de bien* aman el día, mientras que *los malvados* adoran la noche. Las películas de terror nos han mostrado este miedo de muchas maneras: los rituales de brujería cerca de la fogata, en el bosque; los asesinos que atacan de noche en callejones oscuros; rituales de magia negra, fantasmas en el pasillo sin luz. Muchas películas de terror sitúan su acción en la noche, porque agrupan ese sentimiento colectivo de inseguridad, la incertidumbre ante lo que puede surgir desde las sombras.

Estos, *grosso modo*, son los temores de las sociedades. Desde luego, Delumeau detalla los miedos de la mayoría desde detalles específicos como el miedo al mar, al pasado, a los rumores que culpaban a inocentes de brujería, el satanismo, las sediciones y la herejía. Es decir, existe una cultura dirigente del miedo que está alimentada por el pensamiento mágico, pero también, efectuada por la humanidad. Tememos a las ideas, a los objetos, a la gente en el poder e incluso, existe miedo entre nosotros mismos.

En el occidente, mucho de este inventario de los males que la humanidad es capaz de provocar proviene del discurso eclesiástico, que elaboró una lista de agentes del Diablo (turcos, herejes, judíos, brujas) como buscadores del Mal Supremo, el Anticristo, anuncio del Juicio Final que la humanidad sigue esperando desde el siglo XIV y hasta el siglo XXI, cuando se nos ha prometido de una u otra forma un cataclismo natural, la venida del Diablo o bien, otra bomba atómica o ataque terrorista, situación potencialmente más real, dada la configuración del mundo desde los ataques terroristas del 11 de Septiembre de 2001 en Estados Unidos.

El cine de terror se ha apropiado mucho de estos miedos; en la víspera del nuevo milenio (y a su entrada), nos invadieron películas sobre el fin del mundo como *El día final* (*End of Days*, Peter Hyams, Estados Unidos, 1999), *Estigma* (*Stigmata*, Rupert Wainwright, Estados Unidos, 1999), *La hija de la luz* (*Bless the child*, Chuck Russell, Estados Unidos, 2000), o *Almas Perdidas* (*Lost Souls*, Janusz Kaminski, Estados Unidos, 2000). Estas ilustraban el miedo que las iglesias articularon en occidente desde el siglo XIV, donde todo resultaba menos temible que el demonio, el pecado y la muerte del alma. Incluso existió el miedo a uno mismo porque “si Satán hacía bien su trabajo, cualquiera podría convertirse en su agente”. (Ibíd., 19).

Ahora bien, hagamos un ejercicio “fugaz” que relacione al cine de terror con este inventario de miedos:

MIEDOS PARTICULARES	PELÍCULA	SINOPSIS
Cósmicos	7:19. La hora del temblor (Jorge Michel Grau, México, 2016).	Dos trabajadores quedan sepultados en un edificio que se vino abajo debido a un terremoto (el de 1985 para ser exactos). El filme transcurre en un espacio cerrado en el que los protagonistas deben buscar una forma de sobrevivir hasta que llegue el ansiado rescate.
Bestiarios	Infierno en la tormenta (Crawl, Alexandre Ajá, Estados Unidos, 2020).	En Florida, una fuerte tormenta libera a feroces cocodrilos que invaden la casa de una chica, quien debe rescatar a su padre antes de que sea devorado por los depredadores.
Seres agresivos	The Babadook (Jennifer Kent, Australia, 2014).	Una madre soltera descubre que su hijo ha estado aterrorizado por un monstruo que entró a su casa por medio de las páginas de un libro de cuentos, y del que nadie puede deshacerse una vez descubierta su existencia.
Objetos maléficos	La posesión de Verónica (Paco Plaza, España, 2017).	Una tabla ouija es la fuente de la maldad que se apodera de Verónica, una chica que, junto con su mejor amiga, intenta contactar a su padre muerto.
Lugares	La casa del fin de los tiempos (Alejandro Hidalgo, Venezuela, 2013).	Una familia habita una casa antigua en la que comienzan a suceder apariciones en la oscuridad, que advierten de una misteriosa y trágica profecía familiar que está a punto de cumplirse.
Los aparecidos	Morgue maldita (Morto Nao Fala, Dennison Ramahlo, Brasil, 2019).	Stenio, un forense que amortaja a cadáveres encontrados en la calle y muertos en circunstancias violentas tiene la habilidad de hablar con los muertos. Cuando él se inmiscuye en un asesinato, las víctimas regresan para reclamar venganza.

La noche	Viene de noche (It comes at night, Trey Edward Shults, Estados Unidos, 2017).	En un mundo post apocalíptico, una familia se refugia en una cabaña en el bosque. Durante el día, realizan sus actividades de sobrevivencia, pero en la noche, se resguardan de una presencia maldita que les acecha desde el exterior de su casa.
----------	---	--

Los ejemplos son de producciones estrenadas durante el siglo XXI; no se conservó ningún orden cronológico para este ejercicio, pero se buscaron filmes de diversos países occidentales. En el caso de los miedos cósmicos, se podría decir que existe un “género” para ellos: el cine de desastres naturales, a los cuales la humanidad teme, pero no son articuladas con los “cánones” de los filmes de terror, a menos que se hibriden con la ciencia ficción y el horror, como el caso de las invasiones extraterrestres, monstruos mutantes u otros peligros que acechen debido a las inclemencias naturales, como puede ser el caso de *Infierno en la tormenta*.⁵⁵

El ejercicio nos permite ubicar los miedos de las sociedades occidentales en un cine que históricamente se ha pensado, de modo frecuente, desde lo occidental. Es menester aclarar que los objetos, seres y realidades que dan miedo, cambian en las culturas, pero ello es mayor razón para argumentar que el cine de terror es de los géneros con menos estancamientos. Si la cultura produce una *iconografía* que resalta las imágenes temidas de cada configuración cultural, éstas se manifiestan en objetivaciones culturales e incluso, en productos de consumo.

En ese orden de ideas, el cine de terror es una manifestación de la iconografía cultural que ha expresado en símbolos, situaciones, rituales y conductas, los diversos miedos de la sociedad. Específicamente, puede leerse como un producto cultural objetivado de muchos de los miedos occidentales, sobre todo en el caso del terror *mainstream*, pero también en sus producciones más independientes o propuestas alternativas. Su base, consideramos, no es el miedo, es decir, no seguimos la idea de que el cine de terror es el cine del miedo, un miedo a lo desconocido y ya. Se trata de un cine que elabora los afectos que conducen al miedo, como es el caso de la angustia; estos se producen estéticamente, existe una disposición técnica para crear miedo en el cine y, en el plano del contenido, terminan por objetivar varios de los miedos que Delumeau enumera.

Así pues, nosotros nos ubicamos en la idea de “devenir en cine de terror”; la posibilidad de construir el miedo dominando técnicamente los afectos que conducen a él. Finalmente, si la cultura deviene en cine, el de terror nos hace

⁵⁵ La tabla contiene referencias a filmes de países que, en opinión de Samuel P. Huntington, son semi occidentales, como es el caso de Brasil y Venezuela. (Huntington, 1997).

sentir el miedo, comprenderlo y hasta gozarlo, en ocasiones. ¿Qué sucede con el miedo en las sociedades occidentales actuales? Para referirse al mundo del siglo XXI, se han inventado términos como *hipermodernidad* (Gilles Lipovetsky), *modernidad líquida* (Zygmunt Bauman), *sobremodernidad* (Marc Augé), que se resumen en una era de aceleración de todos los procesos humanos, la existencia de múltiples pantallas, el exceso y lo efímero.

Incluso, Bauman ha escrito sobre el *miedo líquido* (2006), en el que argumenta que “Miedo es el nombre que damos a nuestra *incertidumbre*: a nuestra *ignorancia* con respecto a la amenaza y a lo que hay que *hacer* -a lo que puede y no puede hacerse- para detenerla en seco, o para combatirla, si pararla es algo que está ya más allá de nuestro alcance”. (Bauman, 2006: 10). Dice el filósofo que desde el siglo XVI, la vida en Europa se caracterizaba por “el miedo en todas partes”, por tanto, la modernidad tendría que ser ese salto que nos liberaría del miedo, no obstante, los nuestros vuelven a ser tiempos de miedo.

Bauman enumera tres clases de miedos que amenazan el cuerpo o las propiedades de las personas, aquellos que amenazan la duración y fiabilidad del orden social y, los que amenazan el lugar de la persona en el mundo (rol, jerarquía, identidad social, etc.). (Ibíd., 12). Los anteriores son *miedos derivativos* que infunden un sentimiento de inseguridad y vulnerabilidad pero que, en la sociedad, pueden ser disociados por quienes los experimentan, pues no se identifican las causas, sino que experimentamos su sentir, tal como la función del afecto, que suele ser difuso y anterior a la cognición, al encuentro del significado.

Además, Bauman involucra la presencia de la multiplicidad de pantallas y canales de comunicación que multiplican la omnipresencia de los miedos, desde la oscuridad de las calles hasta las pantallas de la televisión. “Día tras día, nos damos cuenta de que el inventario de peligros del que disponemos dista mucho de ser completo: nuevos peligros se descubren y se anuncian casi a diario y no se sabe cuántos más (y de qué clase) habrán logrado eludir nuestra atención (¡y la de los expertos!) y se preparan ahora para golpearnos sin avisar”. (Ibíd., 14). Por ello es miedo líquido, pues en sintonía con la vida líquida, fluye de un episodio a otro. Tal como el afecto.

Si la nuestra es una modernidad del miedo omnipresente, Brian Massumi localiza un punto de inflexión en los ataques terroristas del 11 de septiembre de 2001, a las Torres Gemelas en Estados Unidos. Es innegable que estos eventos crearon una nueva configuración mundial en cuanto a la seguridad, toda vez que ese país es el epicentro de Occidente. En *Fear: the spectrum said* (2005), Massumi se refiere al sistema de alerta que creó el gobierno estadounidense para informar a su población sobre posibles ataques terroristas. Este era un sistema codificado por colores donde el rojo indicaba la presencia de un ataque; el sistema deambuló entre el amarillo y el naranja, sumiendo a la población en un constante estado de *incertidumbre*.

Este *espectro de percepción* como lo llama Massumi fue una herramienta de poder para el gobierno estadounidense, con la que logró la *modulación*

afectiva de la población. Colocó a todos los habitantes de los Estados Unidos en *sintonía afectiva*, dispuestos a la acción en cuanto una alerta se emitiera vía la televisión u otros canales de comunicación. Lo que une a todos estos *cuerpos* es el compartir un sistema nervioso central que tiende a la acción, a movilizar al cuerpo, pero las reacciones somáticas, las expresiones corporales del afecto, varían de cuerpo a cuerpo. Massumi explica que no había identificación ni imitación; las alertas eran señales sin significado que interpelaban a la *irritabilidad* de los cuerpos. (Ver Massumi, 2005: 32).

Así pues, se usaban señales perceptuales para *activar* las respuestas del cuerpo, pero no se transmitían formas o contenidos concretos; se trata de una aplicación del sistema de la autonomía del afecto.⁵⁶ Existe una disposición del cuerpo a la acción y la diversidad de acciones resultantes permite que cada persona se posicione subjetivamente frente a los demás. Toda reflexión, dice Massumi, viene después, en momentos retrospectivos o de discusión. “El sistema alertaba a la población de manera inmediata en un nivel pre-subjetivo: el de la predisposición corporal o tendencia a actuar, en su estado naciente”. (Ibíd. 33).

Dicho sistema *capturaba* la espontaneidad de un evento peligroso; se retomó el papel central de la televisión como proveedora de un foco perceptual para coordinar el afecto, logrando esa modulación afectiva vía un *evento mediático* (*event medium*). Los medios de comunicación han sido una parte importante en la diseminación del miedo a través de la información de eventos peligrosos; Delumeau detalla en *Tipología de los comportamientos colectivos en tiempos de peste*, como la gente se alertaba debido a las noticias que viajaban en panfletos u otros medios “impresos” de la época, sobre las comunidades que presentaban casos de peste.

Volviendo a Massumi, este analiza que la televisión fue, una vez más, un instrumento del gobierno para el ejercicio de su poder, operando de manera perceptual y sin discursos directos; el sistema movía a la acción, pero al no tener contenido, no se sabía a cuáles acciones. Los habitantes estaban en estado permanente de alerta, algo similar a las alarmas sismológicas o de tsunamis, por no mencionar las alertas biológicas como las de COVID19. Las amenazas vienen de donde sea y en el caso de Estados Unidos, el gobierno logró una manipulación política del afecto a través de la creación de incertidumbre por una amenaza *inminente*, una que es virtual pero que mantiene a la gente en vilo, proyectándose hacia un futuro posible, de carácter desesperanzador.

La amenaza como tal, no es nada, aún, sólo una presencia inminente. Es una forma de futurización que tiene la capacidad de llenar el presente sin presentarse a sí misma. Es

⁵⁶ Massumi utiliza la teoría canónica de la emoción de William James que explica a las emociones como fenómenos de activación en los que el cuerpo reacciona y la persona decide confrontar la situación o huir (el famoso *fight or flight*). Con esto, Massumi argumenta que el miedo, en el nivel de pura activación en la temporalidad de la amenaza es intensidad de la experiencia, no contenido. Este se da después de un *desenvolvimiento serial* que mueve la realidad de la situación.

el futuro inminente arrojando una sombra presente, y esa sombra es el miedo. La amenaza es la causa futura de un cambio en el presente. Una causa futura no es, de hecho, una causa; es una causa virtual o cuasi-causa. La amenaza es un futuro con un poder virtual de afectar el presente cuasi-causalmente. (Massumi, 2005: 33).

No hay objetos definidos en la amenaza, en todo caso, se toma a la virtualidad como objeto y se interpela a los cuerpos desde un ángulo disposicional de su afectividad. El estado de alerta orienta la *activación* de los cuerpos, produciendo efectos políticos no lineales. A esto, Massumi le llama *pragmática de incertidumbre*, donde el sistema de color alerta a la gente; no tiene forma ni contenido y por tanto, el objeto del poder tampoco las posee: “después del 9/11, el gobierno se ha moldeado a sí mismo para amenazar. Una amenaza no es identificable. Si fuera conocida en sus especificidades, no sería una amenaza, sería una situación (...) Una amenaza lo es si retiene su indeterminación. Si tiene alguna forma, no es sustancial, sino temporal: un futuro”. (Ibíd., 35).

El miedo es, entonces, un proceso de activación donde las acciones son líneas pero las intensidades afectivas son acumulativas y vividas a través del cuerpo; las reacciones somáticas son anticipaciones de la emoción, que es una idea, un contenido subjetivo del evento, dentro del cual hay *signos de miedo* dentro de eventos ensamblados que contienen una variedad de signos distintos.⁵⁷ La sangre, por ejemplo, es uno de esos signos, aunque para reconocerlo como tal, debe asociarse con un evento de tal calidad afectiva.

Ello tal vez conlleva un problema, toda vez que el reconocimiento convencional de signos daría lugar al papel que juega la construcción simbólica en la comprensión de los fenómenos; tal vez no sea tan problemático, dado que para Massumi, el afecto es anterior a cualquier cognición; no niega la construcción de un significado como posibilidad, más bien, se interesa en el origen del afecto como un sistema autónomo de toda significación. Esto en el cine de terror podría tener ciertas aplicaciones, aunque es complicado concebirlo como algo que modere el miedo en las sociedades, a menos que atendamos al uso propagandístico del medio (si vemos al cine como medio).

Algunos hablarán de la representación de estos miedos, pero más bien, el cine si logra una *sintonía afectiva* entre sus espectadores, pues estos experimentan la película en la colectividad, ante miedos colectivos encarnados en el filme. Esto se sigue de la creación de sensaciones, en un proceso de creación cinematográfica que es autónoma de la imagen en movimiento: el diseño de producción. Hablaremos de esto más adelante, no sin antes mencionar que, con respecto a la configuración actual del miedo, Aviva Briefel y Sam J.

⁵⁷ En este caso, Massumi se refiere de nueva cuenta al trabajo de Charles Sanders Peirce para caracterizar el proceso del miedo desde el inicio de la sensación (primeridad) que se obtiene de la colección de objetos percibidos englobados en un evento y cuya intensidad es variable según la acumulación de energía en el cuerpo y la magnitud del evento. Así, cada objeto afecta por la cualidad material del signo, que no tiene una relación directa con el significado del signo. (Ver Massumi, 2005: 41-43).

Miller han argumentado en *Horror after 9/11 (2011)*, que el cine de terror se convirtió en una alegoría de las formas del miedo luego de los ataques terroristas.

Desde su perspectiva, las representaciones del shock, la tortura, xenofobia, la vigilancia extrema, la guerra y la intervención extranjera se convirtieron en elementos frecuentes en películas como *Cloverfield: Monstruo (Cloverfield, Matt Reeves, Estados Unidos, 2008)*, *El Huésped (The Host, Bong Joon-Ho, Corea del Sur, 2013)*, la franquicia de *Juego del Miedo*, entre otras. Incluso, la estética post 9/11 con toques de realismo gracias a los videos filmados por la gente en las calles, ataques registrados por celulares con movimientos frenéticos y descuadrados, sistemas de vigilancia que controlan los cuerpos y graban las torturas y la locura y paranoia de la gente han sido parte de un cine que está a punto de reconfigurarse por la pandemia mundial que inició en 2020.

¿Hay civilizaciones más temerosas que otras? ¿Puede denominarse globalmente el miedo? Incluso si cada cultura fabrica sus propios miedos, es observable que el cine de terror ha encarnado muchos de los miedos de las sociedades juego-cristianas permeadas por la cultura occidental. En *Nuestros miedos (1998)*, Robert Lechner explica que hay tres miedos generales: al Otro, a la exclusión y al Sinsentido, pero, sobre todo, los asocia con un sentimiento apocalíptico sin fecha precisa, cuando la sociedad entra en una época de umbral donde el miedo construye más hechos que los propios anhelos. Estamos frustrados por ello y América Latina no es excepción.

Estamos en una época de umbral donde una pandemia construye nuevas disposiciones afectivas y con ello, nuevas organizaciones, conductas, símbolos, hábitos. En Latinoamérica, dice Lechner, la promesa de la modernidad no nos hará libres del miedo, pero eso también nos hará productivos y lo hemos visto: el horizonte del futuro le da intensidad al presente. Una vacuna nos hace ver un mejor horizonte. Así son los afectos: a veces disminuyen nuestras capacidades, en ocasiones las aumentan y es cuando somos más productivos. El cine no estará ajeno a esto. Se viene una oleada de películas post COVID19.

2.3.4 EL MIEDO COMO PLACER ESTÉTICO

“-Cuéntanos una historia de terror-”, esa es una solicitud que se nos hace frecuentemente a quienes amamos esos relatos. De manera personal, me gusta contarlas durante la noche, a veces hasta apago la luz y si se da el caso de que haya una fogata, es mucho mejor. Para contar una historia, es necesario crear una atmósfera adecuada que intensifique lo que uno cuenta. Al reunirnos con amigos, familiares, vecinos, esparcimos estas historias con las que verificamos el poder del relato oral que transporta nuestras creencias, conductas, mitos y leyendas.

Digamos que esos relatos son una forma en que “voló el miedo por el mundo”, recordando esta frase de Francisco Mora; con este autor, nos quedamos en que los miedos son provocados por el ser humano y entonces,

hace su propio inventario de experiencias a las que tememos como los ruidos extraños, las torturas, robos, la inquisición, dictaduras políticas, campos de concentración, persecuciones por razones de raza, sexo, religión, inclinación política e incluso, el miedo a la tecnología. Como son elaboradas por la humanidad, es natural temer al otro, o siendo específicos, a las acciones de los otros, pero ¿es posible que existan miedos sin definir?

Según Mora, hay *miedos que no lo son*. El neurocientífico se hace una pregunta básica: ¿Realmente se experimenta miedo durante la lectura de un cuento? ¿O cuando vemos una película o jugamos un videojuego de *survival horror*? Mora denomina a estas situaciones como “miedo que no lo es” porque no estamos ante objetos o eventos que nos pongan en peligro o amenacen nuestra existencia, aunque sí ofrecen sensaciones. Se trata de *no miedos* y es posible decir que se hallan en el arte, en el cine, la fotografía, literatura, teatro, cómics, videojuegos, relatos orales y toda aquella objetivación que tenga por contenido al terror. Las sensaciones que ofrecen derivan en un cóctel de miedo y placer y las objetivaciones de donde provienen poseen funciones humanitarias y sociales, desde ser cohesionantes familiares hasta proveer de significados culturales.

¿Por qué ha tenido tanto éxito una serie como *The Walking Dead*? se pregunta Mora y responde: “Simplemente, el *miedo* experimentado en el confort del sofá y la sala de estar con familiares o amigos alrededor y en ambientes, conductas y contextos de seguridad no es miedo, sino un remedo falsificado de este, en donde la excitación junto con el comentario relajado sobrepasa, con mucho, el verdadero sentimiento de miedo”. (Mora, 2015: 79). Esta reflexión la hemos escuchado con frecuencia, pero lo interesante en el caso de Mora es que involucra el funcionamiento de la percepción sensorial-acción motora.

Para ello, se basa más en los videojuegos pues considera que ofrecen imágenes de un realismo superior al de la fotografía o incluso el cine, por el hecho de que el propio videojuego nos coloca en medio de la acción, siendo protagonistas de esa aventura dado que nosotros la “controlamos”, por tanto, es un evento inmersivo donde los escenarios, monstruos, formas y movimientos ofrecen sobresaltos y vivimos la experiencia al sentir las vibraciones del control, los sonidos que aumentan de volumen, las apariciones sorprendidas, entre otras. Allí, la percepción sensorial se compagina con nuestras acciones, al tener que mover el control para escapar, atacar o resolver acertijos, con lo cual nos vemos implicados en la toma de decisiones morales. Los videojuegos son un ejemplo vigente del pensar-sentir y constituyen un fenómeno de audiovisión intensificado. Pero el cine hace lo mismo, de hecho, lo hizo antes que los videojuegos.

Una escena de la película *Juego del miedo VI* (Saw VI, Kevin Greutert, Estados Unidos, 2009), nos presenta un dilema interesante. William Easton (Peter Outbridge), vicepresidente de una compañía de seguros médicos y nueva víctima de las trampas del asesino *Jigsaw*, atraviesa un laberinto en el que se enfrenta a diversas pruebas donde además de dejar un poco de su piel, carne y sangre para salvar la vida, debe tomar decisiones morales que constan en salvar

la vida de gente cercana a él y dejar morir a otros, justo como las que toma diariamente en su trabajo. En una de estas pruebas, su archivador y recepcionista se hallan colgados en una balanza, a punto de caer y morir ahorcados.

El archivador es un hombre joven en excelente estado de salud, pero es antisocial, vive solitario, no tiene amigos ni nadie por quien vivir. La recepcionista es una mujer mayor enferma de diabetes, pero con amigos y familia que la impulsan a vivir cada día y le muestran cariño. Según el método de asignación de seguros que William utiliza en su trabajo, el chico tiene más probabilidades de sobrevivir y debería ser salvado, pero según *Jigsaw*, él no merece el don de la vida porque no la aprecia. William sostiene dos cadenas que se hacen más pesadas con el paso de los minutos; al no poder sostener ambas, decide dejar caer al archivador y con ello, obtiene una llave para liberarse de una de las bombas atadas a su cuerpo.

¿La decisión moral es sólo del personaje? ¿Hace bien o mal dejar morir gente para salvar su propia vida? Si tomamos como punto de referencia principal a William, siempre vemos lo que él. De esto ya se ha hablado gracias a las teorías de la ocularización central del cine o el punto de vista; así pues, nos enfrentamos a las mismas trampas que William y tomamos las mismas decisiones o bien, es posible que las cuestionemos. Así como Mora defiende que en los videojuegos hay un involucramiento sensorial y motriz por parte del jugador, también lo hay en el cine. La mirada pone en juego al cuerpo; el sonido (*Saw VI* es una película excesivamente ruidosa y llena de luces neón) estimulan nuestros sentidos y provocan reacciones somáticas de cuya fuente, la imagen, ya estamos haciendo juicios de valor, como “decir” a quién salvar o identificarnos con el asesino.



William Easton (Peter Outbridge) observa a sus colaboradores al borde de la muerte mientras decide a quién salvar en *Juego del Miedo VI* (Lionsgate/Paramount). Fuente: IMDB.

En *Los géneros cinematográficos* (2000), Rick Altman presenta lo anterior como “rutinas espectatoriales”, es decir, un nivel pragmático de la interacción entre espectador y filme, donde los primeros recorren el camino del personaje y toman junto a él o ella o los que sean, decisiones que, por lo regular, son “contraculturales”. Así pues, dice Altman que nuestro placer emana de la toma de esas decisiones que a las que no nos arriesgaremos en la vida cotidiana, por tanto, el cine nos ofrece una alternativa viable para cometer acciones que regularmente son mal vistas o bien, nos ofrecen dilemas morales de los cuales participar. Es posible que, en este camino, estemos identificados con el ladrón o el asesino o sentir pena por el personaje central.

Lo anterior también se relaciona con nuestro conocimiento de las estructuras arquetípicas de los géneros del cine. Altman afirma que un espectador podrá sentirse aliviado hacia el final del filme porque, de acuerdo con las convenciones de películas similares, sabe que el orden será restablecido o que no atraparán al ladrón, entre otras situaciones. Así pues, el placer no viene de la película sino de un conocimiento previo de sus códigos y nos sentamos voluntariamente para experimentar esos placeres. Algo similar argumenta Carl Plantinga en *Moving Viewers* (2009) pues explica que el espectador debe conocer la estructura de cada género para reconocer sus imbricaciones y poseer un nivel de expectativas que le mantienen emocionado.⁵⁸

Este nivel de placer y acción se halla más en el terreno de lo cognitivo. Noël Carroll también aborda estas cuestiones en *Filosofía del terror o paradojas del corazón* (2005) en el cual arroja su popular teoría sobre el *Terror-Arte* a la que dedicaremos un inciso. Pero volviendo a Francisco Mora, este menciona que la mezcla de miedo y placer proviene de “no miedos”, por tanto, es una conjunción de experiencias cinematográficas que contienen señales sensibles, por tanto, los objetos o espacios, monstruos o ruidos, carne, cuchillos, sangre, todas ellas constituyen una señal sensible en el cine de terror que desencadena el proceso que nosotros llamamos afecto.

Mora explica lo anterior como un desencadenamiento de emociones donde el jugador (o espectador en nuestro caso) es consciente del aspecto de irrealidades de la experiencia audiovisual en la que se introduce. Entonces, se activan vías neuronales que nos mantienen alertas, en estado de tensión y miedo que luego se recompensa con placer cuando se obtiene una resolución (mismo razonamiento que el de Altman). Eso no ocurre con el “miedo verdadero”. Un “miedo que no lo es” también puede surgir de la memoria, al recordar eventos

⁵⁸ La discusión de la relación entre cine y videojuegos es amplia y no es labor de este trabajo, pero sí podemos apuntar ejemplos donde la interacción del espectador con el cine se ha llevado a las formas de control del videojuego, es decir, películas donde los espectadores decidimos activamente el rumbo de la película, como es el caso de *Black Mirror: Bandersnatch* (David Slade, Estados Unidos, 2018), que contiene, según los “jugadores”, cinco finales posibles. *Destino Final 3* (Final Destination 3, James Wong, Estados Unidos, 2003), incluye en su versión casera, un corte donde el espectador elige cómo morirán los espectadores. En ambos casos, es necesario el uso del control del reproductor. Aunque parece que hay libertad de elección, no es tanta, pues las opciones son cuando mucho tres. Uno interactúa, pero no hace totalmente lo que quiere.

pasados y podemos incluir (Mora no lo hace) que hay “no miedos” ante la futurización o pensamientos sobre el futuro. Mora no entra a la filosofía de los procesos, pero su vinculación con el régimen cristalino de Gilles Deleuze es evidente (capas del pasado, puntas del presente y potencias del futuro).

Ahí en la potencia yace la imaginación y eso es lo que defendemos, estimula también nuestra emocionalidad. Es otro camino además del de la semiótica cognitiva que indica que sólo nuestras emociones están guiadas por el relato. En nuestra tesis, **son los objetos, espacios, vestuarios, rostros, cuerpos, las señales sensibles que desencadenan afectos. Es la imagen, la propia visualidad del cine (acompañada de la sonoridad) la que emociona, mueve al cuerpo y estimula el pensamiento vía la imaginación. Por tanto, si hablamos de objetos, de espacio, escenarios, vestuarios, estamos en el terreno de la estética del filme, del miedo como placer estético.**

Julian Hanich, profesor investigador de la Universidad de Groningen, averiguó algunas cuestiones sobre lo que denomina *the paradox of pleasurable fear* o la paradoja del miedo placentero. En sintonía con muchos de nosotros y nosotras, él se pregunta ¿qué nos da miedo en el cine de terror? Su respuesta es de carácter fenomenológico; no tememos a los miedos representados (con ellos, respaldamos la cuestión de no analizar al cine como representación), sino al sentimiento. En pocas palabras, le tenemos miedo a la emoción, o mejor dicho, a experimentar una emoción.

En el artículo *Judge Dread. What we are afraid of when We are scared at the movies* (2014), Hanich parte de la tesis cognitiva de que nuestro miedo deriva del enganchamiento que como espectadores tenemos con los personajes y nuestra participación a través del pensamiento, la simulación o la suspensión de la credibilidad cuando se presentan situaciones atemorizantes dentro del universo fílmico. Denomina a esta tesis *the standard account*, algo así como “la postura común o usual” donde somos empáticos con algún personaje, su situación o bien, tenemos miedo de algunos de los personajes.

Hanich arroja algo interesante: cuando una mujer se siente amenazada por un asesino, las espectadoras experimentamos una emoción congruente con esa situación, es decir, miedo. La experiencia se da mediante imitación afectiva, somática y mimética, pero la emoción experimentada *no es la misma*, aunque aún tenemos miedo, de modo que el autor complementa esta postura común con la tesis de que el *miedo cinematográfico* como él le llama, ofrece miedo próximos y distantes por nuestro bienestar psicológico. No obstante, recurre a un argumento que Carroll y Plantinga ya manejan: el conocimiento de las expectativas del filme.

Lo anterior quiere decir que, al conocer la estructura de un filme, sabemos que el personaje habrá de confrontarse con el monstruo o cualesquiera amenazas que se impongan e incluso, tenemos cierta información de los peligros presentes. Lo novedoso en este aspecto es que Hanich se pregunta: si ya conocemos el “comportamiento” de un filme de terror, ¿a qué le tenemos miedo entonces? Su respuesta yace en las “meta emociones”, aquellas que tienen por objeto otra emoción. Entonces, tenemos miedo de experimentar miedo, lo cual

se puede apreciar empíricamente cuando una persona se siente nerviosa al entrar a una sala de cine antes de la película o de modo más visible, antes de subirse a la montaña rusa.

Lo anterior es un desarrollo de carácter más fenomenológico que deriva del libro *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear* escrito por Hanich y publicado en 2010, al cual también le dedicaremos un inciso para hacer comentarios más amplios. Lo mencionamos ahora para establecer una relación con los *no miedos* que en el cine se elaboran a partir de las formas, la fotografía y los escenarios (parte de lo que consideramos como la materialidad del cine). El *miedo cinematográfico* para Hanich se presenta predominantemente (aunque no de modo exclusivo) en cinco versiones: horror directo, horror sugerido, shock, terror y miedo (*dread*) siendo estas dos últimas las categorías más intensas.

Lo anterior es posible si las emociones se experimentan colectivamente en la sala de cine y gracias a elementos fílmicos dispuestos para tal efecto, que en el caso del terror, se relacionan mucho con las técnicas de shock como el sonido o golpes de efecto, el cuerpo en descomposición pero también, el despliegue temporal de las secuencias de persecución y ataque, así como los puntos de vista de víctimas y victimarios, con lo cual presta atención a los encuadres, movimientos, sonidos y su efecto directo en el cuerpo, a lo cual llama *empatía somática*.

Su argumentación deriva en que el *miedo cinematográfico* ofrece un placer al espectador por su carácter sensorial y por el distanciamiento emocional que uno pone con el filme. *Tener miedo del miedo* es saber que habremos de experimentarlo sin sufrir sus consecuencias. He ahí una posible respuesta a la fascinación por el cine de terror o por las emociones fuertes en general. En el caso del cine, el placer es estético. ¿Por qué no podemos dejar de ver?

En 1996, el director español Alejandro Amenabar nos presentó un filme sobre el morbo y la curiosidad por la muerte: *Tesis*. En ella, Ángela (Ana Torrent) prepara una tesis sobre la violencia audiovisual; su investigación la conduce al descubrimiento de una película *snuff* filmada en algún lugar dentro de la universidad y se coloca ella misma en el peligro de ser asesinada por quienes estén detrás de estas producciones *amateur*. La secuencia inicial dibuja mucho los intereses de Ángela: ella y un grupo de pasajeros son desalojados del tren en el que viajan porque alguien se aventó a las vías del subterráneo.

Mientras desciende, ella trata de acercarse lo más posible hacia las vías pues desea ver el cuerpo que yace sobre el piso, posiblemente mutilado. Cuando se acerca, la cámara hace un corte que coincide con la indicación de un guardia de seguridad, pidiendo a Ángela que se aparte. La cámara nunca nos muestra el cuerpo y nos quedamos, junto con nuestra protagonista, con la duda, quizá un placer insatisfecho o con una intensidad que no se cumple. De hecho, el filme no muestra ninguna imagen de violencia; cuando Ángela y unos de sus amigos ven películas *gore* o la *snuff movie*, sólo se escuchan gritos, se ven algunos cortes

rápidos que denotan sangre, pero más que nada, escuchamos y vemos las expresiones de los personajes.



Ángela (Ana Torrent) y Chema (Fele Martínez) observan una violenta película que luego descubren, es real en *Tesis* (Alejandro Amenábar, España, 1996). Fuente: Tumblr.

La película es un ejemplo canónico de lo que sucede cuando vemos imágenes violentas en la pantalla. Parece que la violencia es una acción que se ejerce constantemente en el cine de terror; dado que es ejercido por otros u otras, es una demostración de poder, una amenaza, nos sumerge en angustia y sus efectos corporales son degradantes, dolorosos, a veces humillantes. Tienen mucha relación con la muerte, una cuestión que atraviesa al cine de terror pero la violencia ejercida por armas o golpes no es la única forma de maldad, puesto que las películas nos muestran posesiones demoníacas, maldiciones, control mental, suplantación de identidad, brujería, enfermedad, delirios, soledad, tristeza.

Todo lo anterior es ejercido por los demás en la forma de monstruos, asesinos, brujas, bestias, científicos, incluso la propia naturaleza podría actuar, pero siempre modificada por nuestras acciones. Algunas películas sugieren, otras muestran de más pero siempre queremos ver o no queremos, pero cabe la posibilidad de que igual, asistamos a la experiencia. Todos esos afectos de la maldad están objetivados en el cine de terror, pero siguiendo a Hanich, no son ellos la fuente de nuestro miedo, sino los sentimientos que nos causan.

¿Cómo nos causan ese miedo/placer? Por lo mismo que Ángela no deja de ver: por los objetos, las formas, la manera en que hacen morir o muestran mundos posibles. Lo que nos emociona son los objetos, cualidades y acciones de lo que vemos en pantalla, señales sensibles creadas gracias a la técnica y la estética del cine, que desatan reacciones corporales y procesos mentales, es decir, el proceso del afecto.

Con Brian Massumi vimos, al comenzar este trabajo, que existen encrucijadas semánticas en los sistemas de la intensidad (cuerpo) y cualificación (mente) y esto también es un aporte que nos permite comprender cómo es que el placer que se obtiene con el cuerpo es a veces contrario a lo que la mente indica como bueno o malo. Los *no miedos* brindan emociones, aunque a veces muestran acciones culturalmente reprobables.

El *miedo cinematográfico* de Hanich es estético y nos brinda este tipo de paradojas en las que yace una respuesta a nuestra fascinación por las imágenes del cine de terror. Antes de elaborar una síntesis de los aportes al estudio de las emociones en el cine de terror, construimos algunos mapas sobre su historia en los cuales veremos que las construcciones occidentales del miedo han influido mucho en el cine de terror mundial, por tanto, podemos hallar varias de sus objetivaciones en filmes de diferentes nacionalidades.

2.4.- BREVE HISTORIA DEL CINE DE TERROR (EN MAPAS).

Cuando nos referimos a la Historia del Cine, es inevitable esa sensación en apariencia normalizada: la historia del cine es la Historia del Cine de los Estados Unidos. Aunque su origen sea europeo, las experimentaciones tecnológicas se hayan desarrollado en aquel continente y se distribuyeran a diferentes países, es inevitable atestiguar, en más de una historia escrita, visual e incluso, en cualquier historia de la mirada, que fue en Estados Unidos donde el éxito del cine como invento, como industria y (cuando conviene) como arte, se naturalizó.

Ergo, cuando se piensa en el cine de terror, es el terror en Estados Unidos y ¿cómo no va a serlo? Cuando a uno le preguntan cuál es la película más espantosa que ha visto, aquella que “te ha dado más miedo”, las respuestas suelen sugerir a *El Exorcista* (*The Exorcist*, William Friedkin, Estados Unidos, 1972). Algunos otros conocedores mencionan *El Resplandor* (*The Shinning*, Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1980), quizá *El bebé de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, Roman Polanski, Estados Unidos, 1968), *La profecía* (*The Omen*, Richard Donner, Estados Unidos, 1996) o ya de plano, *Eso* (*It*, Tommy Lee Wallace, Estados Unidos, 1990), que en realidad, fue una miniserie de televisión.

Las respuestas se diversifican en tanto más conocedor o conocedora sea la interlocutora; aquellos versados en “la historia del cine” reafirman el estatus de clásicos de los filmes apenas mencionados, mientras que los fanáticos mencionan rarezas. Hay de todo cuando se habla de cine, pero podemos decir que si de países se trata, el común denominador es Estados Unidos. He ahí nuestro problema: el no mirar a otras cinematografías. Incluso esta investigación conserva sus límites: se expande al Occidente, olvidando el continente asiático o América del Sur por ejemplo, que aunque menor en términos cuantitativos, tienen su historia con el miedo, con el horror humano y por ende, con el cine de terror. Incluso, pareciera que la historia de occidente es la estadounidense. Por

ello, esta investigación es un esfuerzo por “descentralizar” el occidente y partir hacia otros cuerpos cinematográficos, otros países.

Lo anterior presenta otro desafío: la “diversificación” de afectos. Resulta que en el cine de terror existen subgéneros, estilos, monstruos mitológicos, temáticas, técnicas, folclor, entre otras cosas. Es justo decir que no buscamos una taxonomía; las clasificaciones son complicadas y los afectos se resisten a la categorización. En todo caso, se encarnan en el filme y en los espectadores. Si atendemos a estas observaciones, una historia mundial del cine de terror es larga y su abordaje puede ser por directores, productoras, países, movimientos estético-históricos, subgéneros, industrias culturales, revoluciones culturales, historias técnicas del terror y miedos sociales.

No está de más añadir que cada país tendrá su propia historia del cine de terror y sus propios miedos se apreciarán en ella. Así pues, siguiendo nuestra idea de que el cine de terror es un producto cultural objetivado de los miedos occidentales, buscaremos esas formas como si fueran arquetipos que podemos hallar en diferentes cinematografías, siempre pensando que se hallan en un devenir y no en una estructura cultural inmutable (pensando en lo que Lévi-Strauss nos podría argumentar). Nuestra “breve” historia mundial del cine de terror no es una cronología precisa y está sujeta a la discusión.

Es una navegación entre cinematografías, es una cartografía, incluso, un diagrama. Con una cartografía, podemos ir a donde queramos, de modo que proponemos este repaso histórico en mapas. Primero, una línea temporal que señala esta historia del miedo en el cine a través de movimientos estéticos y subgéneros; ello nos permite ubicar tendencias estilísticas, pero también invitamos a pensarla no como una línea recta, sino como una curva que entrelaza historias, directores, técnicas, países, actores.

Esto último será más evidente en nuestros mapas, en los cuales presentamos tres: uno de Estados Unidos y sus productoras, uno de los continentes europeo y asiático que detalla películas y cineastas clave y finalmente, un mapamundi que indica el origen de ciertas influencias estética en el cine y que se complementa con las líneas temporales que señalamos a continuación.

Historia mundial del cine de terror (I)



George Méliès

El cineasta francés es un precedente universal del cine de ficción. Con antecedentes en el arte de la prestigiatión y el descubrimiento del corte directo, elaboró piezas como *Le manoir du Diable* (1896), *Le Château Hanté* (1897) y *Le Diable au convent* (1899).



El expresionismo alemán (1913-1922)

Estrictamente, se le considera a *El gabinete del Dr. Caligari* (1920), como la primera expresión de "terror" de este movimiento estético, seguida de *Nosferatu* (1922).



Terror clásico de Estados Unidos



Esta etapa suele referirse a la popularización del cine de terror de la Universal Pictures en la década de los 30, aunque incluye también producciones de la RKO en los 40.

El terror en Reino Unido

Es la etapa en la que la productora británica Hammer Films realizó versiones más eróticas y "violentas" de los monstruos clásicos. Inicia en la década de los 50 y se extiende hasta los 60.



Terror moderno de E.U. (Años 50)



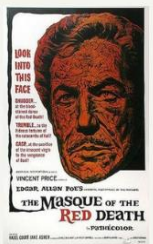
La etapa en la que el terror se mezcla con la ciencia ficción y se representan temores históricos a la invasión extraterrestre y los avances científicos que crean mutaciones y monstruos.

Terror clásico japonés

Desde los años 50, Japón produjo historias folclóricas de terror arraigadas a las tradiciones del país y con grandes logros estéticos. Resaltan los filmes *Ugetsu Monogatari* (1953), *Kwaidan* (1964) y *Onibaba* (1964).



Gótico estadounidense



Los años 60 en Estados Unidos se caracterizaron por producir películas con diferentes estilos. Roger Corman se encargó de producir el ciclo de "Allan Poe", ocho películas basadas en las *Narraciones Extraordinarias* del escritor estadounidense, conservando la estética y narrativa gótica.

El terror mexicano

Aunque la historia del cine de terror mexicano también se rastrea desde los años 20 hasta la actualidad, destacamos el período de monstruos, leyendas, luchadores y muestras del gótico en los filmes de Carlos Enrique Taboada. Lo anterior, en las décadas de los 60-80.



Los diagramas que se presentan a continuación, donde tratamos de establecer una temporalidad del cine de terror mundial, se han realizado con base en el curso *Historia del cine de terror universal* impartido por José Luis Ortega Torres, un ávido cinéfilo e historiador del cine de terror que, en lugar de referir *El Exorcista*, es probable que nos mencione rarezas internacionales dignas de análisis.

Adicionalmente, hemos tomado datos de historias del cine de terror como la Carlos Clarens (*An Illustrated History of the Horror Film*, 1967), David J. Skal (*Monster Show*, 1993) y *Sesión Sangrienta* (Jason Zinoman, 2011). Cualquier historia del cine está, desde luego, empapada por la propia vivencia y acercamientos que el autor ha tenido con "su cine" a lo largo de su historia y esta no es la excepción.

Así pues, la primera línea (I) muestra, más que movimientos estéticos e históricos, tendencias estilísticas empleadas en los diferentes países. Es usual rastrear el origen del cine de terror al expresionismo alemán, aunque antes, el mago del cine George Méliès ya había presentado cortometrajes (mencionados en el diagrama) cuyas historias son acerca de apariciones y tratos con el Diablo. Antes que Alemania,

ELABORACION: ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA.

Italia marcó un antecedente importante gracias a la adaptación del relato de Dante Alighieri, *La Divina Comedia*, dirigida por Francesco Bertolini y Adolfo Padovan en 1911, quienes hicieron una versión libre del canto "El Infierno" y cuya estética es un puente entre las visualidades de Méliès y el expresionismo que años más tarde veríamos con el expresionismo alemán.

Dinamarca también aportó lo suyo en el periodo silente gracias a cineastas como Victor Sjöström, quien dirigió *Körkarlen* (1921), conocida también como *El carruaje fantasma* y que se produjo un año después del estreno de *El gabinete del Dr. Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, Alemania, 1920). Los intertítulos, las sombras, la exageración en los rostros de los actores y la deformación de los escenarios son características que comparte con los filmes alemanes del expresionismo.

De esa primera línea hay que destacar la presencia de Japón que, a pesar de haber entregado filmes clásicos populares entre los asiduos al cine de terror, no parecen tener mucho lugar en los estudios de cine, mucho menos en lo que corresponde a la estética y el diseño de producción; nos referimos a *Ugetsu Monogatari* (*Kenji Mizoguchi*, Japón, 1953), *El más allá* (*Kwaidan*, Masaki Kobayashi, Japón, 1963) y



Historia mundial del cine de terror (II)

Terror moderno en E.U. (1960-1980)

Los referentes inmediatos en la discusión del terror moderno son Alfred Hitchcock (*Psicosis*) y George A. Romero (*La noche de los muertos vivientes*). Inician las expresiones del *gore*, apadrinado por Herschell Gordon Lewis, el hiperrealismo, *slasher films*, el mito del *snuff* y el *exploitation*.



El bon goût francés

Se retoma la expresión del autor José Luis Ortega. Dado que el cine francés explotó más corrientes como el impresionismo o el surrealismo, el terror tuvo poca exposición en las décadas del terror moderno (50-70). Destacan cintas como *Les yeux sans visage* (1959).



El fantástico y el giallo italianos



El estilo gótico, el suspenso, elementos de misterio, *thriller* y una estética colorida predominaron en filmes de autores italianos como Mario Bava, Dario Argento y Lucio Fulci. Se produjo entre los 60 y 80.

Fantaterror español (Años 60)

Emerge en los años 60 y se extiende hasta los 90. *Gritos en la noche* (1961) es la primera película ibérica de este género que seguía pautas del *giallo* italiano y el gótico, aunque encontró espíritu propio con *La residencia* (1969).



Ultragore alemán (Años 80)



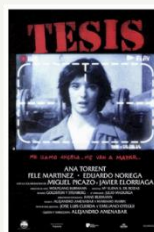
Un cine que exacerba la violencia contra el cuerpo, la sangre, el sexo y la necrofilia. Los cineastas representativos son Andreas Schnaas y Jörg Buttgerit, quien dirigió la controvertida *Nekromantik* (1987).

La nueva carne canadiense (Años 80-90)

Se trata de un cine que muestra una estética perversa del cuerpo, tanto en sus mutaciones como deformaciones y fascinación por la carne. David Cronenberg es representante y le siguió David Lynch en los E.U.



Fantaterror español moderno



Podemos situar este "renacimiento" del terror español en la década de los 90 gracias a los trabajos de Alex de la Iglesia (*El día de la bestia*) y otros como Alejandro Amenábar (*Tesis*), Paco Plaza y Jaime Balagueró (*REC*), Brian Yuzna, J.A. Bayona y Guillermo del Toro.

Terror estadounidense de autor

Podemos situarlo como parte del terror contemporáneo que surge desde los 60, pero ya en los 70, se hace *mainstream* y autores "respetados" entran al género, como Steven Spielberg, Brian De Palma, y otros especializados como John Carpenter y Wes Craven. *El Exorcista* (1972) es representativa de este terror exitoso.

ELABORACION: ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA.

Onibaba (Kaneto Shindo, Japón, 1964). Son importantes porque, evidentemente, no comparten el expresionismo, sino que se muestran con elementos folclóricos del país, acudiendo a sus propias leyendas, explotando elementos del teatro kabuki, y empleando un colorismo que contrasta mucho con lo visto en Europa.

La segunda línea (II) abarca el terror moderno gestado entre las décadas de 1950 y 1970, aunque muchas de las expresiones del terror que allí se detallan también se presentan en películas de otras décadas. El terror moderno significó una ruptura en muchos sentidos pues como explica Jason Zinoman, “la definición de película de terror era bastante restrictiva a finales de los años sesenta. Casi siempre tenía que ver con lo sobrenatural”. (Zinoman, 2011: 25). Consideramos esto como verdadero pues si observamos la primera línea, veremos que en los países involucrados (Estados Unidos, Reino Unido, Japón, Alemania y México) prepondera la figura del monstruo no humano o la fuerza sobrenatural que hace que el cine actúe como su definición canónica: la de una amenaza que interrumpe la vida cotidiana.

No se hablaba de monstruos morales o asesinos hasta que llegó el terror moderno que, aunque conservó a las fuerzas sobrenaturales como el zombie o el vampiro, trajo a sus imágenes a los asesinos seriales, dementes, psicópatas. Con la excepción del *fantaterror español*, que tuvo sagas fantásticas como *Los templarios sin ojos* (Armando de Ossorio, España, 1972-1975), el terror moderno situó a la maldad en el seno de la sociedad, en los límites de nuestros espacios sociales y personales.

Algo que también es muy importante para nosotros en cuanto al terror moderno, es que comenzó a mostrar la degradación de los cuerpos vía las especulaciones sobre el *snuff* (Tesis, Alejandro Amenábar, España, 1996), los asesinatos seriales del *giallo italiano* (*Rojo profundo* [Profondo Rosso], Dario Argento, Italia, 1975), la necrofilia de *Nekromantik* (Jörg Buttgereit, Alemania, 1987), las heridas de armas blancas inflingidas por asesinos enmascarados en *slasher films* como *Halloween* (John Carpenter, Estados Unidos, 1978) e incluso, la hiperviolencia de películas italianas de canibalismo como *Holocausto Canibal* (Ruggero Deodato, Italia, 1980) o *Cannibal Ferox* (Umberto Lenzi, Italia, 1981).

Ello no quiere decir que se hayan dejado atrás las apariciones, los monstruos mutantes, las brujas, vampiros, hombres lobo, aunque en cuanto a “tendencias”, fue evidente que figuras como el zombie o asesinos seriales diversos tomaron parte de una revolución visual del terror que tenía tratamientos hiperviolentos. No obstante, el terror norteamericano de autor trajo consigo algunas preocupaciones importantes para el género, entre ellas, el satanismo, que mucho es ilustrado con filmes exitosos que se produjeron con el “auspicio” de Hollywood (todo lo mencionado antes era de carácter *underground*), como *El Exorcista* o *La profecía*, aunque también hubo aportes interesantes como aquella

Historia mundial del cine de terror (III)



La nouvelle horreur vague

La nueva ola de cine de terror francés del siglo XXI, también conocida como la nueva carne francesa o extremismo francés, consta de una serie de películas hiperviolentas dirigidas por Alexandré Ajá, Pascal Laugier, Alexandré Bustillo, Julien Maury y Xavier Gens. La mayoría ya ha dirigido en Hollywood.



El horror asiático: Japón y Corea



Muy a finales del siglo XXI, Hideo Nakata entregó uno de los hits japoneses de terror: *Ringu* (El Ara). Hubo, ya entrado el nuevo siglo, una explosión de películas basadas en *yurei*, fantasmas japoneses. Corea se sumó y aportó películas con monstruos y zombies. Populamente, se les conoce como *j-horror* y *k-horror*.

El terror en Latinoamérica



No se puede decir que algunos países como Brasil, Argentina o Colombia hayan marcado tendencias internacionales, pero tienen su historia, desde las sagas de Zé Do Caixão en Brasil, los trabajos de Adrián García Bogliano en Argentina y México y el gótico *tropical* colombiano.

El art-house horror

Dividido entre los Estados Unidos, Inglaterra y Francia, el *art-house* o *elevated horror* es una (polémica) tendencia, etiquetada por la crítica, que se refiere a películas de terror con aspiraciones artísticas, de contenido más intelectual y preocupaciones contemporáneas. Ari Aster, Jordan Peele, Peter Strickland, Jennifer Kent, Robert Eggers, entre otros, son cineastas cuyas películas se han catalogado en esta tendencia.



GET OUT

ELABORACIÓN: ERICK BERNARDO SUASTE MOLINA.

El gore japonés

Aunque la historia del gore en Japón resalta gracias a trabajos como los de Takashi Miike (*Audition*, *Ichū*), en los años 80 surgió una serie de ocho películas conocida como *Guinea Pig*, todas en extremo violentas y que en su día, se les confundió con filmes *snuff*.



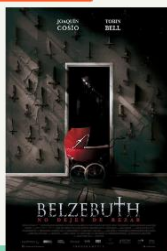
El horror asiático: India y Turquía.

Una filmografía marginada por las tendencias occidentales, pero que ha entregado desde los 90 hasta la fecha, *remakes* de películas de E.U. exitosas pero con el folclor de esos países, sobre todo el de India. Turquía destaca por la saga *Dabbe* y los trabajos de cineastas como Can Evrenol.



México: de todo un poco

En el Siglo XXI, el cine de terror en México ha crecido bastante en términos de industria, aunque con propuestas desiguales. No obstante, se empiezan a consolidar en el género, directores como Jorge Michel Grau (*Somos lo que hay*), Emilio Portes (*Belzebuth*), Rigoberto Castañeda (*Sin origen*), Issa López (*Vuelven*), Diego Cohen (*Luna de miel*), Isaac Ezbán (*El Incidente*). Los filmes varían en estilos. No hay estéticas unificadoras ni preocupaciones temáticas transversales aunque, quizá, eso no sea necesario.



adaptación de *Carrie*, extraño presentimiento (*Carrie*, Brian De Palma, Estados Unidos, 1976).

Si la violencia fue la signatura del terror moderno, esta se exagera en la entrada del siglo XXI. Si de por sí Japón le entró con gran hiperrealismo al cine gore con su serie *Guinea Pig* (1985-1992) que pisó el continente americano justo en la década de los 90, el *j-horror* y su contemporáneo, el *k-horror* (terror japonés y coreano, respectivamente), irrumpieron con fuerza en la escena gore de cara a nuevo milenio, con historias sobre yakuza, sicarios japoneses, mujeres mentalmente inestables y formas de tortura “creativas”, como aquella vista en *Ichū*, el asesino (*Koroyisha*, Takashi Miike, Japón, 2001), en la que el asesino cuelga a un hombre con arneses amarrados a su espalda y luego, vierte aceite caliente sobre él para freír charales.

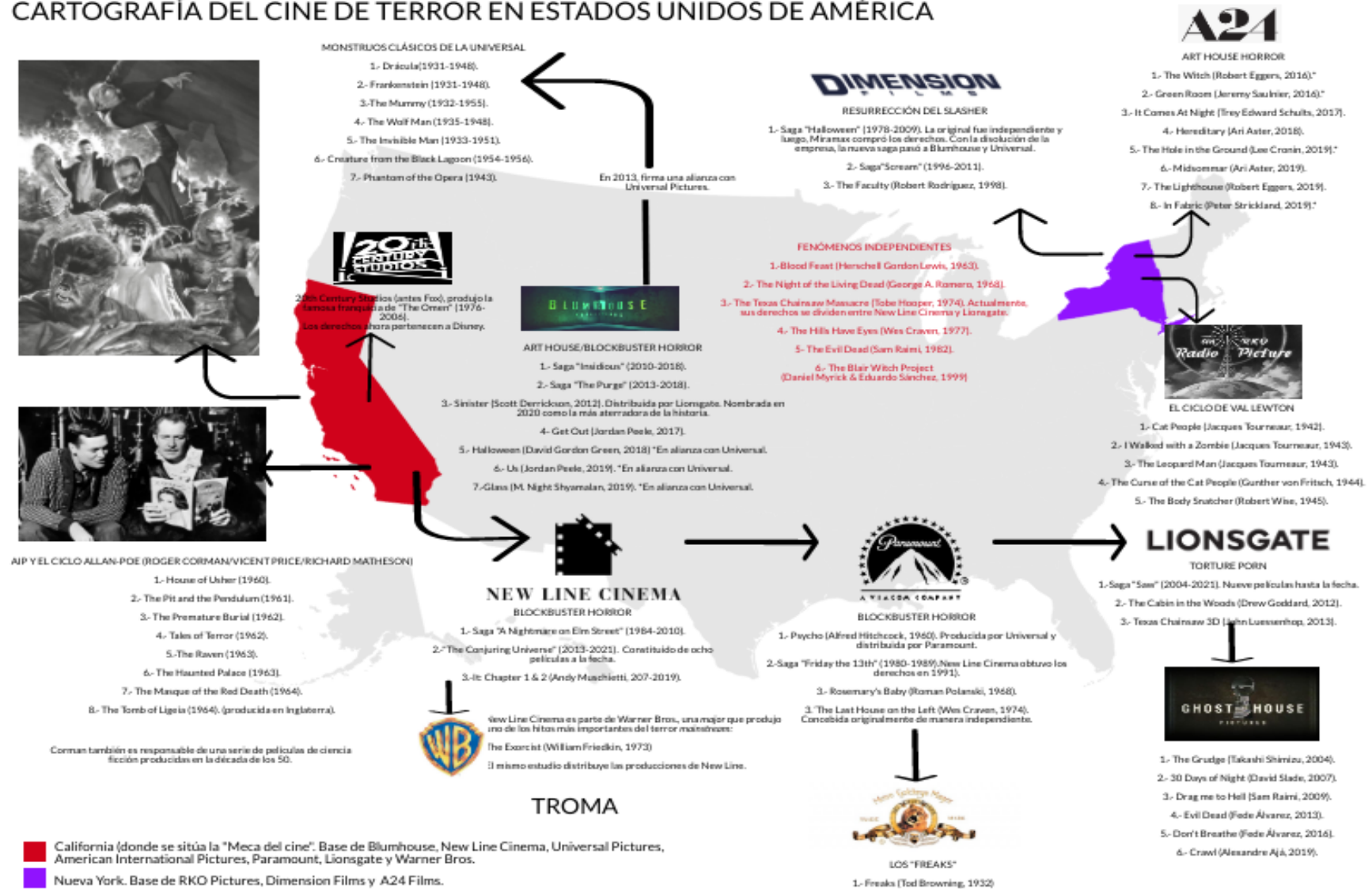
La tercera línea (III) ilustra mucho de estas tendencias violentas modernas, donde también destaca el extremismo francés para el que se debe tener muy buen estómago, al igual que el caso de Turquía. Estados Unidos, por su parte, es la industria

que ha navegado por muchos de los subgéneros que se vuelven ciclos de producción según el éxito de taquilla: los falsos documentales o *found footage* popularizados gracias a ese experimento llamado *El proyecto de la Bruja de Blair* (*The Blair Witch Project*, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, Estados Unidos, 1999), el *torture porn* (con sagas como *Hostel* o *Saw*), el terror animal que le ha dado mala fama a cocodrilos, pirañas, serpientes y tiburones, *thrillers* y de manera reciente, *el art house horror*.

Estados Unidos es también una industria a la que le encantan las revisiones: desde los años noventa le dió por crear el meta-terror, cuya referencia exitosa es *Scream, grita antes de morir* (*Scream*, Wes Craven, Estados Unidos, 1996). También produce remakes de clásicos, adaptaciones de fenómenos extranjeros como el *j-horror*, además de seguir produciendo películas sobre casas encantadas y asesinos seriales, que parecen ser sus “grandes temas”. De una u otra forma, el terror mundial se renueva y regresa a lo de antaño, pero nunca muere, así como la maldad. El *art-house horror*, además de ser una etiqueta, parece ser el regreso a un terror más sugestivo y menos hiperviolento; aunque esas cuestiones se pueden encontrar en cinematografías de otros lugares, en otras décadas.

Pero ya que estamos con Estados Unidos y enumeramos varias de las tendencias que ha adoptado, naveguemos por ese país con el siguiente mapa:

CARTOGRAFÍA DEL CINE DE TERROR EN ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA



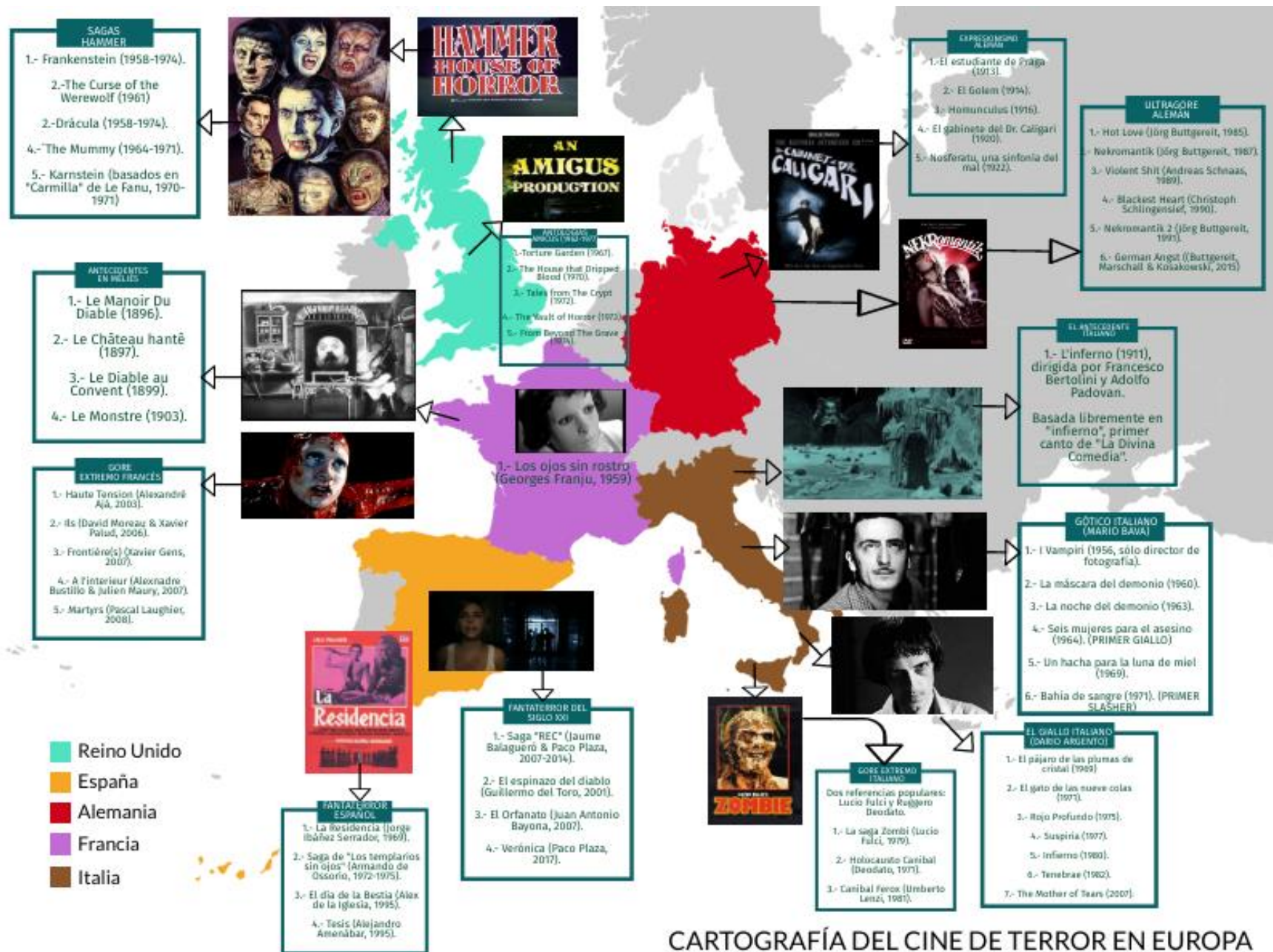
Hemos elaborado este mapa siguiendo los ciclos de producción más famosos que marcaron tendencias en el cine de terror norteamericano, como es el caso de los monstruos de la Universal Pictures o el ciclo de Allan Poe producido por Roger Corman. En ese caso, decidimos navegar por casas productoras; así pues, el desaparecido American International Pictures (AIP) produjo el ciclo de Poe, cuyas estrellas, además de Corman en la producción, fueron Richard Matheson en la dirección y el legendario Vincent Price al frente de las cámaras. Otras productoras se gestaron en California, la meca del cine (señalada con rojo en el mapa), como es el caso de 20th Century Fox que produjo relevantes sagas como la de *La profecía* o *Alien*, franquicias que ahora pertenecen a Disney.

Warner Brothers es otra referencia destacada, sobre todo porque a través de su filial *New Line Cinema* ha producido exitosas sagas de cine de terror, como es el caso de *Pesadilla en la Calle del Infierno* (*Nightmare on Elm Street*, 1984-2010), *El Conjuro* (*The Conjuring*, 2013-2021), *Eso (It)*, (2017-2019), entre otras. A partir de aquí, California y Nueva York son sede de casas productoras especializadas en la producción de cine de terror; Los Ángeles tiene a *Blumhouse*, cuyas películas se producen en alianza con *Universal Pictures* y han entregado cintas como *Huye* (*Get Out*, *Jordan Peele*, 2017) y otras señaladas en el mapa.

Paramount es la responsable, a través de *MGM*, del clásico de Tod Browning titulado *Freaks* (1932) y productora de otras de las franquicias de terror más rentables de esa industria: la saga de *Viernes 13* (*Friday the 13th*, 1980-2009). Suele asociarse con *Lionsgate* o *Ghost House Pictures*, aunque estas no son exclusivas de Paramount. Por su parte, Nueva York es la sede de dos importantes productoras: la desaparecida *Dimension Films*, filial del magnate Harvey Weinstein (caído en desgracia) que produjo las sagas de *Scream* y las nuevas entregas de *Halloween* (excepto la secuela directa de 2018, que estuvo bajo la producción de Blumhouse).

La otra productora es *A24*, no especializada en terror, pero si responsable de varias películas que se agrupan en la tendencia contemporánea del *art-house*, como es el caso de las cintas dirigidas por Robert Eggers (*The Witch*, 2015; *The Lighthouse*, 2019), o las de Ari Aster (*Hereditary*, 2018; *Midsommar*, 2019). Nueva York también fue, en su momento, el hogar de la *Radio-Keith-Orpheum* (*RKO*), con la que Val Lewton produjo, en la década de los 40, cintas como *La mujer pantera* (*Cat People*, 1942) o *Yo anduve con un zombie* (*I walked with a zombie*, 1943), ambas dirigidas por Jacques Tourneur, otra figura clave del cine de terror.

Vaya, una vez más hemos dedicado bastantes palabras al cine de los Estados Unidos. No está mal, pero terminemos el inciso con un mapa sobre las otras cinematografías; a continuación, se aprecian algunas películas, cineastas y actores clave que construyeron el cine de terror en el continente europeo y asiático:



CARTOGRAFÍA DEL CINE DE TERROR EN EUROPA

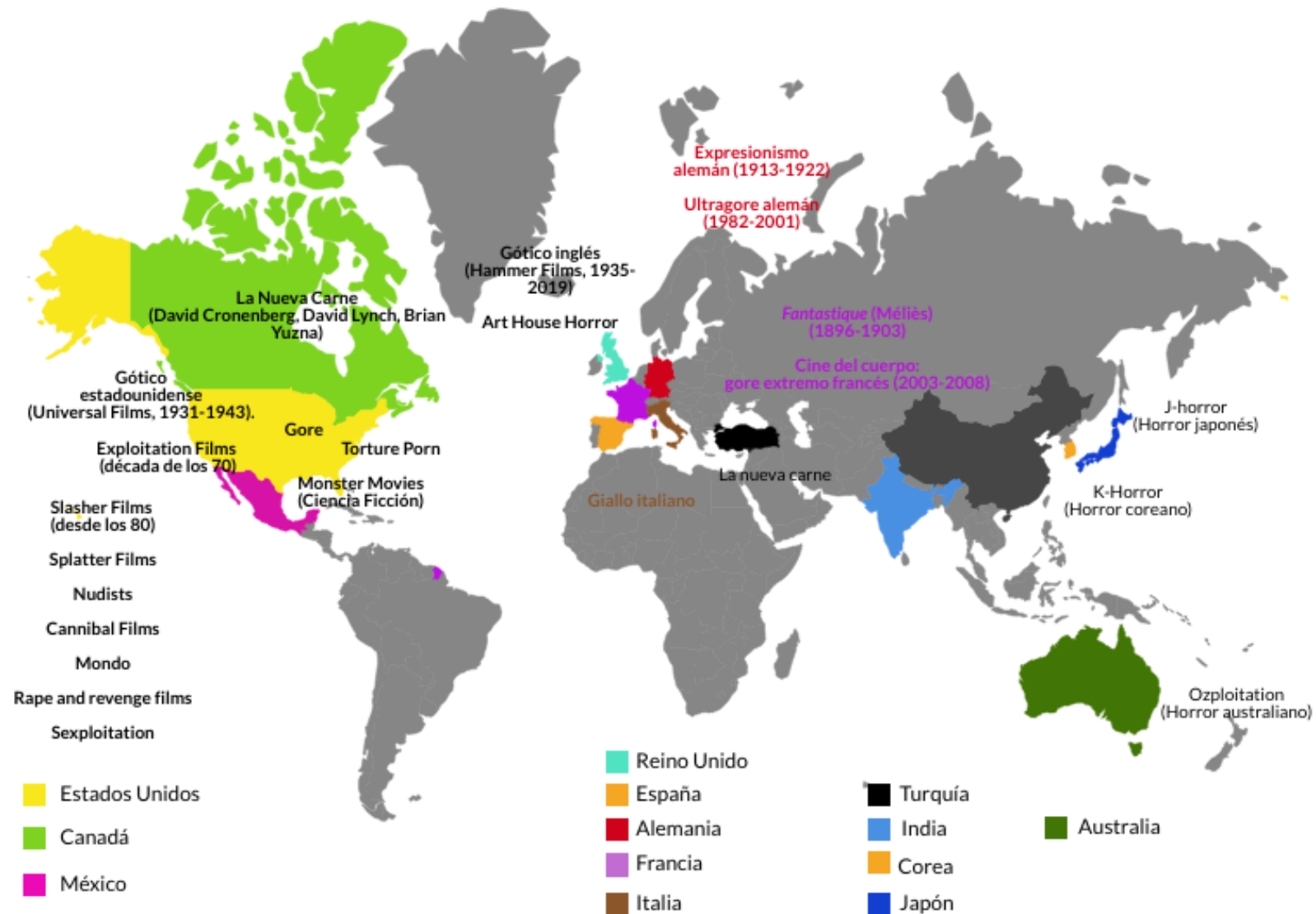
El mapa se halla codificado por colores y detalla las sagas *Hammer*, los antecedentes de George Méliès, el gore extremo francés, el fantaterror español, el expresionismo alemán, los inicios franceses y nórdicos y el ultragore alemán. Queremos destacar la división que hemos hecho en cuanto al gótico italiano y el *giallo*, siendo el primero de carácter más fantástico gracias a los trabajos de Mario Bava en cintas como *La máscara del demonio* (*La maschera del demonio*, 1960) o *La noche del demonio* (1963). Por otro lado, se observa con más detalle la breve filmografía de Lucio Fulci, constituida por películas de zombis; su valor era más “gráfico”, toda vez que Fulci no se caracterizaba por ser un “contador” de historias.

Finalmente, el mapa también muestra el trabajo de la productora británica *Amicus*, compañía fundada en la década de los 60 en Inglaterra por, irónicamente, dos estadounidenses de nombre Milton Subotsky y Max J. Rosenberg. Esta casa productora se especializó en el cine fantástico y de terror y pasó a ser la competencia directa de *Hammer Films* en aquel país. Con ellos, solían trabajar los actores Christopher Lee y Peter Cushing, quienes también eran parte de la cartera de Hammer, así como el director Roy Ward Baker. Sus películas famosas son antologías de terror, entre las que destacan *Dr. Terror's House of Horrors* (1965), *Tales from the Crypt* (1972) o *The Vault of Horror* (1973).

El cine de terror es un devenir, como lo es también la historia de cada género del cine. No obstante, consideramos que este género es persistente, variable, en transformación constante, nunca inmutable y siempre fascinante. Es también una historia de encarnaciones, de miedos colectivos objetivados, porque a pesar del revestimiento que cada país pueda darles a los miedos, estos aparecen o se hacen sentir en la noche, en la oscuridad, surgen del agua, el bosque o la tierra, algunas se decantan por el bestialismo, otras películas nos muestran culto a la brujería y al Diablo, seres agresivos como asesinos nos acechan, blandiendo espadas, cuchillos, sierras, enuncian maleficios con objetos, maldicen, profanan, violentan, sumen en la tristeza, la angustia, desesperación, el susto.

El cine de terror es la historia del miedo. Lo que nos corresponde es analizar cómo se expresa visualmente ese miedo, cómo encarna afectivamente estos miedos que nos rodean, cómo una película transmite sensaciones. Encarnar la maldad debe ser una tarea difícil, pero a la vez, gozosa, porque el cine es goce. Goce creativo para el artista y placer estético para quienes lo miran. El último mapa resume las manifestaciones mundiales del cine de terror (las que hemos localizado al menos). En el siguiente capítulo, entramos con el recorrido teórico que existe alrededor de los *horror studies* o estudios del horror.

CARTOGRAFÍA DE LAS MANIFESTACIONES MUNDIALES DEL CINE DE TERROR



CAPÍTULO TERCERO

HORROR STUDIES: LAS EMOCIONES EN EL CINE DE TERROR

Julian Hanich (2011) considera que los espectadores van al cine para sentir emociones; antes que él, Greg M. Smith (2003) afirmó que el cine nos ofrece una invitación a sentir y que parte del proceso de una película para generar emociones, es que nosotros aceptemos tal invitación, que estemos dispuestos a emocionarnos. La pregunta general es ¿cómo elabora emociones el cine? Hasta este punto, hemos establecido que preferimos el vocablo *afectos* no sólo por el marco teórico que envuelve a este trabajo, sino porque implica un cambio epistemológico para estudiar los procesos afectivos de las objetivaciones culturales. Carl Plantinga escribe:

Una película no es sólo una forma de ver, sino también de escuchar, sentir, pensar y responder. Presente no sólo un universo mental (de percepción o cognición), sino una experiencia holística conectada a las emociones, afectos y al cuerpo. Ofrece una experiencia particular de aquello que pone en escena, del mundo ficcional que nos presenta. Esta forma de experimentar imita los procesos fenomenológicos o de experiencia consciente general, por ello, es compleja y multidimensional. (Plantinga, 2009: 49).

La anterior es una definición en línea con el paradigma de la cognición. Paralelamente al desarrollo de la teoría del afecto, los estudios de cine han generado propuestas para analizar las emociones en el cine, desde la representación pero también, desde los mecanismos que emplea el cine para transmitir las emociones, por lo cual, consideramos que la pregunta en este terreno de estudio no es tanto por las emociones representadas sino por las emociones *sentidas*, de ahí que el afecto sea un paradigma pertinente para construir un panorama de estudio de las formas sensoriales afectivas del cine.

Este inciso pretende describir las generalidades de tres teorías que involucran directamente el estudio de los afectos y las emociones en el cine de terror, pero antes, presentamos un diagrama de las aproximaciones teóricas al estudio de las emociones en el cine.



En su libro *La audiovisión* (1993), Michel Chion afirma que prominentes cineastas como Sergei Eisenstein, Jean Epstein, Hugo Mustenberg o Friedrich W. Murnau se preocuparon por la visión material y sensorial del cine y que la principal fuente para explotar la sensorialidad yacía en las investigaciones y/o experimentación con las posibilidades técnicas, es decir, que desde el expresionismo alemán, el formalismo ruso o la poética francesa, por mencionar algunos movimientos estéticos, se tenía la idea del cine como fuente de afectos y que su elaboración yacía en la materia y la técnica, como forma de moldearla.

Por ejemplo, Sergei Eisenstein en *El sentido del cine* (1942) describió al montaje como aquella técnica que permite la sincronización de los sentidos que, a su vez, se halla en la variedad de medios expresivos de los que el cineasta puede hacer uso. Cada "toma", dice el artista ruso, es un "elemento de montaje" que toca cada uno de los sentidos, aunque estos se presentan por inferencia (con excepción del gusto). En esta afirmación, Eisenstein ya estaba analizando la relación del cuerpo en el cine con el cuerpo del espectador como forma principal para hacer una conexión sensorial. Acerca de una descripción de la *palestra atlética*, señala la combinación de primeros planos del cuerpo que construyen una imagen "tangible". Reproducimos su disección de la "escena" donde se muestra a un grupo de luchadores que emergen a plena luz:

- 1) Sentido del *tacto* (espaldas sudando como las paredes de piedra de un baño de vapor).
- 2) Sentido del *olfato* (olor a sudor de animal salvaje).

- 3] Sentido de la *vista*, que incluye: *luz* (la profunda sombra y los miembros relucientes de los luchadores apareciendo a plena luz; los botones y las empuñaduras de las espadas de los agentes de policía centelleando en la profunda sombra), y *color* (palidez mezclada con rubios bigotes, carne magullada enrojeciendo).
- 4] Sentido del *oído* (manos golpeando la carne).
- 5] Sentido del *movimiento* (arrastrándose sobre las rodillas, girando sobre sus cabezas).
- 6] *Emoción pura* o drama (ojos desafiantes). (Eisenstein, 2013: 55).⁵⁹

Es importante destacar que la descripción de esta escena se extrae de un libro de apuntes (consideramos que esto es un antecedente esencial del método del diagrama, que él mismo Eisenstein presenta como un boceto con una vida propia, incluso más vivido que el producto terminado). Esto le sirve para asentar la tesis de que el montaje es una técnica que sirve para unir diferentes esferas de sentimiento, siendo las principales la imagen y el sonido. En *La forma del cine* (1945) realizó una tipología del montaje, en donde el *montaje tonal* percibido a través del movimiento abarca *todas las emociones* del trozo de montaje, señalando a este como la técnica principal para construir un efecto emocional, dado que todo arte, según el cineasta, es efecto.

Esto que acabamos de describir sucintamente pone en evidencia una conciencia sobre la necesidad de crear emociones en el cine que se ha presentado en el pensamiento y evolución técnica del cine en diferentes épocas. La interpelación de los sentidos, por ejemplo, es algo que autoras como Laura Marks o Vivian Sobchak describen en sus teorías fenomenológicas, particularmente con la propuesta de las visibilidades hápticas que nos permiten tocar y sentir el cine a través de imágenes que estimulan la *memoria sensorial*, siendo el cuerpo el lugar de percepción de las sensaciones que genera el cine, que, paralelamente, afectan a la mente y provocan reacciones somáticas. Massumi, como ya hemos visto, también se ocupa del fenómeno háptico.

En el marco de la filosofía activista y sus antecedentes, la filosofía de los procesos, uno de los estudios filosóficos sobre el afecto en el cine que es frecuentemente citado es el de Gilles Deleuze en *La imagen-movimiento* (1983) en la que explica tres variedades de la imagen-movimiento: imagen-percepción, imagen-acción e imagen-afección. De esta última derivan cuatro componentes que son el rostro-primer plano, cualidades, potencias y espacios cualesquiera (*any-space-whatever*). En primer lugar, señala que la imagen-afección no es más que el primer plano y este, a su vez, es el rostro. (Ver Deleuze, 1984: 131).

Traza, gracias a Bergson, una relación entre *nervios sensibles* y *tendencias motrices*, es decir, el cuerpo como receptáculo de órganos que tienden al movimiento o micromovimientos (algo que Massumi denomina la micro

⁵⁹ Thomas Elsaesser y Malte Hagener publicaron en 2015 su segunda edición del libro *Film Theory. An introduction through the senses*, en el que trazan un trayecto de las teorías del cine, pero agrupadas por los *sentidos* a los que se interpela en cada una de ellas. Cada teoría se construye alrededor de una técnica del cine que interpela a uno de los sentidos, por ejemplo, el encuadre y el close-up para presentar el rostro y dirigirse a la mirada o la acústica para dirigirse al oído. El cuerpo, la mente y el cerebro son parte de las discusiones que se establecen en este trazo teórico.

percepción) y que nos permite entrar en *series intensivas* que nos conducen hacia algo, siendo ese algo una *expresión*. A nuestra manera de ver, el aparato sensoriomotriz que describe Deleuze incluye a la autonomía del afecto y sus respectivas gradaciones que provocan movimientos expresivos. En el cine, estos efectos se crean por nuestro acercamiento con el primer plano del rostro y ambos, explica, son el afecto.

Estas gradaciones son niveles de iconicidad. Aquí se asoma la influencia de Charles Sanders Peirce y su proceso lógico del sentir (primeridad, segundidad, terceridad), donde la cualidad, que se halla en el proceso primero de sentimiento, sirve como criterio de distinción que va revelando diferentes aspectos de la imagen. El nexa entre estas cualidades se logra con el montaje y su ritmo produce saltos entre planos, produciendo diferentes vectores que ascienden hasta lograr una imagen completa, una idea, que siguiendo a Massumi, sería la emoción. Eso sería la actualidad, pero dado que nuestra filosofía activista trabaja con la virtualidad, Deleuze señala que las cualidades son potencias que señalan “posibles”, es decir, objetos, personas, estados de cosas que están en posibilidad de actualizarse.⁶⁰

Añade: “El primer plano hace del rostro el puro material del afecto, su *ulé* (...) el director inventa el afecto o la forma de lo expresable que los adoptan y moldean”. (Deleuze, 1984: 153). Aquí alude al término de *composición*, muy acorde a lo que manejamos con la idea de ensamblaje de bloques de afecto que explicaremos en el siguiente capítulo. La técnica ideal de composición es el montaje, por ello, es frecuente encontrar análisis cuyo centro es la disección de las técnicas del montaje, siendo que este es un principio articulador (quizá ontológico) del propio cine como arte del movimiento y el tiempo.

Pero no todas las reflexiones son propiamente una teoría de los afectos o las emociones ni aluden a las técnicas cinematográficas; la sensorialidad es parte del afecto, pero hay otros componentes como los deseos del espectador, las ideologías, las acciones narrativas y las estructuras que configuran expectativas en las audiencias. Por ejemplo, la teoría del dispositivo cinematográfico de Jean-Louis Baudry señala que este dispositivo constituye una serie de elementos que intervienen en la relación entre la obra cinematográfica y el espectador y que influyen en este último como consecuencia de la carga ideológica intrínsecamente adherida a la obra cinematográfica puesta en contexto. (Ver Baudry, 1986 [1974]: 299-318).

⁶⁰ En este libro, Deleuze sigue la definición bergsoniana del afecto: una tendencia motriz sobre un nervio sensible. En 1993 en *Crítica y clínica*, ofreció una explicación del proceso del afecto en el capítulo titulado *Spinoza y las tres éticas*, en el cual entiende a los afectos como *signos* que construyen tres géneros de conocimiento o tres éticas: los signos o *afectos*, las nociones o *conceptos* y esencias o *perceptos*. Define a un signo como un *efecto* que puede poseer varios sentidos, por ejemplo, la huella de un cuerpo sobre otro o el estado de un cuerpo en cuanto sufre la acción de otro cuerpo, lo cual es básicamente, la línea spinoziana del afecto. Añade: “la afección no es por lo tanto sólo el efecto instantáneo de un cuerpo sobre el mío, también tiene un efecto sobre mi propia duración placer o dolor, dicha o tristeza”. (Ver Deleuze, 1996: 219).

Los elementos a los que se refiere pueden ser económicos, tecnológicos, estéticos e ideológicos, aunque en la teoría de Baudry, el interés se enfoca en el aspecto psíquico que involucra a los espectadores en el mundo de la película, accediendo a una “máquina de ensoñación” que hace posible que el espectador esté situado en ese mundo. Esta teoría también fue retomada por autores clásicos como Edgar Morin o Christian Metz, aunque otros pensadores como Hugo Münsterberg o Sergei Eisenstein ya hablaban de las evidencias que atan a los espectadores con el filme. El “espacio” (la sala de proyección) es importante en tanto que permite a los espectadores generar una conexión de carácter onírica con el filme, lo cual podría leerse como un proceso para “sumergirse” emocionalmente en la película.

Resulta importante porque las diversas aproximaciones que se enumeran en el diagrama proponen que es en la sala donde se experimentan las emociones tal como se concibieron durante la manufactura del cine. Es en ese espacio donde podemos vivir el cine en su temporalidad ininterrumpida, cuestión que podría ser debatida si ponemos sobre la mesa la primeridad de Peirce: la cualidad es sensorial y afecta al espectador, sin importar el ambiente donde se produzca. Otros diremos que las atmósferas son importantes.

El cine de terror es un campo de estudio tan amplio que incluso, existe desde 2010 la publicación *Horror Studies*, un *journal* académico dedicado al estudio riguroso del fenómeno del terror en sus manifestaciones históricas y culturales.⁶¹ La Universidad de Chicago también posee una serie de libros titulados con el mismo nombre; sus números son temáticos, asociando al cine de terror temas como los estudios *queer*, religión, política, pandemias, transnacionalismo, entre otros.⁶² La Universidad de Pittsburgh tiene su respectiva colección y es posible rastrear otras publicaciones dedicadas a fenómenos del cine, literatura, televisión y otras artes que hacen del terror y sus diferentes expresiones, el foco de sus reflexiones.

En ese sentido, los *horror studies* son un campo epistemológico que produce conocimiento sobre el terror y el horror en la cultura; en el cine, su configuración ha sido posible gracias a la combinación de los *film studies* de tradición académica que reflexionan, por un lado, sobre las condiciones de producción del cine en los ámbitos industriales, sociales, políticos, culturales, sociológicos y, por otro, del análisis cinematográfico que, como disciplina, “se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película en particular (aplicando una o varias categorías teóricas a una dimensión o un fragmento de esa película). En otras palabras, el análisis cinematográfico es la actividad que se realiza siguiendo un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica.” (Zavala, 2010: 6).

⁶¹ <https://www.intellectbooks.com/horror-studies>

⁶² <https://press.uchicago.edu/ucp/books/series/HORROR.html>

En lo que respecta a la teoría del cine, la podemos entender como el conjunto de respuestas sistemáticas que se han producido para responder a la pregunta de ¿qué es el cine? o de modo más específico, ¿cómo es que una película produce los efectos que tiene sobre su espectador?, indagando sobre las consecuencias cognitivas, ideológicas y afectivas de los filmes. En ese sentido, este es un cuestionamiento general al que nos apegamos aquellos dedicados al estudio y análisis del cine, aunque también es posible preguntarse sobre los contextos de las películas (análisis contextual), de su relación con otras (análisis intertextual) y su desarrollo en el tiempo (historiografía).

Entonces, los estudios de cine de terror son este campo de saber que, a partir de teorías del cine preexistentes, así como aproximaciones humanísticas, filosóficas y semióticas, ha producido teorías específicas para explicar el cine de terror, centrándose en tres problemas básicos: la fascinación de las audiencias por el género, los efectos de las películas sobre los espectadores y el impacto del género en la cultura popular. Esto no implica que se desechen otros problemas como aquellos de carácter estructural (cómo las películas versan sobre un recurrente armazón formal) y aproximaciones históricas.

John P. Hess es un joven cineasta en cuyo canal, *Filmmaker IQ*, ofrece lecciones de historia y lenguaje del cine. Al respecto del terror, él detecta siete teorías que, en su opinión, están incompletas pero que ayudan a responder por qué nos sentimos atraídos a este tipo de películas: psicoanálisis, teoría de la catarsis, el alineamiento disposicional (similar a las teorías cognitivas), la búsqueda de sensaciones fuertes, socialización del género (cuyo argumento es que los hombres son más propensos que las mujeres a disfrutar el cine de terror), los miedos sociales (las películas replican los temores de la sociedad en épocas específicas), y el Terror-Arte de Noël Carroll.

Para completar esta visión, nosotros ubicamos ocho teorías generales que se describe en el siguiente diagrama:

HORROR STUDIES

Este diagrama detalla algunas aproximaciones al estudio de las emociones en el cine de terror.

Los *horror studies* o estudios de horror son un campo epistemológico desde el que se produce conocimiento teórico, filosófico, histórico y social sobre las diversas manifestaciones del horror en la cultura. El campo aborda productos como la literatura, la novela gráfica y la televisión, aunque se centra más en el fenómeno del cine de terror, por esa razón, el análisis cinematográfico de las diversas formas que adquiere el género es eje central en estas discusiones.

Su perspectiva es interdisciplinaria y su nombre se deriva del campo epistemológico de los *film studies* o estudios de cine, aunque como ya mencionamos, incluye reflexiones diversas sobre el fenómeno del horror en diversas objetivaciones culturales.



Elaboración propia con base en la información provista en *Filmmaker IQ*.

La neurobiología trata de explicar cuál es el efecto de las películas en los espectadores, estudiando las reacciones cerebrales de los mismos y con ello, se miden también las respuestas corporales, asumiendo que cuando se presentan síntomas parecidos a las respuestas ante el miedo, el espectador se halla “asustado” o “temeroso” de lo que ve, aunque no se abunda en cuáles son las propiedades de las películas que logran tal efecto, por tanto, no es un área de las humanidades que trabaje con el texto fílmico, sólo lo utiliza como estímulo.

El psicoanálisis se centra en el sujeto y su relación con el terror, pero al recurrir a teorías como las de Freud, Lacan, Metz, Žižek, entre otros, se hacen inferencias acerca de cómo los espectadores subliman pulsiones negativas, sienten placer con las imágenes o realizan catarsis al purgar emociones. La rama de los *societal fears* maneja la tesis de que el cine de terror (y para todo efecto, el cine en general), es signo de los tiempos en que se produce y representa, en formas alegóricas, temores sociales contemporáneos. Los estudios culturales se encargan no de los textos, sino del alcance cultural que tienen las películas a partir de su difusión como productos de consumo.

El feminismo, construido desde la perspectiva de analistas mujeres, explica el papel central de las mismas en la construcción del género, las representaciones del género femenino en las películas, la mirada a partir de los trabajos de directoras en contraposición con cineastas hombres y de manera reciente, críticas hacia el terror como parte de un sistema patriarcal que se extiende sobre el terror feminicida. El terror-arte y las paradojas del miedo se

alinean en estudios cognitivos y de placer estético, así como los estudios sobre el cuerpo, los cuales se abordan desde la fenomenología y de modo muy reciente, con la filosofía del proceso y la teoría del afecto. Estas últimas tres nos interesan debido al marco teórico y filosófico que hemos planteado para este trabajo. Comenzamos con la teoría cognitivo-evaluativa de Noël Carroll, que es ya todo un canon en los estudios de cine de terror

3.1 APROXIMACIÓN COGNITIVA: EL TERROR-ARTE DE NÖEL CARROLL

La teoría de Carroll se halla en el terreno de los estudios cognitivos del cine. La tesis cognitivista afirma que las emociones incluyen a la cognición y esta se desarrolla en tres etapas que son: el afecto corporal (*bodily feeling*), un objeto al que la persona está intencionalmente dirigida y un pensamiento, creencia o evaluación que conecta los dos acontecimientos previos. Es prácticamente el proceso comunicativo de semiosis y describe también el proceso que explican las teorías cognitivas de las emociones, desde el clásico *fight or flight* o bien, las teorías de la evaluación. Estos eventos son descritos como puentes cognitivos.

Para Carroll, aquello que atrapa nuestra atención en el terror es el monstruo, objeto al que estamos dirigidos, aunque no de modo intencional, sino que más bien, la propia película se encarga de centrar nuestra atención en esa amenaza a través de ciertos caminos cognitivos que se plantean teniendo como guía al relato. Ese es el objetivo del filósofo estadounidense, entender cómo las emociones enganchan al espectador y cómo organizan nuestra percepción. Este trabajo, en el caso del cine, lo hace el cineasta porque es el encargado de estructurar las emociones a través de dispositivos narrativos y estilísticos.

¿Qué experimentamos los y las espectadoras cuando vemos películas de terror? Esta podría ser una pregunta que se responde con los estudios de Carroll, particularmente el de *Filosofía del terror o paradojas del corazón (1990)*, en donde propone su teoría “cognitivo-evaluativa” del Terror-Arte, un tipo de terror que se entrecruza con numerosos medios y formas de arte donde se halle el relato de terror, como es el caso de la literatura, televisión, novela gráfica y el teatro (muchos de los relatos de cine de terror clásico se adaptaron de versiones teatrales, no del material literario original). Es un terror de carácter estético, alejado del terror natural, aquel que se presenta en nuestras vidas de manera súbita; en sus palabras, el terror es “un importante estímulo estético de masas”. (Carroll, 2005: 19).

Las películas de terror, explica, tienen la intención de generar cierto afecto, en este caso, el miedo. Propone que aquello que logra aterrarnos es nuestro encuentro con el monstruo o bien, con las amenazas presentes en el relato. Nuestra respuesta afectiva es de carácter cognitivo-evaluativa y va, idealmente, de la mano de las emociones de los personajes, por tanto, nos repugna el monstruo que ellas ven, nos sobresalta los mismo que a ellos, le tenemos miedo a las evidencias y apariciones que se nos presentan en el dispositivo narrativo y estético (aunque Carroll pone más atención al primero).

Así pues, ofrece una explicación del terror en virtud de los efectos emocionales que está diseñado para causar en el público, lo cual incluye una “revisión y análisis de las figuras recurrentes y de las estructuras de la trama empleadas por el género para despertar los efectos emocionales apropiados”. (Ibíd., p. 32).
Añade:

...en el espíritu de Aristóteles, supondré que el género está diseñado para producir un efecto emocional, intentaré aislar dicho efecto, e intentaré mostrar cómo las estructuras características, la imaginería y las figuras del género están dispuestas para causar la emoción que llamaré *terror-arte* (...) Una dimensión filosófica del presente tratado que no se encuentra en la obra de Aristóteles es mi concentración en ciertos rompecabezas que pertenecen al género, a saber, lo que llamo (en el subtítulo), robando la frase de ciertos escritores del dieciocho, “paradojas del corazón”. (Ibíd., p- 32-33).⁶³

Esas paradojas del corazón Carroll las resume en dos preguntas: ¿cómo puede tener uno miedo de aquello que sabe que no existe?, y ¿por qué habría de estar alguien interesado en el terror, dado que estar aterrorizado es tan desagradable? El centro de su análisis es el terror clásico y estudia cómo responden los personajes a los monstruos en las historias de terror para luego argumentar que respondemos del mismo modo porque atravesamos el relato de la mano de estos personajes. Las reacciones afectivas que él ubica son las de repulsión, náusea, repugnancia, es decir, que la reacción no es sólo la de ser asustados por algo sino evaluar qué nos hace sentir aquello que nos atemoriza.

Así, “las reacciones emocionales de los personajes, pues, proporcionan un conjunto de instrucciones, o más bien ejemplos, acerca del modo en que el público ha de responder a los monstruos en la ficción -esto es, acerca del modo en que hemos de reaccionar a sus propiedades monstruosas”. (Ibíd., p. 50). Trabaja con la asunción de que las emociones del público reflejan las de los personajes humanos en los relatos ficticios de terror, por ende, se trata de un efecto espejo en el que nuestras respuestas afectivas son, idealmente, paralelas a las de ellos o ellas. Estas “instrucciones” las ubica en un modelo que él nombra “la trama del descubrimiento complejo” que consta de cuatro movimientos básicos que se resumen e ilustran a continuación:

LA TRAMA DEL DESCUBRIMIENTO COMPLEJO		
PRESENTACIÓN	Cuando se establece la presencia del monstruo para el público. Puede estar precedida por la localización de los espacios y la presentación de algunos personajes principales.	<i>Eso (It, Andrés Muschietti, 2017)</i> sigue siendo un gran ejemplo de esto. En la secuencia de apertura, el payaso

⁶³ Carroll se refiere a la *Poética* de Aristóteles, en la que indaga sobre las diversas especies de la poesía y el efecto propio de cada una de ellas.

	<p>En ese sentido, puede ser escalonada, ya sea que se le presente primero a la audiencia o bien, que la presenciemos al mismo tiempo que los personajes, en cuyo caso, se junta con la siguiente función.</p>	<p>se presenta ante nosotros cuando arranca el brazo de Georgie Denbrough y lo jala hacia la alcantarilla, mientras la cámara se aleja y nos deja ver las calles lluviosas de Derry, Maine.</p>
<p>DESCUBRIMIENTO O</p>	<p>Una vez que el monstruo ha aparecido, un individuo o grupo de individuos descubre su existencia. Puede suceder como una “sorpresa” o puede ser el resultado de una “investigación” realizada por los personajes.</p>	<p>Uno a uno, los “perdedores” conocen al payaso, escalonadamente, y deben convencerse, unos a otros de que su existencia es real. En este caso, su presencia es sorpresiva</p>
<p>CONFIRMACIÓN</p>	<p>Esta es la función que convierte a la trama en un descubrimiento complejo: implica que los descubridores de la existencia del monstruo o quienes creen en ella, convencen a otro grupo de la existencia de la amenaza y de las proporciones del peligro mortal que supone. Algunos aceptan esta “realidad”, pero otros resultan más difíciles de convencer y en este tramo, el monstruo ha incrementado su fuerza y ventajas sobre sus víctimas.</p>	<p>Los perdedores no logran convencer a los adultos de la amenaza que se cierne sobre el pueblo y que está matando niños, pero si se convencen ellos mismos, como grupo, del peligro en el que están, pues ceder ante el payaso es aceptar su inminente muerte. Una serie de apariciones y asesinatos refuerzan esta idea.</p>
<p>ENFRENTAMIENTO O</p>	<p>La humanidad sale resuelta a enfrentar al monstruo. La acción, por lo regular, resulta victoriosa para los humanos y puede haber varios enfrentamientos. A estas alturas, los protagonistas ya poseen los conocimientos y recursos suficientes para hacer frente a la amenaza.</p>	<p>En la primera parte de este relato, los perdedores se adentran en las cloacas de Derry, para buscar al payaso y enfrentarse a él, antes de que asesine de nuevo. Logran vencer su</p>

		miedo, aunque no lo matan.
--	--	----------------------------

Elaboración propia con base en el modelo de Noël Carroll (2005: 214-223).

Un relato clásico desarrolla los cuatro movimientos, pero es posible que no se presenten los cuatro movimientos, o bien, que sucedan de manera escalonada o con permutaciones. Carroll identifica catorce formatos posibles de las historias de terror; dichas combinaciones resultan en realidad, de la ausencia de una o hasta tres de las funciones habituales, con lo cual el autor argumenta que es posible hallar relatos con sólo la función de presentación o bien, presentación/confirmación, por mencionar ejemplos. *El Proyecto de la Bruja de Blair (The Blair Witch Project, Daniel Myrick & Eduardo Sánchez, Estados Unidos, 1999)*, es un ejemplo en el que el monstruo en realidad nunca se presenta y sólo tenemos confirmación de la existencia de la bruja a través de las reacciones emocionales de los protagonistas, quienes en realidad tampoco están seguros de su existencia.

Lo anterior es en cuanto al relato, ¿qué hay de la estética? ¿Este modelo nos permite encargarnos de los aspectos materiales o de la puesta en escena? Carroll explica que su teoría también resulta de una conjunción entre la filosofía del arte y la filosofía de la mente, por eso, reconoce en la estética aquella función del cine de transmitir sensaciones a través de los objetos que construye. Por esa razón es que su propuesta se alinea con los estadios cognitivos de la mente y su relación con los objetos del exterior. Afirma que el “terror-arte” es una emoción estética provista por las narraciones e imágenes del terror pero que finalmente, es un estado emocional “eventual”.

Por “estado emocional eventual” comprende un estado pasajero más que una disposición afectiva duradera (como la envidia, según él). Este estado posee dimensiones físicas y cognitivas; la primera dimensión se refiere a una “agitación sentida”, o en otras palabras, algo cercano a lo que en este trabajo hemos denominado como *afecto*. Salvo que él no entiende a esta dimensión física como tal, en cambio, le llama sensación o sentimiento:

Por lo que hace al terror-arte, algunas de las sensaciones regularmente recurrentes, o agitaciones sentidas físicamente, o respuestas automáticas o sentimientos, son contracciones musculares, tensión, encogimiento, chillidos, estremecimientos, el recular, la comezón, el helarse, el detenerse momentáneamente, el escalofrío, la parálisis, el temblor, la náusea, un reflejo de aprehensión o una alerta físicamente elevada (una respuesta al peligro), tal vez gritando involuntariamente, etc. (Ibíd., p. 63).

Estas reacciones son afecciones corporales, por tanto, la reflexión de Carroll corre de modo paralelo a la filosofía activista que empleamos en nuestro marco teórico, con la diferencia en el empleo de la terminología y la ruta filosófica que nos ayuda a construirla. Carroll no es de la escuela de Deleuze ni de sus allegados, pero ciertamente, se adelantó un poco a las propuestas de Brian

Massumi salvo por una cuestión minúscula: termina por poner más atención en la cognición semiótica guiada por el relato, que no es otra cosa que decir que nuestras emociones están asociadas a la narración, o sea, una forma de discurso. Eso, como hemos afirmado, no es del interés de la filosofía activista, no porque no importe, sino porque nuestra meta es el estudio de la materialidad del cine más que de sus movimientos narrativos.⁶⁴

Carroll se aparta de la cuestión corporal pues explica que, a pesar de los estados de agitación física, una emoción se identifica por sus elementos cognitivos, es decir, que las emociones no sólo incluyen perturbaciones físicas sino “creencias y pensamientos de las propiedades de objetos y situaciones”. (Ibíd., p. 67). El autor es muy “peirceano” aunque no menciona a Peirce en su trabajo. Estas creencias no son sólo “fácticas”, sino también, evaluativas, de ahí el nombre de su teoría:

Podemos resumir esta concepción de las emociones -que podría calificarse de teoría cognitiva/evaluativa- diciendo que un estado emocional recurrente es aquel en el que algún estado físico anormal de agitación sentido ha sido causado por la elaboración cognitiva y evaluativa que el sujeto hace de su situación. (Carroll 2005: 68).

Ojo con lo anterior, porque al decir que evaluamos los objetos externos y como consecuencia, sentimos un estado de agitación, Carroll coloca a la cognición antes que, al afecto, lo cual es un asunto problemático para las discusiones del actual giro afectivo. Se ha manejado, de modo malicioso podríamos decir, que Brian Massumi coloca al afecto antes que a la cognición y quizá haya algo de verdad en eso si atendemos a sus primeras observaciones sobre los sistemas de la intensidad y la cualificación en la autonomía del afecto. No obstante, en *Semblance and Event*, consideramos que el filósofo canadiense actualiza dicha afirmación para decir que las afecciones del cuerpo son paralelas con los procesos mentales, en la línea de Spinoza.

De modo tal que, ¿sólo evaluando las situaciones de la película es como se genera una reacción afectiva corporal? ¿No es posible que en el caso de las *screamers* (películas de sustos), el shock sea sorpresivo y la respuesta corporal sea primero? Incluso, ¿es posible que mi reacción somática venga acompañada de una evaluación, o bien, de una sustantivación del efecto físico que experimenté? Estos son problemas en los que, consideramos, Carroll no se detiene. Habla por supuesto, de los monstruos como marcas físicas en las películas, pero nos atrevemos a decir que su análisis no es de la forma del cine, particularmente, de la visualidad.

La introducción del papel del cuerpo en las discusiones del cine y en otros ámbitos del arte no son tan nuevas, pero si son polémicas para los estudiosos

⁶⁴ En términos de Louis Hjelmslev, la sustancia de expresión del cine no es el relato. En todo caso, esto estaría del lado del plano del contenido, donde se construyen significados y cuya forma es el guion o relato cinematográfico. Nosotros nos planteamos un análisis que abarque las materias de expresión del cine, particularmente las visuales.

que afirman que la actividad principal del espectador ante el cine es la mental. De manera muy reciente, han surgido estudios cuyos indicadores para el nivel del “susto” o “miedo” son las respuestas fisiológicas. El proyecto “The Science of Scare” organizado por *Broadbandchoices*, una empresa británica, invitó a 250 “víctimas” para hacerles ver una serie de películas y determinar “científicamente” cuál es la más aterradora. El estudio es ambicioso porque no intenta determinar únicamente cuál es la que ofrece más sustos a ese grupo de espectadores, sino obtener resultados que les permitan saber cuál es la más aterradora de todos los tiempos.

¿El resultado? En 2021, la película más aterradora es *Host* (*Rob Savage, Estados Unidos, 2020*), una producción original de la plataforma *Shudder* acerca de un grupo de amigas que hace una reunión de *zoom* para jugar a la ouija. Sobra decir que aquello se sale de control pues invocan a espíritus indeseados. ¿Cómo determinaron esto? Hicieron que los 250 sujetos de estudio vieran en repetidas ocasiones 40 películas consideradas las más aterradoras de la historia (según listas de críticos de cine y recomendaciones en la red Reddit); les vincularon a monitores para medir su frecuencia cardíaca, teniendo como referencia un nivel de 64 pulsaciones por minuto.⁶⁵

La película *Host* aumentó la frecuencia cardíaca de sus espectadores en 24 pulsaciones por segundo, por encima de películas como *El Conjuro*, *Hereditary*, *Un Lugar en Silencio*, *El Aro*, *Actividad Paranormal*, *La Bruja*, entre otras. ¿Hay algún problema con esto? Pues varios, pero el principal es que, en el 2020, cuando se hizo el estudio por primera vez, la película “más aterradora” de la historia fue *Siniestro* (*Sinister, Scott Derrickson, Estados Unidos, 2012*), que este año fue desplazada al segundo lugar. La ciencia no se discute, dicen, pero ¿por qué las películas provocaron tales reacciones fisiológicas?, ¿qué hay en las películas que resulta tan aterrador? El estudio no ofrece respuestas a esas preguntas, por ello, en la tradición del análisis cinematográfico, debemos volver a las películas y encontrar en ellas aquellos elementos que las hacen “aterroradoras”.

⁶⁵ El estudio completo está disponible en:
<https://www.broadbandchoices.co.uk/features/science-of-scare>

Science of Scare 2021			Science of Scare 2020		
Ranking	Movie	Avg resting heart rate (BPM)	Avg movie heart rate (BPM)	Highest spike (BPM)	Overall difference (BPM)
1	Host	64	88	130	24
2	Sinister	64	86	130	22
3	Insidious	64	85	133	21
4	The Conjuring	64	84	132	20
5	Hereditary	64	82	104	18
6	Terrified	64	82	122	18
7	It Follows	64	81	96	17
8	A Quiet Place Part 2	64	80	123	16
9	Paranormal Activity	64	80	115	16
10	The Conjuring 2	64	79	116	15
11	The Babadook	64	79	119	15
12	The Descent	64	79	121	15
13	Hush	64	78	89	14
14	A Quiet Place	64	78	120	14
15	The Ring	64	78	111	14
16	A Nightmare on Elm Street (1984)	64	77	105	13
17	Halloween (1978)	64	77	103	13
15	The Ring	64	78	111	14
16	A Nightmare on Elm Street (1984)	64	77	105	13
17	Halloween (1978)	64	77	103	13
18	Texas Chainsaw Massacre (1974)	64	77	99	13
19	IT (2017)	64	76	103	12
20	The Conjuring: The Devil Made Me Do It	64	76	106	12
21	The Exorcist	64	75	89	11
22	[REC]	64	74	114	10
23	28 Days Later	64	73	91	9
24	Candyman (2021)	64	72	95	8
25	The Grudge	64	72	90	8
26	The Invisible Man	64	71	103	7
27	Poltergeist	64	71	100	7
28	The Blair Witch Project	64	70	98	6
29	Friday The 13th	64	70	83	6
30	Alien	64	69	78	5

Las tablas exhiben la totalidad de películas utilizadas en el estudio de “The Science of Scare”, la mayoría provenientes de Estados Unidos. Fuente: broadbandchoices

Pareciera que vincular la acción entre cuerpo y mente es el paso necesario; aun así, las teorías cognitivas se han centrado en la actividad mental y han privilegiado las estructuras inmutables de los géneros del cine. Otro análisis de importancia en este campo es el que hace Greg M. Smith en *Film Structure and The Emotion System (2003)*, cuya idea central es que las películas evocan estados de ánimo y dan pie (o señalan) emociones particulares que pueden ser ampliamente compartidas por los espectadores, al tiempo que también pueden experimentarse individualmente. En opinión de Smith, los estudios de cine no han puesto suficiente atención a las emociones, confiando su estudio a aspectos del deseo, explorado por la veta del psicoanálisis. Su aporte analiza los mecanismos a través de los cuáles, las películas *apelan* a las emociones humanas, en donde el *estilo* y la *narración* son centrales, al igual que en Carroll.

Su teoría se basa en los estudios de la ciencia cognitiva, cuya investigación pone atención en los procesos mentales. Según Smith, los avances en psicología cognitiva, así como los aportes sobre el funcionamiento de las emociones en el organismo (desde una perspectiva biológica) son un sólido fundamento para la teoría del cine. Por esa razón, recupera los aportes de dichas aproximaciones para desarrollar una teoría del cine que se centre en la creación de emociones dentro de los textos fílmicos. En estos estudios, se incluye una dimensión de comunicación de emociones a los espectadores. Denomina a su teoría *The mood-cue approach to filmic emotion*; una traducción más o menos acertada sería “aproximación a la emoción fílmica a partir de las señales del estado de ánimo”. Incluso, podríamos decir “señales de afecto”, en tanto que el “estado de ánimo (*mood*)”, según Smith, es una condición preparatoria externa para la emoción, lo cual es similar a la categoría de “señal sensible” expuesta en la filosofía del proceso.

Afirma entonces que las emociones fílmicas son emociones ante todo y que es tarea de cualquier teórico del cine interesado en las emociones, comprender qué son y cómo se estructuran, antes de generar cualquier aplicación metodológica que intente identificarlas y explicarlas dentro del cine. En lo anterior radica el interés del enfoque de Smith: realiza un “esquema” para la comprensión del sistema emocional y posteriormente, genera una teoría para explicar cómo el cine es propiamente, un sistema emocional con la capacidad de activar las emociones en el ser humano. Aunque la narración es clave para entender cómo se generan, hay una diferencia entre él y Carroll: Smith si trabaja con elementos de la puesta en escena y de la audiovisión.

Smith entiende a una película como “un medio visual (y usualmente auditivo) altamente coordinado que ha desarrollado un número de estrategias convencionales (compartidas por productores y consumidores) para la creación de narraciones en tiempo real ininterrumpido”. (Smith, 2003: 11). Su teoría está enfocada en las emociones y su estructuración dentro de la narración, pues es en su desarrollo donde se construyen límites temporales que son experimentados por los espectadores, dentro de un lapso ininterrumpido que los

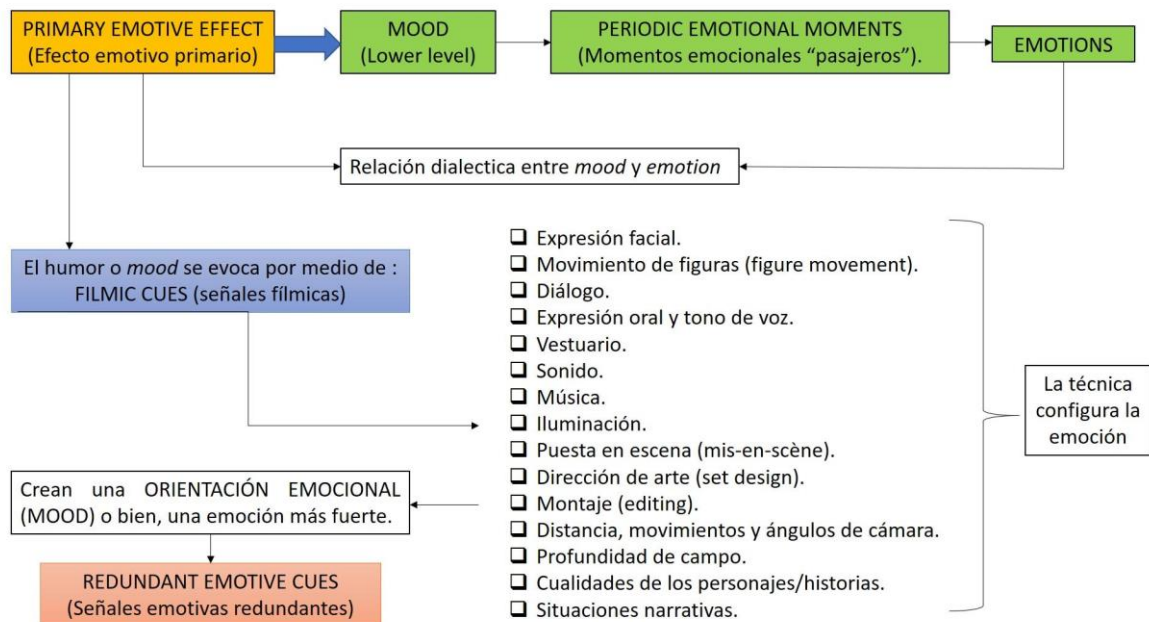
sitúa en ciertos eventos narrativos donde comparten las emociones que el filme genera vía lo que Smith llama “señales fílmicas” o *cues*, elaborados gracias a los diversos materiales expresivos del filme, pero que trabajan en conjunto con las acciones narrativas.

En ese sentido, para el autor es importante que los espectadores experimenten la película en el dispositivo canónico del cine, siendo la sala oscura y la pantalla luminosa elementos clave para que aceptemos “la invitación a sentir” que nos hacen los filmes. Además, Smith presupone la existencia de un *espectador educado*, es decir, uno que conoce las convenciones y estructuras con que operan los distintos géneros cinematográficos y, por tanto, ese conocimiento es imprescindible para que se enganche con la narración de las películas. En ese sentido, el efecto emocional existe como una disposición anterior a la experimentación de la película; si conocemos las convenciones, tendremos ciertas expectativas de los filmes y eso nos emociona y alienta a verlas.

Por lo demás, esta “expectación” es estimulada por los diferentes *cues* que nos proporcionan los filmes. Si el espectador no conoce los códigos del cine, probablemente no reciba de modo adecuado el efecto emocional ni se deje enganchar por sus dispositivos narrativos y escénicos. En otras palabras, si el espectador no es “versado” en cine, si no posee la experiencia simbólica previa del mismo, no puede emocionarse y eso tiraría por completo la teoría de Smith. De manera empírica, podríamos decir que, en el cine de Hollywood, del cual se encarga el autor, esto puede suceder porque tienen ciclos de repetición con esquemas bien definidos, pero ¿qué sucede con las otras cinematografías?

La teoría de Smith, desde nuestro punto de vista, explica que las películas no nos hacen sentir nada, más bien, apelan a nuestro conocimiento a priori de lo que son las emociones, por tanto, se aleja de los procesos sensoriales de la materialidad del cine e incluso, no abre el espacio para la cognición procesual al momento de ver. Lo que condiciona mis emociones en el cine, es conocer las películas y saber cuáles son los efectos que busca; en pocas palabras, si es terror, el efecto es miedo y cuando voy al cine, voy con la predisposición de sentirme atemorizado. Consideramos que esto no es acertado porque deja fuera los afectos corporales y la variedad de sensaciones y pensamientos que la película puede generar en el momento de experimentarla.

Desde luego, Smith define a las emociones desde los ángulos de la cognición, la filosofía de la mente y los esquemas periféricos, explicando cómo las emociones afectan al cuerpo, generando reacciones asociadas al sistema nervioso central. Reconoce el componente corporal de las emociones, pero lo que realmente nos hace evocarlas es, una vez más, la actividad mental, la cual es estimulada por señales fílmicas como las que se presentan en el siguiente diagrama:



Elaboración propia con base en Smith (2003).

Supongamos que el lector está familiarizado con *Viernes 13 (Friday the 13th, Marcus Nispel, Estados Unidos, 2009)*. Nos referimos a una adaptación del original de 1980, aunque en esta nueva versión se conservan muchos de los *cues* del clásico, entre ellos, el *score (música incidental)*. Sabemos que la música compuesta para la película apoya el desarrollo narrativo de la misma, así como las acciones de los personajes. En el caso del cine de terror, el aumento de su volumen e intensidad sirve para anticipar aquellas escenas donde aparecerá alguna amenaza. Pues bien, en la película a la que nos referimos, hay un sonido clásico (que por razones obvias no podemos reproducir aquí) pero que fue obtenido, según Betsy Palmer (protagonista de la versión de 1980) de una grabación donde se repetía, a modo de susurro, la palabra *kill (matar)*.⁶⁶

En el *track* de sonido, la palabra fue repetida tres veces de manera rápida: *kill, kil, kill*. Estamos casi adivinando que el lector ya ha repetido tres veces seguidas esa palabra. Pues bien, el sonido que genera su propia voz (si está repitiendo las palabras) es el que se escucha en la película, casi como onomatopeya. Ese ruido es parte de la música incidental del filme y cuando se escucha, es por una razón: Jason Vorhees (el asesino múltiple que protagoniza esta historia) está a punto de aparecer. En la versión de 2010, cuando un grupo de muchachos acampan cerca de Crystal Lake, se escucha ese *kill, kill, kill* que anuncia la aparición del monstruo, por tanto, es una señal que prepara a la audiencia para un episodio emocional intenso: un sangriento asesinato.

Esta lógica es la que sigue el enfoque de Smith. Son de gran importancia las señales que sirven como preparación para los episodios emocionales insertados en la narración de la película y no hay otro modo de construirlos, más

⁶⁶ Declaración recogida del documental *Crystal Lake Memories: The complete history of Friday the 13th*. (Daniel Farrands, Estados Unidos, 2015).

que por medio de elementos fílmicos; el autor les llama *filmic cues* (*señales fílmicas*). Estas señales construyen (y eventualmente codifican) los estados de ánimo (*mood*). Así pues, lo que una película edifica son, precisamente, esos estados de ánimo que activan el sistema emocional de los espectadores. En este enfoque hay dos procesos particulares: el efecto emotivo primario y los marcadores emocionales, ilustrados también el diagrama previo.

El diagrama explica la relación dialéctica entre los estados de ánimo y las emociones. El *efecto emotivo primario* es justo ese nivel inferior, el *mood* que predispone para experimentar alguna situación de “cierta” forma y que en el cine equivale a la creación de una atmósfera. Este *mood* se enmarca en periodos de tiempo (momentos emocionales pasajeros) que conducen a las emociones. Este efecto, como dijimos, se evoca por medio de señales fílmicas. Los modos de construirlas se ilustran en el diagrama y están relacionados con la técnica cinematográfica y otros significantes, entre ellos, la propia expresión facial de los actores, sus movimientos, vocalizaciones y otros elementos de la puesta en escena, además de la manipulación de la fotografía, los colores, entre otros elementos.

A su modo, Smith aborda nuestro cuestionamiento: ¿cómo la técnica elabora los afectos en el cine? puesto que las señales sensibles son elementos de la puesta en escena y de la organización de la imagen gracias al montaje y sonido. No obstante, estos no son suficientes para el autor, quien explica que nuestra experiencia emocional es completa sólo si seguimos marcadores emocionales dispuestos en la narración, pues esa provee al personaje y al espectador de metas y obstáculos que impiden llegar a ella, lo cual frustra nuestros esfuerzos por conseguir nuestros deseos, pero al mismo tiempo, tener una “ráfaga emocional” cuando se superan. Esto es interesante, pero implica volver a la propuesta de Carroll y regresar a la narración como el elemento central para la generación de emociones, dejando de lado el trabajo procesual del *pensar-sentir*.

En la línea de Carroll se sitúa Carl Plantinga con *Moving Viewers: American Film and the Spectatorship Experience* (2009), cuyo propósito es analizar cómo funcionan los afectos y emociones en el cine, argumentando que experimentar emociones es el principal motor para asistir al cine y que son necesarias para el desarrollo narrativo. No intentemos probar que la narración no importa, pero si insistimos en que debe hacer otro foco de análisis que se centre en los aspectos ontológicos del cine, es decir, sus materias de expresión visual. No obstante, Plantinga explica que las emociones colorean la percepción del espectador respecto al filme y se implican con nuestras ideas, lo cual lo acerca un poco hacia nuestra postura.

Denomina a su teoría como “cognitivo-perceptual”, pues se encarga del proceso cognitivo consciente en la experiencia afectiva pero también, en la preconscious y automática, cognitivamente impenetrable, o bien, el afecto entendido como una fuerza previa a la cognición que él llama advierte como consciente. Para él, las emociones son “interpretaciones basadas en

preocupaciones” (*concern-based construals*), es decir, juicios o percepciones de cómo una situación nos afecta. Consideramos que eso lo acerca el *pensar-sentir*, aunque no hace distinción entre afectos y emociones y habla de un proceso cognitivo que no está cimentado en la materialidad del cine.

Su método de análisis es muy similar al que sigue Greg M. Smith, es decir, que la experiencia emocional es dirigida por la narración del filme y existen, dentro del mismo, paradojas de emociones negativas, físicamente gestionadas y atenuadas, que luego se transforman en emociones positivas y placenteras, cuestión que lo acerca a la teoría de Carroll y al primer acercamiento de Massumi, cuando éste propuso la autonomía del afecto. Su argumento principal es que la respuesta emocional de la audiencia es determinada por una fórmula compleja que consiste en “condicionantes” (contextos y características de las audiencias) y “provocadores” (estímulos textuales). (Plantinga, 2009: 16).

Su acercamiento es tan parecido al de Smith que incluso, comprende al espectador como una “entidad hipotética” construida por el texto y por el aparato del cine, es decir, una entidad abstracta. Alude entonces a Robert Stam, quien diferencia el espectador virtual y el actual; lo anterior no es raro pues los teóricos del cine constantemente hacemos construcciones virtuales del espectador, lo cual nos permite hacer inferencias sobre sus reacciones, pero, en el espíritu de la filosofía activista que nos anima, diremos que el cineasta también hace esa construcción virtual, pues elabora las películas con la intención de transmitir a los espectadores un afecto principal.

En eso quizá podamos diferenciar a Plantinga de Smith; este último dice que el espectador es ideal y ya conoce el cine, mientras que el primero lo propone como abstracto y virtual, aquella entidad a quien los artistas destinan la elaboración de emociones. En el cine, Plantinga entiende a las emociones como “emociones artísticas” (*art emotions*), provocadas por el cine narrativo y otras artes y con similitudes a las que experimentamos en la vida real. En ese sentido, las emociones no son sólo constructos simbólicos como lo dice Smith, sino experiencias, cosa que acerca más a Plantinga a nuestra investigación.

El problema es su método, que se centra nuevamente en la narración hollywoodense porque, según él, no es aburrida, siempre emociona. ¿Aburrir no es un efecto emocional? Él no aborda eso y además, dice que el espectador es consciente del aparato de ficción y del dispositivo del cine, con lo cual termina por dirigirse, una vez más, a la experiencia simbólica del espectador. No estamos por la labor de tirar teorías al suelo y desacreditarlas, sino analizar sus similitudes con nuestras aproximaciones y descubrir qué podemos aportar a los problemas que estas no abordan. En ese sentido, cabe volver a preguntarnos ¿pueden las emociones en el cine generarse por otras instancias que no sean las narrativas?

3.2 APROXIMACIÓN FENOMENOLÓGICA: EL MIEDO CINEMÁTICO EN JULIAN HANICH

Julian Hanich es un profesor investigador asociado en la Universidad de Groningen en los Países Bajos; como miembro de la Facultad de Humanidades se ha destacado por sus estudios del cine y el análisis de sus efectos en los espectadores, siendo la fenomenología el marco teórico metodológico para sus investigaciones. De manera general, argumenta que las emociones son un fenómeno que se experimenta en la colectividad, frente a una pantalla cinematográfica, aunque eso no excluye que la experiencia pueda ser experimentada y significada de manera subjetiva. No obstante, compartir experiencias emocionales es lo que puede hacerlas placenteras, sobre todo, cuando se trata del miedo.

En el 2010 publicó su libro *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear* editado por Routledge. Más que preguntarse por qué sentimos emociones, su pregunta general es ¿cómo las sentimos?, asociando el fenómeno al cine. La palabra “fenómeno” es totalmente pertinente porque su aproximación es fenomenológica, por tanto, se trata de una descripción detallada de las experiencias en primera persona, tomando en cuenta cómo es que las películas generan emociones, pero también, considerando cuáles son los posibles efectos emocionales de los filmes en los espectadores. El punto de partida es la descripción formal de las técnicas del cine que logran tales efectos, así como el detalle de la experiencia corporal y mental subjetiva.

En ese sentido, esta investigación es más cercana a la nuestra, con la diferencia del aparato teórico que utiliza: el método descriptivo de la experiencia en primera persona y el análisis de las técnicas que provocan reacciones corporales y mentales es algo que tenemos en común, incluso, acudiendo a la especulación y/o inferencias acerca de cómo el texto fílmico logra efectos en los espectadores. No obstante, desde la filosofía activista, el cine es un evento procesual que se puede analizar desde la perspectiva de la creación, es decir, de cómo el cineasta proyecta intencionalmente ciertas ideas en expresiones materiales que luego serán actualizadas en imagen cinematográfica.

Al mismo tiempo, la película puede analizarse como resultado de esos procesos creativos y su efecto en el espectador es el de *pensar-sentir*. Podríamos argumentar que esto es lo mismo que busca Hanich, salvo por el vocabulario teórico que le respalda y porque, además, hace una crítica a la línea deleuziana (él no da cuenta de los trabajos de Massumi): explica que la filosofía del proceso sólo describe de manera impresionista la experiencia del espectador y no asigna al proceso del afecto, un sujeto, porque lo concibe como una fuerza asubjetiva. Esto es algo que la actual teoría debe solucionar, porque si bien el afecto ha sido caracterizado como una fuerza previa a toda cognición consciente, ocurre en un cuerpo, por tanto, se debe tomar en cuenta la experiencia corporal-mental del sujeto.

Dice también que la línea deleuziana no se pregunta por la experiencia placentera del sujeto. A ese respecto, consideramos que no es del todo cierta afirmación, o al menos, no para nuestros propósitos, dado que hemos hablado constantemente de cómo el espectador puede experimentar las películas de manera somática, perceptual y cognitiva, todas fases de un proceso de comunicación supremo que es el afecto. Creo que estamos por la labor de reformular no sólo el concepto de afecto como “afección corporal”, sino como un proceso comunicativo que genera significados desde la acción del cuerpo y sus respectivos procesos mentales, línea en la que trabaja la filosofía activista de Massumi, siguiendo los pasos de Spinoza.

Entonces, creemos que la primera referencia para la filosofía del proceso no es Deleuze, sino Spinoza, la piedra angular del actual giro afectivo académico. Dicho lo anterior, volvamos al enfoque fenomenológico de Hanich, el cual se centra en la “experiencia vivida” (*lived experience*). Se trata, como dijimos, de un método fenomenológico que describe la experiencia tal cual se experimenta; Hanich argumenta que no somos conscientes de los placeres que obtenemos al experimentar una película (con ello, atiende a la concepción asubjetiva del afecto que él tanto critica), pues estamos concentrados en lo que sucede en ella.

Así pues, un análisis del cine debería dar cuenta de lo que está oculto o lo que yace tras esa experiencia de placer, con lo cual se dirige a la generación de significados. Esto no es raro, si tomamos en cuenta que la fenomenología de la experiencia es fundamento de las teorías de la intersubjetividad y de la significación que han permeado durante muchos años en los estudios de comunicación. La intersubjetividad nos permite construir y transmitir saberes en la forma de experiencias de vida; el cine no es ajeno a este proceso.

Hanich retoma de la teórica norteamericana Vivian Sobchak los términos de “cuerpo emocionado”, “entornos cinemáticos”, “filme amenazante” y “espectadores co-cautivados”. El método de la autora, descrito en *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience (1992)*, también consiste en una descripción densa de la fenomenología de las películas, que Hanich, en su caso, aplica a las películas de terror. Al retomar estos conceptos, el autor explica que en la experiencia emocional es importante el entorno en el que se mira la película, cuestión con la que coincidimos. Con reserva de las respectivas discusiones que pueda generar la afirmación, la experiencia es más intensa cuando se vive en el dispositivo canónico del cine: en la sala oscura.

Hanich, al igual que nosotros, señala el déficit en la investigación de cuerpo y su relación en la experiencia cinematográfica emocional, que se caracteriza siempre por una división entre la presencia del cuerpo y el significado del filme. De ahí que, en la tradición de Maurice Merleau-Ponty, tome en cuenta al cuerpo cuando habla de las películas, es decir, el análisis cinematográfico no es sólo textual, sino que debe considerar la experiencia afectiva completa (ya aplicando nuestros términos). Esto incluye hacer inferencia, o bien, especular sobre los efectos del cine en el espectador. Así pues, toma al cine como un evento que

ocurre en ciertos entornos y concibe a las películas como textos que no son descontextualizados, es decir, debemos dar cuenta de dónde los experimentamos, con quién y gracias a cuál tecnología.

Podemos observar que su aproximación es muy similar a la nuestra, no obstante, otra cosa que nos aleja un poco, además de las diferencias en el léxico teórico y la línea epistemológica que construye nuestro marco teórico, es que Hanich hace categorizaciones de los tipos de miedo que experimentamos en el cine de terror. Es útil e interesante, pero si es necesario señalar que, desde la perspectiva filosófica procesual, los afectos se resisten a ser “categorizados”. No obstante, esa es una de sus tesis principales:

Separamos tipos de miedos no sólo de acuerdo con los objetos hacia los que nos dirigimos intencionalmente (no sólo pensamos las emociones), sino también, de acuerdo con su cuerpo experimentado, al tiempo e intersubjetividad, es decir, experimentamos emociones. (Hanich, 2010: 18).

El miedo que se deriva del encuentro con un filme de terror ofrece diferentes “coloraturas”, por decirlo así, de la experiencia; propone que existen cinco versiones del miedo que, a su vez, son estrategias estéticas para inducir un efecto emocional en el espectador: horror directo (*direct horror*), horror sugerido (*suggested horror*), el susto (*cinematic shock*), el temor (*cinematic dread*) y el terror (*cinematic terror*). Estos componentes funcionan como un todo, aunque se separen para fines analíticos; según Hanich, funcionan a la usanza del vector clásico de las emociones: intencionalidad (hacia algo), evaluación (del evento u objeto), tendencia a la acción, cambios fisiológicos y experiencia fenomenológica (este último en añadidura a su propio marco teórico).

Es importante resaltar que, en el cine, las emociones son estéticas, por ende, se distinguen de las pragmáticas, son “sentidas” o experimentadas, pero no se “actúa” en consecuencia de algo amenazante (como ocurriría en la vida cotidiana ante la percepción de un “peligro real”), por tanto, no motivan a la acción, en cambio, ofrecen experiencias placenteras. He ahí lo que él nombra como “la paradoja estética”, sentirse complacido con escenas de peligro o amenazas. A lo anterior suma el hecho de que las emociones en el cine de terror son momentos de intensidad y colectividad:

El miedo cinematográfico puede ser placentero. Puede serlo porque se compone de momentos preciados momentos de intensidad subjetiva que incluyen múltiples metamorfosis del cuerpo experimentado y el primer plano del tiempo, al igual que valiosas instancias de colectividad. El horror, el shock, el temor y el terror nos conectan y transforman a la vez, en diferentes grados de placer, con nuestros co-espectadores. El espectador atraviesa por diferentes metamorfosis que incluyen la constricción y expansión del cuerpo, movimiento de inmersión hacia algo presente en las películas, así como de liberación del mismo mundo que presenta, todo mientras experimentamos lapsos de tiempo largos o cortos. (Hanich, 2010: 24).

La experiencia es subjetiva, pero tiene la posibilidad de disfrutarse más en la intersubjetividad y, para fines de transmisión de saber, puede describirse de manera objetiva; con ello, se atiende al uso del lenguaje como principal herramienta para la externalización de la experiencia afectiva. Al experimentarse en grupo o colectividad (Hanich evita la palabra “comunidad”), se crean sentimientos grupales y de pertenencia, lo cual también podría explicar por qué ciertos grupos de espectadores son más propensos o propensas a disfrutar más del terror que otras. Algo de igual importancia es que para Hanich, el análisis del cine consiste en pasar del dispositivo narrativo a la experiencia del sujeto, algo que también buscamos nosotros.

De manera que, para el autor, el cine de terror constituye una experiencia estética que pone en balance nuestro temor por el peligro y placer por sentir miedo, un fenómeno que incluye la decisión del espectador acerca de qué ver y qué evitar cuando va al cine; cuando selecciona la experiencia del dispositivo cine, elige la experiencia mejorada o expandida (un término muy de la filosofía del proceso: campo expandido). En el caso del género que nos ocupa, explica que existen dos vertientes del cine que anuncia una experiencia corporal intensa: el terror y el thriller, pues ambos ofrecen la posibilidad de respuestas somáticas y experiencias emocionales.

Procede entonces a analizar las cinco estrategias estéticas que derivan en tipologías del miedo, utilizando películas en su mayoría, procedentes de los Estados Unidos. La primera estrategia es el horror directo (*direct horror*): la espectadora lo experimenta como aterrador, fascinante y abrumador gracias a imágenes en movimiento respaldadas por efectos de sonido. Las imágenes consisten en actos de violencia o la presencia actual de monstruos, es decir, no se sugieren, la presencia de estos elementos es totalmente perceptible y se experimenta de modo paradójico: aterrador, pero a la vez fascinante.



Fotograma de *Henry, retrato de un asesino serial* (*Henry, portrait of a serial killer*, John McNaughton, Estados Unidos, 1986). Fuente: IMDB.

El anterior es un fotograma de *Henry, retrato de un asesino serial* (*Henry, portrait of a serial killer*, John McNaughton, Estados Unidos, 1986), una de las películas que Hanich utiliza para ejemplificar el horror directo. En este caso, Henry y su secuaz asesinan brutalmente a su jefe; Hanich argumenta que la incertidumbre que puede generar la violencia es un proceso de *coming-into-being* (llegar a ser), un término filosófico asociado a la filosofía activista, donde la incertidumbre se reemplaza por el acto violento directo, el cual se asocia con la inmoralidad intencional y un suceso de brutalidad perturbadora donde el cuerpo es fuertemente “afectado” por sonidos fuertes y violencia gráfica que crean lo que el autor denomina “empatía somática”, es decir, sentimos lo que el personaje, pero no a la usanza de Carroll, sino que atravesamos una imitación motora, cuerpo a cuerpo.

La segunda estrategia estética es el horror sugerido (*suggested horror*): se basa en “imaginaciones intimidatorias” de violencia o evocaciones del monstruo; ello es posible vía las descripciones verbales, efectos de sonido que anticipan la presencia o bien, visiones parciales o bloqueadas, todas deformaciones posibles gracias a los trucos de la cámara y el empleo de filtros, ángulos y primeros planos de la fotografía. Dado que se trata de “imaginar”, el asunto es muy paralelo a lo planteado por Deleuze en las potencias de lo falso: imaginar es consecuencia de los afectos como signos y la base para la creación.



Fotograma de *Corazón Satánico* (*Angel's Heart*, Alan Parker, Estados Unidos, 1987). Fuente: IMDB.

La imagen corresponde a *Corazón Satánico* (*Angel's Heart*, Alan Parker, Estados Unidos, 1987), filme empleado por Hanich para ilustrar el horror sugerido. En este caso, Robert De Niro es Louis Cypher, un misterioso millonario que contrata a un investigador privado (Mickey Rourke) para localizar a un cantante desaparecido. No obstante, Cypher (un acrónimo para Lucifer) ofrece al investigador pistas que, al parecer, están vinculadas con un pasado tenebroso que ya no recuerda. Hanich argumenta que este tipo de horror se enraiza en el momento presente (lo actual) y puede estar conectado con el horror director y el shock cinemático, con la diferencia de que el espectador teme a su propia visualización mental de los eventos o del monstruo, sugeridos por el filme.

Las estrategias para sugerir incluyen primero planos de armas blancas, efectos de sonido que no son repentinos sino acompasados, cortes que evitan mostrar la totalidad del monstruo, de modo que la cámara omite detalles. El espectador percibe esos detalles e imagina, controla su propia imaginación según el alcance de su percepción de los elementos de la película. También hay descripciones verbales que delimitan la temporalidad, es decir, hablan de la posible aparición del monstruo en el futuro o de su presencia en el pasado de alguien (algo similar al régimen cristalino sin llegar a las complicaciones planteadas por Deleuze).

La tercera estrategia estética es el susto (*startling scares*) o lo que Hanich también nombra como *cinematic shock* y que podríamos decir, es una de las estrategias recurrentes del cine de terror, principalmente el hollywoodense. Se trata de una "sorpresa" que viene, como su nombre lo indica, en calidad de "susto" y cuya intensidad suele ser alta, breve y depende en gran medida del sonido. Responde a un objeto o evento que irrumpe repentinamente en la situación, de manera inesperada. Hanich reconoce que es problemático concebir

al susto como una emoción pues, por un lado, hay quienes lo consideran como una reacción fisiológica y, por otro, los que la entienden como una emoción parecida al miedo que sirve como condición preparatoria para la situación que vendrá, algo similar al efecto “*fight or flight*” (huir o enfrentar la situación).

Hanich se atiene al segundo caso; dice que reaccionamos a un objeto registrado como amenazante, pero es en extremo breve y responde a una amenaza inesperada. Esto sucede tanto para el personaje como para los espectadores y aclara que no toda “sorpresa” puede tener efecto de “susto”. En el caso del terror, el incremento del ruido es una estrategia para generarlo, así como la aproximación rápida de un objeto dentro del campo de visión. Lo importante en este tipo de miedo, es que no tenemos creencias o pensamientos cognitivos acerca del objeto, no lo evaluamos porque no hay tiempo para ello, por tanto, es “no-cognitivo”, asunto que es muy cercano a la primera noción de afecto de Brian Massumi: una fuerza asubjetiva.



Fotograma de *Alucinaciones del pasado* (*Jacob's Ladder*, Adrian Lynne, Estados Unidos, 1990). Fuente: IMDB.

No es la mente sino el cuerpo quien lo registra como una situación amenazadora; respondemos automáticamente, sin pensamientos de por medio. Es totalmente compatible con la noción procesual del afecto en la filosofía activista. El fotograma de arriba pertenece a la película *Alucinaciones del pasado* (*Jacob's Ladder*, Adrian Lynne, Estados Unidos, 1990), uno de los ejemplos de Hanich para este tipo de estrategia estética. Se observa a Jacob Singer (Tim Robbins) se sorprende ante la visión (para él real) de un evento de su pasado relacionado con la guerra, todas alucinaciones que se han desatado a partir del asesinato de su psicoanalista.

Para Hanich, existen seis tácticas de susto o tipos de *shock*:

- a) *Fake shock*: el espectador y el personaje se asustan, aunque el susto resulta no proceder de una situación amenazante.

- b) *Return-of-the-dead shock*: el monstruo, en apariencia muerto, revive o se pone súbitamente de pie.
- c) *3-D shock*: algún objeto salta de la pantalla hacia nosotros. Gracias a la tecnología estereoscópica, parece que saliera de la misma.
- d) *Horror shock*: se trata de la revelación abrupta del monstruo o del acto de violencia.
- e) *Behind-the-back shock*: cuando la protagonista se percata de alguna reflexión en el espejo o bien, la amenaza aparece repentinamente por detrás de la persona.

Podemos ver que estas estrategias son frecuentes en el cine de terror hollywoodense y nos atrevemos a decir que sirven como pautas para que los espectadores consideren que una película “si da miedo”. Pero dadas las descripciones que hasta ahora hemos hecho, asustarse no es lo mismo que sentir miedo. Algunas otras técnicas que Hanich analiza como generadoras de sustos son los movimientos rápidos de cámara, el aumento de volumen en el sonido, las distracciones deliberadas de los personajes y su disrupción de creencias, movimientos que se van acercando más hacia la postura cognitiva de Noël Carroll, con la diferencia de que Hanich sigue involucrando al cuerpo “vivido” o la experiencia del cuerpo, como categoría para estudiar la inmersión dentro de las películas.

La cuarta estrategia estética es el temor o bien, la ansiedad anticipatoria, algo que Hanich denomina como *cinematic dread*: presenta a un personaje vulnerable que se va adentrando, de modo paulatino, en un lugar abandonado o escenario que alberga peligros; le llama a esta situación *the-alone-in-the-dark scenario* (el escenario donde se está solo, en la oscuridad). El personaje puede o no estar informado de las características peligrosas del escenario o de la amenaza, pero su enfrentamiento con la misma es inevitable.



Fotograma de *El silencio de los inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, Estados Unidos, 1990). Fuente: IMDB.

La anterior es una imagen de *El silencio de los inocentes* (*The Silence of the Lambs*, Jonathan Demme, Estados Unidos, 1990); es una escena en la que Clarice Starling (Jodie Foster) se adentra en la bodega donde vive Buffalo Bill, el asesino serial al que busca. Él apaga la luz y se coloca unos visores de luz que le permiten escudriñar el lugar; es así como ve a Clarice, quien se mueve en la oscuridad sin saber desde dónde la podrán atacar. Hay estrategias técnicas involucradas, pero se trata de un tipo de terror que empieza a ser guiado por la narración; tememos por el personaje que está en peligro y como espectadores, esperamos una amenaza que promete ser aterradora y horrorosa.

Se separa del susto y el terror (la última estrategia estética) debido a sus diferencias en las estructuras temporales. Ambos (horror y temor) son “sentidos” o experimentados en el tiempo presente, pero el temor apunta al futuro, mientras que el horror se centra en el ahora. En el temor, se espera lo peor (es el mecanismo de la angustia) y puede ser fomentado por advertencias verbales dentro de la narración o *cues* implícitos (como los que describe Greg M. Smith). Así mismo, la fotografía puede ocultar el acceso del espectador al espacio, bloqueando detalles del escenario o añadiendo sonidos fuera del campo de visión.

Algo que también es interesante porque se acerca a nuestro enfoque en la dirección de arte, es la creación de atmósferas solitarias, para lo cual Hanich ofrece tres pistas: el escenario, el clima y el tiempo en el día. Esto se ilustra mejor si pensamos en escenarios canónicos como los de la casa encantada, el laberinto, el descenso en cuevas o lugares oscuros, espacios interminables, o bien, las épocas del año, como puede ser el caso del Halloween. En estos espacios, nuestra experiencia corporal también se ensancha porque, paradójicamente, el cuerpo se siente atrapado, constreñido, inmóvil. Nuestras sensaciones son paralelas al del personaje, acudiendo de nuevo al mecanismo de la empatía corporal.

La quinta y última estrategia es el terror, que también llama “agitación aprehensiva” o *cinematic terror*: es una subcategoría del suspenso e incluye a un personaje vulnerable y en extremo aterrado, que trata de escapar de un monstruo o asesino que se acerca gradualmente. Le llama el *chase-and-escape scenario* (persecución y huída). Deriva de la percepción temporal, rápida y cada vez más escandalosa de la aproximación de la amenaza; la diferencia con la anterior estrategia es que aquí ya se conoce la naturaleza de la amenaza, la cual ni está ahí pero casi llega (*not yet there, but already present*).

En este tipo de miedo, tememos por el personaje y anticipamos un final negativo para nosotros; la amenaza promete ser aterradora. Esto es compatible con nuestras afirmaciones de que el terror es el estado de mayor intensidad del miedo y, según lo expuesto por Hanich, podemos decir que es la conjunción de todos los estados previos. Si los colocamos en un vector, los tipos de miedo son un modo de construcción paulatina del terror, la última fase del miedo. Este terror intenso se ubica en escenas de persecución que conjuntan técnicas de sonido alto, cortes rápidos de edición y aspectos narrativos.



Fotograma de *Scream: grita antes de morir* (*Scream*, Wes Craven, Estados Unidos, 1990).
Fuente: IMDB.

El autor añade que el espectador sabe de la amenaza y es prerequisite para sentir terror, es decir, que al entrar a una película, sabemos que seremos asustados y atemorizados, lo cual ya pone su teoría en el nivel de Smith y Plantinga: aceptamos la invitación a sentir, con la diferencia de que Hanich no alude al conocimiento de las estructuras del género, como sí lo hace Plantinga, por ejemplo. La imagen anterior pertenece a *Scream: grita antes de morir* (*Scream*, Wes Craven, Estados Unidos, 1990), uno de los ejemplos de Hanich. Ahí, Casey Becker (Drew Barrymore) es perseguida por el asesino enmascarado, luego de que jugó emocionalmente con ella a través del teléfono.

Las sensaciones de agitación y aceleración del corazón son gestionadas gracias al uso de distintos ángulos y posiciones de la cámara, para captar los distintos eventos de la persecución, lo cual también genera ansiedad ante la posibilidad y en muchos casos, inminente muerte de la protagonista. Sentimos ansiedad junto con ellas, algo a lo que Hanich llama "imitación de la sensación" (*sensation mimicry*), una tesis que los pensadores del afecto han seguido muy de cerca: el afecto es contagioso. La diferencia con el temor es que este último es incierto; el efecto de incertidumbre y cumplimiento de la amenaza es lo que marca las diferencias entre temor y terror.

Durante su explicación de estas tipologías, Hanich insiste en la experiencia social, es decir, las emociones se experimentan de manera diferente cuando las vivimos junto a nuestros acompañantes u otros espectadores dentro de la sala de cine. Ello es interesante porque a nuestra manera de ver, Hanich plantea una intersubjetividad de las emociones, un principio fenomenológico que, en lugar del lenguaje, pone a la actividad afectiva como elemento organizador de nuestras interacciones, idea que se corresponde con la tesis general del giro afectivo: son los afectos el centro de la generación del saber y la actividad cultural humana.

La experiencia del cine es colectiva, por ello, ese es el elemento que nos separa de Hanich a pesar de las muchas similitudes con él: la filosofía del proceso y la filosofía activista, al parecer, no dan cuenta de las experiencias colectivas sino del proceso subjetivo del afecto. Este es un desafío que debemos aceptar y tratar de involucrar a las teorías en un diálogo para ver al proceso de comunicación como uno que sucede entre el cine y las espectadoras, no únicamente entre la película y un sujeto encarnado separado de su mente y de las otras.

3.3 MIRANDO Y SINTIENDO: EL MODELO CORPORAL DE XAVIER ALDANA REYES

Debo regresar a la primera persona para relatar lo siguiente: me sucedió una anécdota similar a la que relata el Dr. Xavier Aldana Reyes, quien es investigador en la Universidad Metropolitana de Manchester, especializado en Literatura Inglesa y Cine. Él comenta que uno de los eventos catalizadores de su interés por el cine de terror y el cuerpo fue su primer encuentro con la película *Hostal: el rincón de las torturas* (*Hostel, Eli Roth, Estados Unidos, 2005*). Vio el filme por diversas razones, entre ellas, su gusto por el género y que venía respaldado por Quentin Tarantino. La historia de tres amigos mochileros que son atrapados por una élite de cazadores que los compra para torturarlos, generó una impresión en el autor, algo que él describe como un *afecto duradero* que se extendió fuera de la pantalla.

Comenta que se estremeció con las escenas de tortura, en las cuales el cuerpo es expuesto, cercenado, sangrado, entre otras abyecciones a las que estos personajes son sujetos. También, se sintió angustiado por Paxton (Jay Hernández), el protagonista que intenta escapar y, finalmente, se estremeció cuando terminó la película, por la idea, la posibilidad de que existan en el mundo, asociaciones que se dediquen a la compra y venta de seres humanos para satisfacer necesidades inhumanas como las de asesinar. Bueno, desde luego que el fenómeno existe; se llama trata de blancas y está relacionado con eventos que constantemente nos amenazan y nos sumergen en estado de angustia: el crimen organizado y el terrorismo.

Yo también vi *Hostal* y aunque la considero violenta, la que me generó una impresión similar a la que describe Aldana fue su secuela: *Hostal: Parte II* (*Hostel: Part II, Eli Roth, Estados Unidos, 2007*). La premisa es la misma, únicamente cambian al grupo de viajantes, que ahora son tres mujeres. Ellas, engañadas por otra chica que atrae personas al infame *hostal*, también experimentan torturas tremendas, vemos la degradación de su cuerpo y cómo son tratadas como mercancías. Dos secuencias me resultan perturbadoras: aquella en la que un empleado escanea los pasaportes de las chicas y los envía a personas en todo el mundo, quienes comienzan a ofrecer dinero por ellas; en efecto, se trata de una subasta en la que el mejor postor se queda con una de las chicas, para asesinarla.

La siguiente secuencia es una que, a la fecha, no se me olvida y ha marcado mucho mi interés por estudiar las imágenes del cine de terror: Lorna (Heather Matarazzo) está colgada de un techo, completamente desnuda y boca abajo, con una mordaza en la boca. Debajo de ella, hay una tina. Alrededor, hay velas. Después de que nos detallan este escenario, entra al cuarto otra mujer quien también se desnuda y se coloca debajo de la muchacha. Luego, con una guadaña, comienza a tocar la piel de Lorna. Recuerdo haber hecho una expresión de horror (al menos, sentí que así fue) y recogí las piernas en el asiento.

El ruido del metal de la guadaña tocando a la chica anunciaba su destino; cuando la asesina comienza a cortar la piel y bañarse en la sangre de la chica, se escuchó un murmullo entre los espectadores; cada golpe era acompañado por susurros de alarma, asco o sorpresa. En el final de la secuencia, la asesina abre la garganta de Lorna y termina de “bañarse”. Recuerdo las reacciones somáticas en mi cuerpo, pero también, la idea del sufrimiento de la chica, el horror de ver al cuerpo herido y la idea de que, fuera de la pantalla, esta violencia se extendía en situaciones que empezaban a tomar más visibilidad en los medios informativos, como es el caso de los feminicidios.

La posibilidad de morir así me aterró. No obstante, ahí estaba, en la sala de cine, viendo esos horrores y habría de volver para ver otros. A Xavier Aldana Reyes le sucedió igual y se pregunta lo mismo que Julian Hanich y yo: ¿por qué sigo viendo esto, si existe la posibilidad del miedo y el terror en la vida cotidiana? Sólo que, a diferencia de la investigación de Hanich, Aldana no se centra en el estudio paradójico de los placeres que uno puede obtener al ver una película de terror. En cambio, indaga las formas en que estas películas *hacen cosas* a los espectadores y sus cuerpos. Su interés central es el *afecto*, tomando al cuerpo como eje productor de estas afecciones que generan reacciones somáticas, experiencias corporales e ideas duraderas en la mente de quienes ven el evento del horror en el cine.

Para él, las películas de terror modernas son máquinas afectivas que exaltan, cautivan, manufacturan y articulan *experiencias vividas*. Le llama a este proceso *horror sensorium* y explora sus posibilidades en el libro *Horror Film and Affect. Towards a Corporeal Model of Viewership*, publicado en 2016 y que constituye la aproximación más reciente sobre el tema de los afectos en el cine de terror, enmarcados (no del todo) en la corriente filosófica que hemos descrito en este trabajo, aunque en cuestiones de método, Aldana sigue la propuesta fenomenológica de Julian Hanich.

Lo anterior quiere decir que estudia las respuestas somáticas producidas por efectos como el sobresalto o el susto, las cuales son formas de colocarnos en nuestro *cuerpo vivenciado*, una conciencia de sí, encarnada y orgánica. (Ver Aldana, 2016: 8). Así pues, explora los nexos entre la representación y el afecto, no interesándose en la representación de los cuerpos sino en lo que la violencia hacia los cuerpos en el cine provoca en los cuerpos de los espectadores. Lo que

estaría *mediando* en ese umbral (el cine y el espectador) es lo que Massumi llama el *tercer estado, el afecto*, aunque Aldana no retoma al filósofo canadiense.

Su modelo de análisis es *corpóreo* y como en otros casos, deriva de su tesis doctoral en la que propuso que el afecto en el horror posee un fuerte anclaje dramático en el *performance* o situación escénica y en la herencia teatral, especialmente en los aspectos gráficos y horrorosos cuya raíz yace en el *grand guignol*. La herencia de esta compañía de teatro parisina que se especializaba en obras de terror sádicas, crueles, violentas, mostrando sangre y descuartizamientos en escena, es un antecedente directo del *gore* que ha sido estudiado entre otros por Carlos Clarens en *An Illustrated History of the Horror Film (1967)*, David J. Skal en *Monster Show. Una historia cultural del horror (1993)* o Carlos Losilla en *El cine de terror (1993)*, entre otros.

Pero mientras a aquellos les interesa la historia del cine e intercalan su interés con las representaciones y variaciones de los monstruos en el género y la sociedad, Aldana fue concretando su interés en las experiencias corporales reales, reconocibles e intuitivas (Ibíd., p. 2). Puede decirse que, para este autor, la fuente del afecto en el cine de terror es el cuerpo violentado y su vínculo directo con el espectador, entendido como cuerpo *sintiente*. En ese sentido, las reflexiones de Aldana tampoco caminan por la búsqueda de una ontología del cine como productor de emociones o como máquina o aparato estético generador de afectos. El cine está ahí y se concentra entonces en una parte de este; explora la representación y el afecto vía el cuerpo.

Así pues, explica: “mi otro punto de anclaje, además del afecto, es el cuerpo, especialmente, el momento del contacto visceral entre los espectadores y los personajes, basándome en ejemplos de horror gráfico, mutilaciones o tortura” (Ibíd., p. 3). Entonces, al escritor le interesa el momento de cumplimiento de la amenaza, o como hemos explicado con anterioridad, el instante de terror, la fase más intensa del miedo que en las películas suele presentarse cuando los personajes están confrontados con su amenaza. No le interesa tampoco hacer una clasificación de afectos o emociones como lo hace Hanich. Resulta más importante anotar que no le interesan todas las expresiones del horror, sino aquellas que conocemos como *gore, slasher film o torture porn*.

En cuanto a la teoría de afecto, Aldana señala la corriente filosófica que descende de Gilles Deleuze y Henri Bergson aunque intenta separarse de ella para insertarse en la fenomenología. En su opinión, cuando el cine de horror ha volteado al afecto, lo ha hecho desde dicha perspectiva, tomando en cuenta sus niveles emocionales y somáticos; utiliza al término de un modo separado de las aproximaciones cognitivas y racionales de las emociones, con lo cual, de algún modo acude a la “separación” que describimos al inicio de este trabajo con el afán de ser analíticos: entiende a las emociones como fenómenos cognitivos y a los afectos como reacciones corporales.

Lo anterior no lo obtiene al realizar un trabajo de rastreo de los afectos hasta Spinoza y demás autores que le siguieron, más bien, llega a tal conclusión derivada de una reflexión sobre el trabajo de Carl Plantinga y también, de una

crítica al trabajo de Noël Carroll, que se puede apreciar, ha marcado en más de una forma a los estudiosos del cine de terror, y particularmente, a quienes se preocupan por las emociones y/o placeres del género. Aldana explica que el afecto es un término “paraguas” que incluye diferentes fenómenos, como respuestas somáticas o corporales, emociones y estados de ánimo. (Ibid., p. 6).

Esto es compatible con nuestra visión de que el afecto no es “una sola cosa”, sino un evento procesual y dinámico. Aldana obtiene su reflexión luego de una revisión de las propuestas del académico estadounidense Carl Plantinga, quien se ha especializado en el estudio de la narración, pero también en la generación de las emociones en el cine y cómo éstas “mueven” a los espectadores. Plantinga cuenta con varios trabajos referenciales para el campo, siendo el más popular el que comentamos en el marco de las aproximaciones cognitivas, aunque el autor se refiere más a *The Affective Power of Movies (2013)*, en que Plantinga afirma que los afectos no son únicamente reacciones corporales somáticas, sino emociones y estados de ánimo.

Siguiendo estas ideas sobre, Aldana se alinea con los estudios de los afectos, a los cuales separa de lo que Noël Carroll comprende como emociones cognitivas, en cambio, define a los afectos como “reacciones cableadas” (*hard-wired reactions*) que nosotros conocemos coloquialmente como reflejos y que pueden ser provocados por algún efecto de sobresalto o susto (lo que Hanich denomina *startle*). Esta aproximación es básicamente la nuestra, es decir, separa “emociones” como fenómenos cognitivos y las reacciones corporales como “afectos”. Es pertinente aclarar, una vez más, que esta separación es útil para fines analíticos, pero en la actividad humana no es una división binaria, sino procesual. En todo caso, es necesario acudir a los términos de Massumi para esclarecer que las emociones son procesos cognitivos conscientes, mientras que los afectos son fuerzas pre-conscientes pero que sí son registradas por el cuerpo y nos brinda cierta información.

En resumen, las teorías cognitivas no necesitan negar el trabajo del afecto, pero este debe simplemente extenderse para cubrir todos los elementos que influyen en la percepción del espectador en ciertas escenas o en todo el filme, es decir, representaciones, pero también, el uso de efectos especiales, trucos cinematográficos y otras formas en que el cine genera tanto las emociones como las reacciones somáticas”. (Aldana, 2016: 8).

Así, el autor explica que el análisis cinematográfico debe contemplar la expansión del afecto hacia las técnicas que tanto la película y por ende, el cineasta, utilizan para “mover” a los espectadores, es decir, un tipo de neo-formalismo que vincule las técnicas del cine con la anticipación de los efectos que este quiere transmitir a los espectadores, ya sean somáticos, emocionales o cognitivos y sin importar la posición que ocupen en la película, o sea, si se presentan de modo anticipatorio, inmediato o si generan respuestas prolongadas.

El centro es, entonces, el estudio de la película, pero tomando en cuenta como los procesos fílmicos afectarán a los espectadores, idea que es similar a la nuestra, en tanto que vemos a los afectos como resultado de los procesos creativos del cine que se elaboran con la intención de transmitir afectos específicos, en nuestro caso, afectos de la maldad. Hanich, Smith y Plantinga hacen lo propio en sus respectivas aproximaciones, es decir, analizar la materia de expresión del cine, las técnicas que lo hacen posible. El análisis cinematográfico tiende a diseccionar la forma del cine, aunque el propósito general es descubrir significados y si habla de efectos, se centra en los mentales, lo cual, finalmente, es una forma de indagar sobre el proceso de construcción mental del saber.

Plantinga en *Moving Viewers* le llama a la materia de la expresión *The Sensual Medium*, que funciona en dos aspectos: un realismo referencial (vínculo con aquello que la imagen representa) y uno perceptual, aquel que replica los indicios visuales que la gente percibe y/o utiliza en la percepción natural, por tanto, se asocian más a los sentidos y no a los objetos de referencia. Esto nos conduce a pensar que el cine puede, en efecto, ser analizado más allá de la representación, en su calidad de aparato estético y sensorial. Lo anterior no niega el papel de la cultura en la construcción de la experiencia humana.

Hay elementos en las respuestas del espectador que no son lingüísticamente procesadas, pero en algunos casos depende, en mayor o menor medida, de habilidades perceptuales universales y en otros casos, de habilidades que no son socialmente identificables pero relativamente directas y automáticas, es decir, no mediadas por el lenguaje o el pensamiento consciente. (Plantinga, 2009: 114).

Estas respuestas no mediadas por el lenguaje pertenecen a la naturaleza sensorial del medio que apela directamente a las respuestas automáticas procesuales que se manifiestan, de forma más clara, en la prevalencia de escenas sexuales y violentas en la pantalla, toda vez que involucran la acción del cuerpo. Esta idea la siguen Julian Hanich con su aproximación fenomenológica y, Aldana, quien al igual que Plantinga, concibe a las películas como “sensoriales” en formas que no suelen ser ampliamente reconocidas, pero que logran el efecto de la empatía corporal y la imitación motora, fenómenos de los que también se encargan Hanich y Plantinga, lo cual no es raro dado que el autor retoma las investigaciones de ambos.

Aunque Aldana utiliza el método fenomenológico de Hanich, su marco teórico se acerca más a la teoría del afecto. Rechaza el dualismo cartesiano al nombrar a su estudio como un giro corporal que intenta pensar a través de la carne, un fenómeno que él llama *somatically felt body*. Argumenta que no todos nuestros pensamientos pueden explicarse con el razonamiento lógico, pues nuestro cuerpo se anticipa a la experiencia consciente, un asunto que adelantó Massumi desde la autonomía del afecto. En el caso del cine de terror, explica:

Sin importar los contextos específicos de realización cinematográfica, por ejemplo, el uso de efectos de maquillaje y prótesis en las décadas de los setenta y ochenta, el cuerpo siempre se ha mantenido como una parte importante del horror. Las imágenes de daño corporal son más ubicuas, gráficas y explícitas porque el género ha evolucionado y porque dichas imágenes se encuentran cada vez con menos censura. El número e intensidad de escenas violentas y explícitas ha crecido debido a los cambios en la percepción que tenemos de la condición humana y de nuestra experiencia en el mundo, así como al alto grado de secularización de occidente. El cuerpo, en muchas maneras, se ha vuelto más somático y fenomenológicamente presente. (Aldana, 2016: 11).

Es evidente que Aldana trabaja con sólo una manifestación de terror: el horror directo, lo cual quita del mapa las formas en que afectan otras películas centradas no en el cuerpo sino en los efectos anticipatorios, en los escenarios, en los monstruos deformes, entre otros elementos que también pueden hallarse en el género. Desde los setenta, con el advenimiento del cine de terror contemporáneo en los Estados Unidos, se presentaron películas cada vez más violentas y sin nada de sugestión, lo cual cimentó los subgéneros violentos del *slasher*, *splatter*, *exploitation*, *torture porn*, *los videos nasties* e incluso, las leyendas urbanas sobre el *snuff*. Todas colocan al cuerpo en el centro; algunas colocan a monstruos o asesinos, pero no son estos lo que logran afectar y aterrar, sino la violencia sobre el cuerpo y cómo es que nosotros como espectadores, somos afectados por ella.

Así pues, la película “simula” el daño para el potencial espectador. Cabe aclarar que Aldana no se centra en cómo la estética logra un distanciamiento entre el filme y los espectadores, al contrario, ciertas películas de horror, dice, presentan la amenaza corporal como real y eso es un requisito básico para la creación de afecto. Así pues, en películas de un realismo impresionante como lo podrían ser *Recuerdos Perversos (The Poughkeepsie Tapes, John Erick Dowdle, Estados Unidos, 2007)*, un *found footage* que presenta las grabaciones que contienen las atrocidades de un asesino serial, las imágenes se presentan con una estética casera que, para alguien desconocedor del género, podrían pasar como un verdadero documental.



Fotograma de *Recuerdos Perversos* (*The Poughkeepsie Tapes*, John Erick Dowdle, Estados Unidos, 2007), en el que una chica es víctima de las atrocidades de un asesino. La película es un falso documental. Fuente: IMDB.

La mutilación o degradación corporal que vemos en fotogramas como el de arriba tienen el potencial de afectar al espectador. Ello pone en jaque la teoría de que la experiencia estética logra plantear al cine como un mundo separado del espectador. Más bien, el cine crea un mundo e invita a la espectadora a acercarse; para ello, explota las cualidades hápticas del medio, por ejemplo, el potencial de ser herida, de matar o de vivir una aventura. Es imaginarse dentro del mundo, con cuyo razonamiento Aldana recurre, sin ser consciente de ello, a las potencias de lo falso y al mismo tiempo, al pensar-sentir de Massumi, aunque en esa línea, cita más a Steven Shaviro y su libro *The Cinematic Body* (1993) en el planteó la “relación simbiótica y parasitaria entre el espectador y la película”.

Ver a un cuerpo torturado o bien, mirar a algún personaje adentrarse en un lugar peligroso donde lo primero que arriesgará será su seguridad corporal, son fuentes de afecto cinematográfico, un afecto que es posible gracias a los medios expresivos del cine y no a sus discursos, cualesquiera que estos sean (políticos, sociales, culturales, familiares, etc.). Su modelo se llama *the affective corporeal model of viewership* y explora la abyección, para lo cual retoma a Julia Kristeva y otros estudios feministas de Linda Williams, Barbara Creed y Carol J. Clover, acerca del cuerpo femenino torturado y lleno de fluidos y excreciones producto del maltrato, para luego, aceptarse como abyectas de modo que puedan enfrentar a sus victimarios.



Fotograma de *Dulce Venganza (I Spit on Your Grave, Steven R. Monroe Estados Unidos 2010)*. Fuente: IMDB.

El anterior es un fotograma de *Dulce Venganza (I Spit on Your Grave, Steven Monroe Estados Unidos 2010)*, en la que Jennifer (Sarah Butler) es brutalmente violada por un grupo de hombres que luego la dan por muerta. Ella vuelve para vengarse violentamente de ellos. Aldana argumenta que al ver imágenes como la que ponemos aquí (referente a una violación anal) es posible ser cinemáticamente afectados por lo que vemos, pues empatizamos somáticamente con la violencia, sin la necesidad de hacer una evaluación moral de lo que estamos viendo: el cuerpo ya procesa esa información como violenta.

Analiza también la amenaza como un modo de cognición emocional, para lo cual se apega un poco al cognitivismo del terror-arte (contradictorio con la teoría del afecto), pero argumentando que las amenazas físicas son las que producen el terror y no la presencia gradual del monstruo. Finalmente, se encarga de fenómenos como el susto, la empatía somática y el masoquismo vía el análisis de la identificación del espectador con el personaje (para lo cual hace una mezcla entre el cognitivismo de Carroll y la fenomenología de Hanich) analizando técnicas como el sonido, el montaje y el cine en tercera dimensión, pues se trata de una forma potenciada de ataque al espectador.



Fotograma de *Sangriento San Valentín (My Bloody Valentine 3D, Patrick Lussier, Estados Unidos, 2009)*. Fuente: IMDB.

La imagen es del filme *Sangriento San Valentín (My Bloody Valentine 3D, Patrick Lussier, Estados Unidos, 2009)*, uno de los ejemplos que utiliza Aldana para hablar de la violencia directa hacia la pantalla. En este plano, el asesino está atacando a una pareja que se esconde en el elevador de una mina; una secuencia de persecución previa nos ha hecho ver que ambos se escondieron allí y que el elevador no funciona. El asesino aprovecha la falla para llegar hacia ellos y asestar golpes con su pico hacia la reja que le separa de sus víctimas. El cambio de perspectiva nos coloca en el nivel de mirada de los personajes, aunque es la cámara la que observa.

Así pues, el asesino nos ataca directamente, hecho potenciado por la estereoscopia de la cámara 3D: en la pantalla grande, el pico “sale” de la pantalla; se necesitaron lentes 3D para “sentir” la secuencia del modo en que los creadores la planearon, de otro modo, no tiene el mismo efecto. Sentir esos afectos es ejemplo de una paradoja masoquista: sentirse atacado, pero querer estar en el centro de la acción. Al final, lo que Aldana pone sobre la mesa son los modos en que la película se expande para encarnar sus afectos en el cuerpo del espectador. Es una perspectiva muy cercana a la nuestra, pero, si no es el cuerpo el que se ataca, ¿de qué otros modos pueden afectar una película de terror? Esa es una cuestión sobre la que Aldana no ofrece avances, toda vez que se centra en la violencia hacia los cuerpos.

3.4 NUESTRA APROXIMACIÓN: FILOSOFÍA ACTIVISTA Y DIAGRAMAS DE SEÑALES SENSIBLES

De entre las diversas anécdotas y declaraciones que se recogen acerca del maestro del suspenso, Alfred Hitchcock, nos estimula aquella entrevista que

concedió a Fletcher Markle en 1964, en el marco del programa televisivo *Telescope* emitido en la CBC. El episodio se tituló *A Talk with Hitchcock*, y de entre sus diversas reflexiones, destaca aquella con la que inicia la entrevista: “El arte es emoción. Esa es la función de un filme. Se filma y se compagina de cierta forma para provocar cierto efecto sobre el público. Esa es la función principal de una película.” (A talk with Hitchcock, Telescope, CBC, 1964).

En el libro *Hitchcock por Hitchcock (2015)*, que recoge una serie de escritos y entrevistas realizada por el mismo director, se deja ver la costumbre, sino es que obsesión, que el cineasta tenía por experimentar con las materias del cine, pues expresaba que las variadas técnicas cinematográficas eran recursos con los que se construían emociones. Dichas emociones, cómo podemos ver en sus películas, se presentan en las imágenes. ¿A Hitchcock le interesaba más la técnica de rodaje que el contenido del filme? Esta fue una pregunta que le hizo Fletcher Markle en la entrevista que referimos al inicio. El director respondió lo siguiente:

No quisiera pasar por engreído, pero, salvando las distancias, si un pintor pinta un árbol, un paisaje o una fruta, estoy seguro que no le interesa tanto lo que pinta sino la técnica que utiliza, aquello que estimula la emoción de quien ve su obra. Después de todo, todo arte es experiencia. La gente mira un cuadro abstracto y dice <lo detesto>. El simple hecho de usar el verbo detestar demuestra que está experimentando una emoción. También podría gustarles el cuadro. Por lo tanto, si aplicamos este mismo principio a la cinematografía, veremos que no es el contenido lo que importa. No es el argumento, sino lo que hacemos con él. (Ídem).

La declaración tiene bastantes claves que posteriormente se desarrollarían en la filosofía de los procesos, aunque Hitchcock las veía de un modo mucho más pragmático. No obstante, el cineasta, como muchos otros, es también un teórico consciente de que detrás de sus películas hay mecanismos técnicos, pero también filosóficos que invitan a pensar el cine y sus modos de creación.

Así pues, al referir a la técnica como proceso clave para crear emoción, se refiere al trazo de fuerzas e intensidades; cuando utiliza el término “experiencia”, reconoce que el propio cine es una experiencia a la que el espectador asiste para vivir eventos en los que cotidianamente no está envuelto. Cuando afirma que el contenido no importa, realza la importancia de la materia de la expresión del cine.

Eso es lo que proponemos: analizar la materialidad activa de los afectos del cine de terror. Siguiendo el marco teórico de filosofía activista, basada a su vez en la filosofía de los procesos, nos interesan los procesos de creación del filme, en lugar de ver a la película como un producto final estático. Nuestro método es el diagrama: una forma de pensamiento relacional que logra representaciones materiales que configuran la propia materia. Ahí es donde se trazan las sensaciones, pues es esa la función de los afectos: transmitir

sensaciones que se actualizan en emociones (siendo éstas contenidos lingüísticos que actualizan la experiencia sensorial).

Nuestro método es una forma de estudiar la no-concreción del miedo. Ese es un concepto que no es concreto. Si acaso, adquiere diversas cualidades en un conjunto de materialidades que configuran un evento del miedo. Es un concepto que “se experimenta”; es, en términos de Massumi, una *abstracción vivida*. No tiene una representación exacta ni un sólo objeto de referencia. Se experimenta y en el caso del cine, el diagrama nos permitirá analizar cómo se crea una experiencia asociada a las distintas manifestaciones del miedo, a través de las sensaciones que la imagen captura, pero que también deja fluir.

Para ello, procederemos a explicar qué es un diagrama y cuál es su función desde la perspectiva de Massumi y su influencia inmediata en ese terreno: Gilles Deleuze. Estudiaremos las formas afectivas que se organizan en estas manifestaciones del género, tomando en cuenta que tienen como base la materialidad de algo que denominamos “Sistema cine-materia”. La materia pasa por la mediación del diagrama y se organiza en lo que llamamos “Sistema cine-forma”. La base material del cine deviene entonces en variados sistemas que se “ensamblan” para crear diferentes experiencias afectivas.

Es menester mencionar que, en el análisis de este proceso de creación, recurriremos a técnicas secundarias como la investigación videográfica, pues escuchar cómo “racionalizan” los creadores su proceso creativo podría contener algunas claves para el diseño de un diagrama. Se recurrirá a ello cuando las entrevistas o “documentales” detrás de cámara estén disponibles. No obstante, eso es una herramienta complementaria pues el objetivo es trazar diagramas como forma de análisis. Este estudio refleja una forma de pensamiento no lineal que recurre a la relacionalidad.

3.4.1 EL DIAGRAMA COMO TÉCNICA DE CREACIÓN Y EXISTENCIA.

Para trazar los diagramas de los afectos de la maldad y analizar su articulación mediante los procedimientos del cine, es pertinente abundar en la explicación del diagrama como forma de existencia. En concordancia con la filosofía de los procesos, nos interesa el proceso que configura los afectos, por tanto, describiremos en primera persona la experiencia afectiva y daremos cuenta de cuáles técnicas elaboran los afectos. Consideramos al diagrama como un método que permite estudiar la articulación de sensaciones en el arte, precisamente porque las hace aparecer, es una manera de ilustrar la configuración de la materia de expresión, es decir, de los materiales con que elaboramos una manifestación artística.

Además del diagrama, integraremos los conceptos de relacionalidad y ensamblaje; este último lo usaremos en lugar de composición, pues el ensamblaje permite la articulación de los diferentes afectos y sensaciones que se unen mediante *fuerzas*. El punto de unión de las fuerzas en el cine es el montaje. Eso relaciona los afectos en una película, pero, el término de

relacionalidad también refiere al aspecto emergente del afecto en un campo de interacción, que, además, conecta afectos con otros. Eso nos permite hacer un tejido rizomático, a modo de flujos, entre las diversas expresiones del cine de terror.

El mismo aspecto de relacionalidad nos brinda la oportunidad de retomar algunas nacionalidades. Particularmente, nos interesa el cine de terror occidental, retomando la idea de Occidente en su acepción de *conjunto de culturas*, donde se incluyen países occidentales u occidentalizados por factores económicos, geopolíticos, ideológicos, culturales y de alineación política. Aunque no es nuestro objetivo disertar sobre lo occidental, el apunte es necesario para establecer que, con motivo de la distribución occidental del cine como vehículo económico, ideológico y de entretenimiento, se ejerce también una influencia creativa sobre el cine y sus formas de realizarlo. Aquí, los diagramas que trazaremos incluirán producciones de Francia, España, Estados Unidos y México, de entre los años 2015 y 2020.

Lo anterior nos permitirá tejer un análisis que tome en cuenta diversas tendencias del género y su manifestación en películas de distintas nacionalidades. Esto nos lleva *un paso* más allá del estudio del cine de terror focalizado comúnmente en Estados Unidos. Además, tejemos la relacionalidad del fenómeno, lo que nos permite fluir en distintas direcciones; después de todo, nuestro método está fundamentado en el pensamiento de la filosofía continental que nos invita a iniciar toda idea desde el centro y fluir en diversos flujos cuyas relaciones se conectan en puntos “rizomáticos” y dibujan una cartografía del fenómeno en cuestión. Es dibujar mapas. Se trata de la idea del devenir reflejada en el procedimiento de nuestro estudio.

Establecido lo anterior, articularemos cuatro diagramas: el cuerpo como monstruo, el cuerpo como víctima, los espacios peligrosos y, uno dedicado al registro de la experiencia del espectador ante las películas. Los procedimientos que competen a la elaboración de estos diagramas se dividen del siguiente modo: dos técnicas de rodaje que son la puesta en escena y la fotografía, con las cuáles hablaremos de la intencionalidad del cineasta para crear ciertos efectos, por tanto, serán parte de una aproximación especulativa. Las otras serán técnicas de postproducción que relacionan a los planos: el montaje y el sonido. Nos corresponde describir la técnica y el proceso de elaboración y articulación del afecto como resultado de estos procesos creativos.

El análisis cinematográfico tradicional por lo regular se encarga del producto, es decir, toma *el texto* y hace cuatro procedimientos canónicos: descripción (de la escena o secuencias), deconstrucción de sus elementos integradores, reconstrucción de los mismos e interpretación del filme según sus variantes de la forma, del sentido de la película, de un tenso de las condiciones de producción del filme. Lo anterior se muestra bajo un trabajo de *decoupage*, que implica diseccionar escenas en fotogramas y acudir a la métrica (la división temporal de los fotogramas).

No buscamos los significados sociales o culturales “ocultos” en el discurso de las películas, lo cual es una tarea difícil pues es evitar significar en todo momento de la apreciación o en este caso, del análisis. He ahí las limitaciones del análisis cinematográfico, que se centra en el filme terminado y recurre a interpretaciones o inferencias, a veces de carácter muy personal. Pero tiene ventajas: al modelar nuevas formas de análisis, la descripción y la disección nos parecen necesarias, e incluso, la selección de secuencias. Lo que tratamos de evitar es, como dijimos, la interpretación basada en los paradigmas de lo lingüístico. Por ello, nuestro método de diagramas nos permite salir de la única selección de la secuencia e ir hacia la relacionalidad.

Este es un tipo de análisis cinematográfico modelado con la terminología y distintas aproximaciones metodológicas del giro afectivo, particularmente, aquellas enfocadas en el arte. Como ya hemos establecido, el cine es una técnica de experiencia parte de lo que Massumi denomina las *ocurrent arts*, aquellas formas de arte que son “vivas” en el momento y que articulan *eventos* que se mueven, pasan y dejan una huella en nosotros. La huella es el afecto. Cada uno de los afectos que planteamos en nuestros diagramas del cine de terror, constituye una micro percepción que se dirige a la carne del espectador, a su cuerpo, ahí donde todo afecto se encarna (la actividad desnuda según Massumi) y que luego, va al cerebro (el *thinking*), para formarse en discurso. Nuestra meta final es ver al cine como un proceso, enmarcado en la filosofía activa de Massumi, donde existe el devenir (transformación), y como parte del proceso de *thinking feeling* que describe Massumi.

3.4.2 UN DIAGRAMA DEL SISTEMA-CINE

Existe el pensamiento diagramático, aquel que inicia en la mitad de los eventos y se despliega hacia afuera y en diferentes direcciones. También, existe el diagrama como forma de registro de la expresión; entre el pensamiento diagramático (que obtiene su “forma” gracias al “rizoma” deleuziano) y el diagrama hay un vínculo. El diagrama es una serie de trazos que representan el pensamiento. La relación no es de lenguaje y pensamiento, ni de unir lo abstracto y lo concreto. Su relación es material; conecto imagen con imagen. Reuní materia con materia. El diagrama captura “mi sentir.” Cuando lo despliego, se desenvuelven y se imprimen en él diferentes registros de expresión. Son signos que se traslapan: una línea, un color, una pincelada, un corte, un pedazo de tela, un movimiento. El diagrama es creación. Cuando veo el cine, no lo pienso, lo siento. Cuando ha pasado la función, lo pienso no por sus significados, sino por sus momentos de creación.

El cine se filma. Su base es la fotografía. El movimiento y el tiempo, sus firmas. Son sus fuerzas. ¿Empieza en el encuadre y acaba en el corte? No necesariamente. Tampoco se reduce a esos elementos canónicos. Hay que volver a la idea de que el cine es arte por su herencia pictórica; el legado teatral que tiene impronta en él; el movimiento del cuadrilátero que hizo a Eisenstein

pensar en cambiar la cámara del centro a la esquina; pensemos que es un arte por su herencia experimental. La fotografía no es sólo el encuadre ni el formato de 35 milímetros o el video digital, es luz, es color, es textura. Es un *feeling* que selecciono. Ensamblaré estos registros para crear el arte que es el cine. Comunicaré a través de la sensación, no a través de la narración. A esto, Thomas Lamarre le llama *interpelación sensorial* o, mejor dicho, *encarnación* (*embodiment*). (Véase Lamarre, 154, en Massumi; 2002:154).⁶⁷

Massumi lo entendió así desde mucho antes. En *A User's guide to Capitalism and Schizophrenia. Deviations from Deleuze and Guattari* (1992), el filósofo canadiense escribe:

"A phenomenon is not an appearance, or even an apparition, but a sign, a symptom which finds its meaning in an existing force. Take wood. A woodworker who sets out to make a table does not pick just any piece of wood. She chooses the right piece for the application. When she works it, she does not indiscriminately plow it into it with the plane. She is conscious of the grain and is directed by it. She reads and interprets it. What she reads are signs. Signs are qualities (color, texture, durability, and so on). And qualities are much more than simply logical properties or sense perceptions. They envelop a potential -the capacity to be affected, or to submit to a force (...) and the capacity to affect, or to release a force." (Massumi, 1992: 10).⁶⁸ (las cursivas son nuestras).

Diagramar es analizar paso por paso las cualidades de la materia y sus relaciones de movimiento y estabilidad. Entonces, el diagrama no es simple representación, no es mimesis, no es imitación. Es un modo de explorar la composición de un cuerpo. Puedo crear el cuerpo (afectar) o ser consumido por él (ser afectado). En la creación yace el potencial del afecto. Massumi refiere este proceso cuando explica cómo es que "un hombre" desea convertirse en "animal": "Él no está imitando a un perro; "está <diagramando> (*diagramming*). Él analiza paso-por-paso las cualidades de dos especies molares, resolviéndolas en constelaciones de relaciones abstractas de movimiento y descanso. En otras palabras, extrae gradualmente de cada cuerpo, un conjunto de afectos: formas

⁶⁷ A Lamarre le interesa el proceso de la "pincelada" (*brushwork*) y escribe: no es exactamente una cuestión de producción y recepción, pues estas nociones se refieren a una economía de comunicación cerrada (emisor, mensaje, receptor) que no se obtiene exactamente al nivel de la pincelada. Con la pincelada, se trata de *interpelación sensorial*, o mejor dicho, *encarnación*. (Lamarre, 2002: 154).

⁶⁸ Un fenómeno no es una apariencia o una aparición, en cambio, es un signo, un síntoma que encuentra su significado en la existencia de una fuerza. Por ejemplo, la madera. Una carpintera que se propone hacer una mesa no elige cualquier pieza de madera. Elige la pieza correcta para la aplicación. Cuando la trabaja, no la despliega indiscriminadamente dentro del plano. Es consciente del grano y es dirigida por este signo. Lo lee y lo interpreta. Lo que ella lee son signos. Los signos son cualidades (color, textura, durabilidad, y así sucesivamente). Las cualidades son más que propiedades lógicas o percepciones sensoriales. Envuelven un potencial -la capacidad de ser afectado, o de someterse a una fuerza (...) y la capacidad de afectar, o de liberar una fuerza. (Massumi, 1992: 10). La traducción es nuestra. En el original, la cita contiene dos anotaciones. Las cursivas son una cita de Gilles Deleuze (*Shadow of the despot; Nomad thought*, p. 148); otra referencia a Deleuze aparece cuando menciona que los signos son cualidades, Massumi solicita referirse a *Monstruos Offspring: Deleuze, "I have nothing to admit"*, p. 12.

en que el cuerpo se puede conectar consigo mismo y con el mundo.” (Ibidem, 93).

Entonces, el análisis implica estudiar el proceso de creación, extrayendo “bloques de afectos”; la manera más cercana que tenemos para observar el diagrama y su relacionalidad es mediante el diagrama o mapas. Ellos nos pueden mostrar la relación de cualidades, pero de igual modo, algunos límites. Massumi y quienes trabajan con su filosofía (Erin Manning, Steven Shaviro, Thomas Lamarre, Catherine Dale, entre otros) usan el diagrama como forma de registrar el movimiento (pues el afecto fluye) y también, de analizar otros registros de expresión. De ahí que, en 2011, Massumi escribiera en *Semblance and Event*, diagramas del movimiento en el arte. Pues todo arte tiene su técnica y forma de aplicación.

En ese orden de ideas y volviendo a Lamarre, hagamos una analogía: si él se pregunta sobre el proceso de pintar, ¿qué es la pincelada?, es pertinente preguntarnos ¿qué es filmar? Ese es el proceso del cine. Aunque tengo la fotografía, el plano, la misma materia prima, ninguna película será igual. El cine, con cada película creada, es un evento único. Ahí, como en todo arte que atrapa sensación y afecto, existe una dirección, orientación, modo de lectura, formato, organización, zona de disrupción de los afectos. Sólo las convenciones limitan una dirección, pero incluso en la repetición, hay una salida.

Es cierto que el cine es un mapa; como diagrama, tiene ciertos límites. Para eso es el encuadre, pero incluso, aunque ese encuadre limita el espacio en donde han desenvolverse sus registros de expresión (sonido, ruidos, espacios, colores), la sensación excede el límite porque fluye de un diagrama a otro; de materia de expresión a forma de la materia de expresión. El siguiente es un storyboard de la película *La Maldición (The Haunting, Jan De Bont, Estados Unidos, 1999)*:

El *storyboard*, ese proceso de producción donde se crean dibujos para saber cómo se verá la toma y cual es la secuenciación que se desea materializar, podría funcionar como diagrama salvo que posee un defecto: el trazo del movimiento está ausente (el diagrama es un estado de flujo). No obstante, es un paso para la comprensión de que, en el diseño del cine, se trabaja con imágenes que conectan con imágenes, materialidades que se relacionan; no se corresponden en exactitud pues cada una ofrece un potencial. Este *storyboard* es virtual. Enseguida, vemos la transformación, lo actual:



CE 16-1



CE 16-2

Filmar es más que registrar imágenes, es ensamblar los diferentes registros de expresión de la imagen cinematográfica: la fotografía, la escenografía, poseen diversas cualidades que hacen de cada género del cine un evento único, incluso cuando comparten ciertos bloques de afectos. ¿Cuál es la particularidad de los afectos en el cine de terror? Es el propósito de este

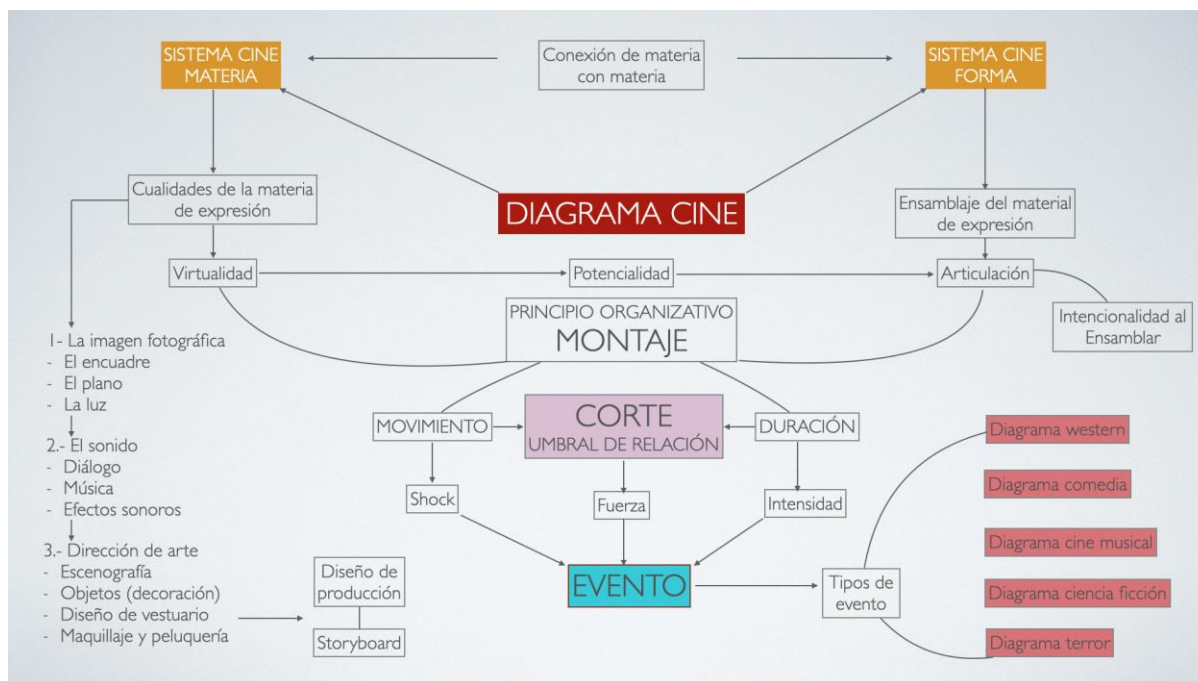


trabajo. Pero, para hablar del terror, es también necesario dibujar un diagrama del cine en general. Nuestra primera aproximación se encuentra en el diagrama 2.

Dicho diagrama ilustra dos dimensiones del cine: uno constituido por la materia y otro por la forma de la materia; el primero provee elementos expresivos, el segundo los organiza según una intencionalidad del creador. El diagrama como proceso, yace en la mitad de estos dos sistemas y permite su conexión, el flujo de un estado de la materia a otro. Por tanto, el diagrama es un dispositivo generativo que continúa trabajando a pesar de haber “encarnado”. El sistema de la materia promueve una multiplicidad de cualidades que se ensamblan en el de la forma y, siguiendo la lógica de “las marcas” que deja un proceso de creación para hacer visibles sus fuerzas, encontramos en el montaje

(y particularmente en el corte) las marcas de las fuerzas que articulan los dos sistemas. En la materia yace la virtualidad; en la forma, la articulación, lo actual. En ambos sistemas, yace la potencialidad de transformación cuyo resultado es un tipo de evento que ensambla distintos afectos y produce diversas emociones.

DIAGRAMA 2. EL SISTEMA CINE



Los sistemas que integran este diagrama ilustran aquello que Carl Plantinga describe como *The Sensual Medium*, es decir, alude a las características ontológicas del cine que lo configuran como un fenómeno de audiovisión (imagen y sonido), las cuales, en opinión de Plantinga, explotan nuestras capacidades perceptivas innatas, aquellas que percibimos a través de los sentidos que configuran nuestro cuerpo, el receptáculo fundamental de la experiencia. El autor explica que tales capacidades se usan en añadidura a las competencias lingüísticas, visuales, “aurales” (de composición de la imagen) y culturales con las que “leemos” un filme.

En cuanto a lo sensorial, nos centraremos en *señales sensibles*. Al decir señales, hablamos de signos, por tanto, hacer un diagrama implica trazar líneas, ensamblar conjuntos de signos, crean continuaciones, interrupciones, niveles de sensibilidad que conjuntan la acción del cuerpo y la mente. Para construir su noción de diagrama, Brian Massumi trabaja con dos autores: Charles Sanders Peirce y Gilles Deleuze; en este último también se reconocen los signos del pensamiento de Peirce, por ello, retomamos la definición de signo del pragmatista estadounidense: un signo o *representamen* es “algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a

alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente o tal vez, un signo aún más desarrollado.” (Peirce, 1965: 22).

Peirce agrega que el signo está en lugar de algo, su objeto, una suerte de referente o idea; al signo creado se le llama *interpretante* del primer signo. De manera general, y con el objetivo de contextualizar la propuesta de Peirce (frecuentemente referida en el campo de la comunicación), recordemos que la semiosis implica una cooperación de tres elementos: signo o *representamen* (algo que está para alguien en alguna manera y que crea en la mente de esa persona, un signo equivalente); un objeto (lo representado por el signo) y un interpretante (el signo que ha sido creado).

El proceso anterior es una operación mental pues involucra la acción de un signo sobre la mente. Pero mientras en la comunicación nos hemos concentrado en el efecto mental que produce significados, o bien, en los argumentos, es necesario enfatizar el carácter procesual de la comprensión de los signos. Peirce explica estos procesos vía relaciones triádicas, específicamente, de comparación (aquellas cuya naturaleza es de las posibilidades lógicas), de funcionamiento (cuya naturaleza es de los hechos reales) y de pensamiento (cuya naturaleza es la de las leyes). Esto es importante para nosotros porque las vincula con tres correlatos: el primero, segundo y tercero, que operan en toda relación triádica (Peirce, 1965: 26).

Digamos que estos correlatos obedecen al grado de complejidad de la semiosis; el primero es *posibilidad*, el segundo es un existente real y el tercero, una ley a la que hemos llegado debido a la habituación, en la cual, sucede lo que Peirce denomina fijaciones de *creencias* y *hábitos interpretativos*. A su vez, explica que estas tricotomías dividen a todas las relaciones triádicas en diez clases, todas con subdivisiones que se vinculan con cada uno de los correlatos. Quedémonos con la siguiente clasificación: al *representamen* le corresponde el correlato de la *primeridad*; el objeto se vincula con la *segundidad* y el interpretante, con la *terceridad*.

A la filosofía activista en la que se inscribe el pensamiento de Massumi, le interesan las condiciones de posibilidad de los afectos (los cuales, en palabras de Deleuze, son signos). Los primeros, los de condición de posibilidad, poseen una cualidad (cualisignos); en el primer correlato, el signo apenas comienza a tomar forma, pero el receptor ni siquiera es consciente de cuál forma adoptará. Allí yace el afecto y es una idea importante para Brian Massumi, toda vez que él recupera el correlato de la *primeridad* (*firstness*), como la *dimensión* donde se halla una cualidad material, pero que también, es sensorial. Esto es parte del pragmatismo, una teoría general de la acción.

La primeridad avanza procesualmente, es decir, nuestra primera impresión, la sensorial, se conecta con hechos y argumentos, por tanto, aquella afección primera nos conduce a ideas, por tanto, para Peirce, todo este proceso lógico es el que nos afecta; un signo posee una cualidad sensible pero no es sólo eso, es una composición, un proceso de comunicación que culmina en ideas. Por eso, es pertinente llamar a esos primeros signos “señales sensibles”

toda vez que se articulan desde lo material. El afecto no es sólo el color; en todo caso, es una señal sensible que existe dentro de bloques de afecto y que desencadena todo un proceso de pensamiento que, según nuestro marco, llega a la creación de un concepto, una emoción, en donde lo simbólico, lo discursivo, lo lingüístico, ya operan.

¿A partir de cuáles señales sensibles se articulan el miedo, el horror, el pánico, el susto, el terror? Esto es lo que pretendemos responder al analizar los sistemas del cine (materia y forma), no en la idea estructural de Louis Hjelmslev como se podría pensar (sustancia y forma de la expresión), sino en la idea de una semiótica como análisis formal de los signos y una pragmática como teoría de la acción que fundamenta la filosofía de los procesos y la filosofía activista de Brian Massumi. Así pues, nuestro método es pragmático-especulativo, por ende, es un método semiótico para un estudio de las cualidades materiales-sensoriales de los signos, los cuales desencadenan un proceso emocional llamado “afecto”.

El proceso del afecto *per se* no se localiza completo en las imágenes, sino en los bloques que comienzan a encarnar una experiencia. En las imágenes yace su cualidad sensorial. De ahí se desencadena el afecto en expresión material, intensidad (a través del montaje y las cualidades sonoras) y la duración (vía la captura del tiempo en el cine). Es importante analizar el movimiento, el corte y el tiempo como elementos esenciales del cine porque, inevitablemente, le otorgan su particularidad de imagen en movimiento, pero, en términos de afecto, construyen duración e intensidad.

Más allá de tales elementos, pondremos énfasis en la dirección de arte, área que contiene las señales sensibles de carácter visual. Un tanto relegado de los análisis cinematográficos, el diseño de producción “corresponde al departamento de arte, encargado de visualizar y crear propuestas de todo lo que resulta tangible en una filmación: utilería, texturas en muros, construcciones, pintura, decorados, diseño de personajes, vestuario, maquillaje, etc.; en contraste, la fotografía trabaja en el campo de lo intangible: iluminación, encuadre, movimientos de cámara, etc.” (Cadena, 2021).

Este diseño, pensamos, es previo a la filmación, pero siempre se piensa en función de su lugar ante la cámara. El arte, los objetos, los vestuarios, los colores devienen en imagen cinematográfica. Son bocetos, fotografías, *mood boards* o tableros que proyectan las atmósferas, búsquedas de color, *storyboards*. Son materia que deviene en materia, en imagen, su carácter es también especulativo porque se diseñan pensando en el efecto que tendrán en el espectador, es decir, el tipo de experiencia que desean transmitir. El diseño de arte nos presenta objetos con cualidades sensoriales y hápticas; nuestra meta no es interpretar el significado de esos objetos, sino analizar su presencia como resultado de estos procesos de creación cuyo objetivo es ensamblar una experiencia afectiva.

Quizá la particularidad de los diagramas del sistema cine (que es uno en tanto que puede hacer uso de procedimientos generales) es que cada uno produce distintas emociones. Si la emoción es un concepto, un contenido

lingüístico de acuerdo con Massumi, las emociones se articulan mediante señales ensambladas materialmente, organizadas gracias a la forma que articula el acontecimiento sensible del cine. Las emociones, hemos visto, no son concretas del modo en que no se les atañe un sólo signo o referencia; en cambio, derivan de muchas cualidades.

3.4.3 DESARROLLO DEL CONCEPTO DE DIAGRAMA.

Nosotros entendemos al diagrama como *una técnica de existencia basada en una forma de pensamiento rizomática que comienza “en el medio” y se dirige en diversas direcciones, tocando diferentes puntos de una serie de ideas que se unen por la relacionalidad, no por la linealidad. Los diagramas se representan entonces, en forma de flujos, de procesos, y establecen una relación de materia con materia que organiza la forma de los eventos que se experimentan en el arte y también, en la comunicación en general. No son representación de un referente, sino iconización de nuestro pensamiento; hacen aparecer aquello invisible, como es el caso de los afectos.*

La trayectoria teórica del diagrama incluye una postura tecnológica y otra filosófica. La idea de diagrama como técnica de la existencia que permite trazar flujos y devenires en el diseño de las artes le pertenece al canadiense Brian Massumi, pero sus descripciones están inspiradas en las reflexiones de Charles Sanders Peirce y Gilles Deleuze (principalmente), aunque de igual forma, se hallan trazos de Félix Guattari, mismos que se extienden hasta la construcción del diagrama de Michel Foucault, en quien encontramos una idea de diagrama vinculada al ya tradicional *panóptico*, constituido por una estructura arquitectónica y un contenido.

En la introducción de *Semblance and Event (2011)*, Massumi explica lo siguiente:

Adoptamos de Peirce y Deleuze el término diagrama para pensar en lo que las técnicas de existencia hacen pragmáticamente-especulativamente. De acuerdo con Peirce y Deleuze, lo que hacen es abstraer. Diagramar es el procedimiento de abstracción cuando no está interesado en reducir el mundo a un agregado de objetos; todo lo contrario, cuando favorece que se generen. En el sentido más lato, abstraer es una técnica de extraer el arco relacional-cualitativo de una ocasión de experiencia -su forma subjetiva- y de depositarlo sistemáticamente en el mundo para que la siguiente ocasión lo encuentre, y potencialmente lo acoja en su propia formación. (Massumi, 2011: 216).⁶⁹

Eso quiere decir que, al trazar un diagrama, hacemos surgir la experiencia subjetiva que es, toda, un potencial de cambio. Dado que todo está por hacerse, el diagrama es la técnica de existencia que ilustra el devenir, muestra la forma en que devendrán los objetos y las experiencias del mundo. Es una actividad en

⁶⁹ De la traducción de Enrique Aguiluz Ibargüen y Maya Aguiluz Ibargüen, publicada en Kaypunku, Revista de Estudios Interdisciplinarios de Arte y Cultura. Vol. 4, Núm. 1, 2018, pp. 199-238.

la que el pensamiento y la acción del cuerpo actúan de forma simultánea, de modo que el conocimiento se produce al mismo tiempo que los compromisos físicos del cuerpo, por esa razón, Massumi denomina a este tipo de actividades, abstracciones vividas.

Por su parte, Peirce definió al diagrama del siguiente modo: “es un signo (representamen) que de manera predominante es un ícono de relaciones y al que [ciertas] convenciones ayudan a serlo. [En esto] también se usan índices, en mayor o menor medida. [El diagrama] debería realizarse sobre un sistema de representación perfectamente consistente, fundado en una idea básica simple y fácilmente inteligible”. (Ostra, 2003: 20). Distinguió también a los “grafos” y los “diagramas lógicos”, diciendo del primero que se trata de un diagrama superficial de trazos sobre una hoja, en tanto que el segundo es una composición de puntos, líneas, formas en las que las relaciones lógicas son significadas por relaciones espaciales; así, existen sistemas de diagramas (como el de nuestro sistema-cine) cuya característica es la iconicidad. Entonces, los íconos son diagramas, pero sólo cierta clase de íconos:

De manera aproximada, los hipoíconos pueden dividirse según el modo de Primeridad del cual participan. Aquellos que participan de cualidades simples, o Primeras Primeridades, son *imágenes*; aquellos que representan las relaciones -mayormente diádicas, o consideradas diádicas- de las partes de una cosa por relaciones análogas en sus propias partes, son *diagramas*; aquellas que representan el carácter representativo de un signo (representamen) representando un paralelismo en algo diferente, son *metáforas*. (Ibíd. p. 19).

De un diagrama se entiende que representa un *objeto posible*, he ahí el interés de Massumi en esta forma de trabajo, pues es especulativo, conserva la fuerza de nuestros trazos y el potencial de los objetos de devenir en otros. Ahí se ve materializado el potencial de la imaginación (potencia de lo falso, en los términos de Gilles Deleuze). El diseño es un área que trabaja con estos diagramas para visualizar, de modo virtual, aquello que se construirá. Arnold Ostra (2003) dice que la sistematización fenomenológica de Peirce en clases de signos es un sistema arquitectónico.

Es precisamente la arquitectura la que nos brinda otra aproximación al concepto de diagrama como un método de diseño que trabaja con lo virtual. Dicho enfoque es del arquitecto alemán Stan van der Mass, quien en su texto *El diagrama en la arquitectura*, explica que se trata de una práctica de diseño pragmático que ofrece un vistazo de las técnicas con que se trabajará en una potencial construcción, así como la instrumentalización que se hará de esas técnicas. Lo *virtual* y la *potencia* son términos que hallamos en la filosofía activa de Massumi, por tanto, es interesante cómo, desde el enfoque de la arquitectura y el diseño en general, se trabaja con la idea de una representación material que luego, se transformará en otra construcción material, dando paso a la idea de que, en efecto, el diagrama conecta materia con materia.

Así explica Van der Mass la meta del diagrama: “su objetivo es estructurar los diferentes componentes del diseño o, en una mirada más clásica, determinar tanto la relación de las partes entre sí como la relación entre la parte y la totalidad.” (Van der Mass, 2011: 33). Añade que estos diagramas constituyen pruebas de configuraciones posibles; son también, una mediación entre la virtualidad y la realidad, con lo cual, cualquier diseño diagramático posee el potencial de ser *actual*, evidenciando de ese modo el constante vínculo entre lo virtual y lo actual (conceptos presentes tanto en los trabajos de Gilles Deleuze como en los de Brian Massumi) como dos procesos que se insertan en el devenir o transformación dinámica del mundo.

Van der Mass también apunta la necesidad de los diseñadores de adoptar una perspectiva filosófica para la construcción (en el caso de los diseños arquitectónicos). El diagrama, dice, es más que un esquema o boceto; su etimología (*día-gramma*) que indica, respectivamente, imagen y escritura, sugiere que el diagrama es esencialmente representativo y, por tanto, un modo de comunicación. (Véase *ibíd.*, 34). Es inevitable para nosotros pensar en el diagrama como un medio que transporta signos con una carga pragmática, pues las configuraciones ilustradas en un bosquejo de este tipo son conjuntos que demandan ser elaborados y actualizados en nuevas formaciones materiales. Gracias a ello, es que la materialidad entra en un proceso de flujo, a pesar de que, ante ciertas percepciones, pueda ser “inmutable.”

Dicha caracterización es posible porque, a decir de van der Mass, el diagrama se puede convertir en un instrumento generador. La imagen puede evocar pensamientos nuevos.” (*Ibíd.*, 35). Es un vehículo para las ideas. Podríamos incluso decir, que es un vehículo sígnico, recordando al pragmatismo de Charles Morris o Charles Sanders Peirce, quien explicó que los signos conectan con referentes. Cuidado: el diagrama no trabaja con referentes. Trabaja con las posibilidades de creación, por tanto, la materialidad que diseña puede transponerse (sobre el diagrama) y generar nuevas ideas. No es un sistema que diseñe lo que ya está hecho. Es una representación que configura lo que puede llegar a ser. He ahí su inserción en la filosofía activa y su “mínimo” distanciamiento con las teorías de Peirce.

Van der Mass no es ajeno a lo anterior, pues es consciente de que la teorización del diagrama deriva del pensamiento rizomático de Deleuze y, del esquema panóptico de Foucault (cuya teoría deviene de las ideas de Jeremy Bentham). Así, las técnicas que existen en el diagrama según van der Mass (instrumentalización y transposición) son procesos que disuelven el orden establecido, alejándose del proceso lineal. He ahí algo de interés: el diseño arquitectónico (y que con Massumi, pronto se convierte en diseño artístico) es un proceso que se extiende en todas direcciones, por tanto, el diagrama nos permite echar una mirada al pensamiento no lineal.

Un asunto igual de interesante es la técnica de instrumentalización, pues van der Mass indica que en el diagrama “cualquier tipo de información se deja representar de alguna forma. No sólo es explicativo, sino organizador. Sus

variables son formales y pragmáticas.” (Ídem). Así pues, el diagrama es materia y forma orientadas a la transformación y generación de nuevas ideas. Las variables que puede adoptar son las de relación entre *espacio-evento*, *fuerza-resistencia*, *densidad* y *distribución-dirección*. Esto coincide con las ideas de Massumi y sus influencias, pues el diagrama, sostiene, dibuja las fuerzas de un evento. Si traza fuerzas, también intensidades. Ese trazo, diría Deleuze, es vía el movimiento. Hablamos precisamente de la materialidad activa de los afectos.

El arquitecto estadounidense Stan Allen expone, en *Diagrams Matter*, lo siguiente:

“Los diagramas funcionan a través de la relación materia-materia, no a través de la relación materia-contenido. Se alejan de las cuestiones de significado e interpretación y reafirman la función como un problema legítimo, sin los dogmas del funcionalismo. El paso de la traducción a la transposición no funciona tanto para acabar con la significación, sino para colapsar el proceso de interpretación.” (Allen, 1998: 23).

Es de interés para este trabajo como un área del diseño como lo es la arquitectura, explora la idea de la materialidad como un sistema que puede despojarse de la interpretación, de los significados. Esto, en el terreno de la filosofía activa de Brian Massumi, conduce al estudio de las artes contemporáneas conocidas como *ocurrent arts*, artes eventuales, performativas, abstractas, que adquieren su poder de la materialidad y con ellos, ensamblan sensibilidad. El arte y el diseño ensamblan la materia, no los significados. Esto implica un desafío interesante a la construcción simbólica, dado que el diagrama no organiza referentes o símbolos previos.

Van der Mass ofrece cuatro categorías de diagrama: vehículos de diseño, fascinaciones formales, técnicas de animación e imagen diagrama. De ellas, llama nuestra atención la de fascinaciones formales pues son las que trabajan con la forma fuera del significado metafórico o referencial. Hay una fascinación con la forma, independientemente de lo que signifique. Otro aspecto que rescatamos de estas primeras reflexiones es justo que el diagrama “piensa” en imágenes. En ese orden de ideas, es sabido que el cine trabaja, por ejemplo, con *storyboards*, una representación en viñetas de cómo se verá la película o, mejor dicho, cómo desean que se vea la película. Hay conexión de imagen entre imagen. ¿Ahí acaba el diagrama? O bien, ¿es el storyboard el diagrama del cine?

No, el diagrama es mediador entre esas dos materias o bien, esas dos imágenes. Es necesario entonces profundizar en ello, yendo a la idea de diagrama de Deleuze. No es gratuito que comencemos por reflexionar acerca del diagrama desde la perspectiva de la arquitectura. Son Gilles Deleuze y Félix Guattari quienes indican que las formaciones arquitectónicas son el punto de partida de las construcciones diagramáticas (Guattari también aterrizó esto en sus ideas sobre el maquinismo). La otra manifestación que ayuda a su elaboración es la cartografía. Arquitectura y mapas son cruciales para comprender lo que después Brian Massumi y Erin Manning denominaron *relationscapes* (una traducción aproximada sería *paisajes en relación*).

Como ya establecimos, Massumi deriva su pensamiento de autores como Henri Bergson, Alfred North Whitehead, Gilles Deleuze, Charles Sanders Peirce y Gilbert Simondon. Ellos tienen en común el hablar de procesos y del devenir. Establecimos también que la forma de “representar” el devenir (la transformación, el *becoming*) es a través del diagrama. Massumi construye una idea de diagrama como “técnica de la existencia” que permite experimentar *abstracciones vividas* y otro de sus fundamentos se localiza en el trabajo de Deleuze.

El filósofo francés delineó su pensamiento sobre el diagrama en *Mil Mesetas (A thousand plateaus, 1980)*, *Francis Bacon. Lógica de la sensación (Francis Bacon. Logic of Sensation, 1981)*, y *Foucault (1986)*, además de las clases que otorgó en la Universidad de Vincennes entre marzo y junio de 1981, que se publicaron de modo relativamente reciente en el libro *Pintura. El concepto de diagrama (2007)*, que recoge la cátedra que ofreció el filósofo en dicha universidad y cuyas reflexiones se observan también en *Lógica de la sensación*, publicado el mismo año del curso. Nos interesan más las traducciones de su clase en Vincennes y su disertación acerca de Francis Bacon, no obstante, es necesario un panorama breve del concepto en sus otros libros.

Jakob Zdebik nos ayuda a comprender los fundamentos del diagrama deleuziano en *What is a diagram? (2012)*. Lo primero que apunta el autor es que el diagrama es un dibujo que contiene información acerca de algo incorpóreo. Su principal característica es el trazo por líneas y su función más inmediata, coincidiendo con van der Mass, es la de explicar algo por la relación de sus partes, detallando sus funcionamientos internos. (Ver Zdebik, 2012: 1). Posee tres formas de representación:

- 1.- Plan: representa una *construcción* que aún no se construye.
- 2.- Mapa: representa *terrenos o paisajes* a los que no hemos viajado.
- 3.- Esquema: despliega relaciones entre diversas variables.

Lo virtual está presente en las tres formas. Es parte esencial del diagrama el hecho de hacernos parte de algo que aún no es; ahí yace su potencial. Sin importar cuál forma asuma, se trata de una configuración de líneas dibujadas o escritas. Pero lo interesante en Deleuze es su concepción del diagrama conceptual que supera al diagrama representacional. Por esa razón decimos que el *storyboard* no es suficiente como forma de diagrama, pues se queda en el nivel del dibujo. Ello tiene mérito, pues ilustra la organización de la materia, pero para llegar a un nivel abstracto, es necesario el conceptual. Entonces, el diagrama no sólo representa “una cosa” sino que cartografía o “mapea” las posibilidades de aparición de un proyecto, en cuyo caso, hablamos de una potencia de representación.

Lo que nosotros conocemos regularmente como diagrama de flujo e incluso, mapa conceptual, son formas de representación de un proceso que *está ocurriendo en la realidad (happening)*, y que continuamente está trazando

trayectorias que transportan fuerza, intensidad y movimiento. Efectivamente, traza la trayectoria de los afectos; la potencia de representación yace entre “lo visible” y “lo articulable”, por ende, el diagrama exhibe o bien, dispone funciones que elaboran un “sistema” dinámico, hace emerger un proceso fluctuante que ocurre entre estructuras que, en apariencia o en semblante (usando las palabras de Massumi), parecen estáticas.

Entonces, Deleuze intenta definir al diagrama más allá de la representación; si bien cuando se ilustra aún posee la cualidad icónica que le asigna Charles Sanders Peirce (descrita en el inicio de este inciso), no la tiene en función de un objeto de referencia mediado por algún canal y convertido en convención, todo lo contrario, dispone el devenir de los objetos, describe lo flexible, elástico, las funciones incorpóreas antes de que estas adquieran una forma definitiva. Lo anterior se denomina “proceso diagramático” que puede imaginarse como un sistema físico siendo “atomizado” en abstracciones incorpóreas que luego, se reconfiguran en otro sistema. (Zdebik, 2012: 1-6).

El segundo sistema será un producto, pero tanto este como el diagrama mantienen el mismo funcionamiento abstracto: crear nuevas cosas, nuevos conceptos, posibilidades. Brian Massumi entiende este proceso como *lived abstractions*, es decir, abstracciones vividas (experimentadas) que materializan el proceso del pensamiento en acción. Así pues, el diagrama valora “lo no formado” (*unformed*), el estado del flujo, lo dinámico y el movimiento hacia la actualización, por esa razón, trabaja con lo actual y lo virtual. De igual forma, opera con la organización, con fuerzas que colaboran en la construcción social y cultural; permite, pues, un vistazo al estado que viene antes de la formación de un objeto (en nuestro caso, una película) y lo que avanza dentro de su formación.

Podría pensarse entonces que, para analizar el cine desde el método del diagrama como forma de especular y visualizar las proyecciones a futuro de la imagen, tendríamos que acceder a los procesos de producción, es decir, atestiguarlos, entrevistar a sus creadores, observar su manufactura e incluso, aprender uno mismo las técnicas artísticas que configuran el producto. Esto sería una posibilidad que entra en los terrenos de la etnografía, pero en el campo del análisis cinematográfico, la perspectiva es el análisis de la imagen a partir de concebirla como resultado de estos procesos.

En tal sentido, nuestro objeto de estudio es el proceso de creación que nos permite ser sensibles ante los trazos del objeto artístico, como es el caso del cine. Trazar un diagrama de esos procesos no implica hacer un mapa mental de conexiones lógicas (esa es una primera representación icónica del pensamiento); consiste en describir, en primera persona, las sensaciones que obtenemos al observar la imagen y al mismo tiempo, analizar mediante una disección de las secuencias, tomando cuenta, ahora sí, de las técnicas del cine que logran tales señales sensibles.

No nos incumbe interpretar con respecto a la construcción simbólica, pues no es un método lingüístico o hermenéutico. Es un diagrama conceptual, pura función abstracta, pero no puede ser libre de valor o significado puesto que es

un proceso de afección corporal-mental. Describir el proceso es entrar en los mecanismos del *thinking-feeling* de Massumi. Así pues, el diagrama arquitectónico revela el devenir de las formas, la materia conectada a otra materia traza flujos de fuerzas. El conceptual es abstracción, pues crea algo nuevo en lugar de sólo caer en la representación. El diagrama es para forma y materia, lo visible y lo articulable.

También recordemos que el diagrama debe ser encarnado, pues no debe quedarse en la dimensión de aproximación. Se encarna en un objeto artístico y este, a su vez, se encarna en el receptor o receptora. Entonces, nos corresponde describir el funcionamiento de los procesos técnicos del cine en favor de la encarnación de un concepto nuevo que se experimenta a través de las imágenes: el concepto, es decir, la emoción, se articula en todo acontecimiento sensible y adquiere posibilidad de ser “sentido” o “experimentado” vía la materialidad que articula ese objeto insertado en un devenir. El evento sensible es siempre dinámico; una película no se experimenta del mismo modo, aunque la veamos infinidad de veces. Ese es el punto de ver al mundo como actividad, nada es estático, sino configurado en múltiples experiencias diferentes unas de las otras.

Digamos pues que, para la cineasta, el diagrama es una técnica de creación; para el analista, es un método de análisis. En ambos casos, se trabaja con la relacionalidad; la cineasta observa la potencialidad del espacio, la organización visual, la novedad, imagina cuál paleta de colores será adecuada, especula sobre las atmósferas montando imágenes previas en un *storyboard* o carpeta; construye, como dirían Deleuze y Guattari, un mapa de elementos geográficos en un plano, pero también es una geografía mental, imaginación, una potencia de lo falso en vías de actualización. El analista verá cuáles líneas y fuerzas conectan los espacios, estudiará las relaciones entre elementos, observará cómo se lograron y cuáles experiencias construye; analizará el funcionamiento de las técnicas.

Dice Jakob Zdebik que el diagrama es un set de líneas interactivas y hay muchas: el arte, la sociedad, las personas, son diagramas. Algunos representan, otros son abstractos, otros se segmentan; son trayectos que nos unen, después de todo, Peirce también lo concibe como un signo de relación de relaciones. Como método de análisis, el diagrama ha resultado útil para las artes desde la estética; en 1981, Gilles Deleuze impartió un curso que en 2014 se publicó con el título *Pintura. El concepto de diagrama*, en el cual retoma varios de sus razonamientos publicados en *Francis Bacon. Lógica de la sensación* que publicó el mismo año que impartió el curso en la Universidad de Vincennes.

Para Deleuze, la pintura representa para la filosofía la oportunidad de recibir ideas desconocidas y conceptos nuevos. (Valdés, 2019: 11). Habla entonces los procesos mentales previos a la encarnación (pintar) en la que los fantasmas (ideas) son un caos o catástrofe que se da antes y durante el acto de pintar. En ese proceso, el pintor pulveriza una serie de clichés (lo que está dado) para encontrar la novedad. Este es un primer momento, por tanto, el segundo

momento del acto de creación es el diagrama, “la bisagra o punto de inflexión entre el primer y tercer momento, porque realiza, de forma controlada, la catástrofe” (Ibíd., p. 13), es decir, la sensación primera, remover los clichés para llegar al tercer momento, el advenimiento de la pintura o bien, el hecho artístico concreto.

Así, el artista busca hacer visible lo invisible, su objetivo no es reproducir lo visible. Por eso, todo acontecimiento tiene un aspecto de novedad. En nuestro caso, es hacer emerger el afecto, deformar lo figurativo y narrativo para dar con la novedad. El hecho artístico en cualquier de sus facetas no es representación sino presencia, pues hace surgir algo más profundo: los afectos, las pasiones, las emociones. Un cineasta no filmará el horror como fuerza figurativa, sino sus formas sensibles. De modo que “las artes son diagramas cuando cumplen, como señala Deleuze, con ser la bisagra y el resultado de un proceso de caos-germen que desemboca en la obra”. (Ibíd., p. 16).

Este sentido del diagrama es el que le interesa a Brian Massumi: el acontecimiento de la obra ocurre en el cuerpo del espectador, un cuerpo que da y recibe (afectar y ser afectado), un proceso en el que la obra de arte apela al sistema nervioso, al instinto y al tiempo. Dado que el cuerpo es campo figurador de la sensibilidad, los diagramas que se presentan a continuación son escritos en primera persona, describiendo la sensación que vive el cuerpo para hacer una descripción que fluya con los sentidos y recibir los diferentes niveles de resonancia de la sensación. Dice Massumi que son posibles distintas dimensiones del sentir a partir de los trazos inherentes a las técnicas de cada medio y el cine ha desarrollado las propias.

CAPÍTULO CUARTO

LOS AFECTOS DE LA MALDAD: DIAGRAMAS DEL CINE DE TERROR

Volvamos un poco sobre los pasos de la técnica: de manera muy general, podemos comprenderla como “cada uno de los procedimientos que intervienen en la creación de la película cinematográfica” (Cardero, 1994: 126) o bien, definirla en función del cine como creación que es posible gracias a la técnica, “entendida en sentido aristotélico, como regla y proceso de aplicación, y a la tecnología, en tanto que producto, medio técnico que permite la realización de las operaciones necesarias para la obtención del mensaje”. (Fernández en Martínez/Serra, 2000: 15). Por su parte Juan David Cárdenas explicó que el cine está condicionado por una serie de decisiones técnicas a priori.

Complementa lo anterior de este modo: “la base técnica cinematográfica permite la creación de imágenes y prefigura posibles experimentaciones y apropiaciones sociales. No obstante, esta represión se mantiene silenciosa bajo la idea de que la técnica es neutra y por fuera de la historia”. (Cárdenas, 2019: 3). Para el autor, rescatar a la técnica como la fuente material de las configuraciones posibles del cine es una labor que nos ofrece indicios sobre el análisis de movimiento por la imagen, técnicas de análisis del cuerpo y sus capacidades motoras y de atención, de modo que el cuerpo vuelve al centro de atención en cuanto a sus capacidades de movimiento y actividad mental.

Estas nociones de técnica se hacen más complejas cuando las pensamos desde dos problemas filosóficos: el cine como aparato estético (Walter Benjamin) y la mentalidad técnica (Gilbert Simondon). Con Benjamin, atendemos al concepto original de experiencia en contraposición con el de experiencia artificial; piensa el cine y la cámara como elementos de un aparato estético que marca las condiciones históricas de toda experiencia, pues esta no existe sin aparatos, es decir, el aparato técnico estético hace posible las mediaciones de lo sensible y posee un rol importante respecto a los sentidos y su potenciación.⁷⁰

El lenguaje y la lectura son una forma de dispositivo; este es un mecanismo que produce distintas posiciones de sujeto. No sólo generan formas de subjetivación, sino que existe un tercer elemento para entender ese proceso: el cuerpo, el cuerpo a cuerpo entre el sujeto y el dispositivo, entre el sujeto y la máquina, entre el espectador y el cine. El sujeto es resultado de la relación entre lo humano y los dispositivos que existen, pues los dispositivos también pueden

⁷⁰ Recordemos que la noción de “aparato” de Walter Benjamin deriva del estudio de los “dispositivos”. El dispositivo es un término ampliamente estudiado en la *french theory* gracias a Michel Foucault, Gilles Deleuze, Giorgio Agamben (quien reflexionó sobre las capacidades del dispositivo artístico), Jean-Louis Baudry y Christian Metz, quienes llevaron el término a los terrenos del cine. Se le puede comprender como “algo que dispone”, un mecanismo o artificio, una acción y/o una actitud. Es decir “dispone o funciona como mecanismo dispuesto para obtener un resultado. Un aparato que hace hacer algo, una cosa determinada. Da a hacer o incluso, da a ver y saber. Propone la posibilidad de una acción colectiva o potencialmente, de muchos, posee una dimensión participativa y esa la base de su funcionamiento, organizar una corriente o relación de fuerzas”. (Mizrahi, E. La verdad de la técnica y las potencias de lo falso, ¿Qué es un dispositivo?, 15 de junio de 2021).

generar procesos de subjetivación o bien, en términos de Simondon, procesos de individuación. El uso de los cuerpos articula formas de subjetivación y desubjetivación, donde se desprende los usos tradicionales de la noción de sujeto. Podríamos decir que la técnica o más bien, la organización y ensamblaje de la técnica como disposición de materiales expresivos con la intención de generar un afecto particular tiene en cuenta al espectador como un cuerpo capaz de ser afectado y subjetivado.

Para Benjamin, el dispositivo atraviesa una configuración de los sentidos, pero fue Jean-Louis Déotte en *¿Qué es un aparato estético? (2012)* quien reemplaza el término dispositivo por el aparato estético. El aparato es “una articulación entre cuerpos, prácticas, producciones; configuración del aparecer; configura la sensibilidad colectiva de una época; modo de aprehender lo que acontece; ‘técnica que afecta la sensibilidad’; se relaciona con la detención, el olvido, la emancipación; un aparato irrumpe e invierte lugares; es un ‘dispositivo de destino’ que trabaja la verdad; los aparatos emergen de forma accidental; son lúdicos como juegos infantiles”. (Barrón. F., 20 de junio de 2014, *Seminario Tecnologías Filosóficas, Aparatos estéticos*. Jean-Louis Déotte).⁷¹

El aparato se distingue por tener un soporte material que en el caso del cine es la base fotográfica; también, pone en movimiento un acontecimiento, es decir, el ensamblaje de los diversos materiales que le componen; a su vez, es una puesta en forma colectiva, por ende, es cultural y atravesado por los cuerpos que la producen en una época determinada, pero no es dispositivo en tanto que no es una red cerrada e inmutable de significantes, sino una red abierta con la potencia de diversas configuraciones. Eso es la obra artística, un aparato estético que hace aparecer lo humano y pone en relación diferentes superficies; estas características hacen del arte una obra estético-política, es decir, creada en la colectividad cultural que está atravesada por lo sensible y sus relaciones sociales.

De acuerdo con el filósofo francés, debemos pensar el aparato técnico no en su uso sino en su función, pues modifica la sensibilidad. Así pues, es necesario analizar las imágenes como resultados de los procesos técnicos, extrayendo a la imagen del estudio formal puro, aunque no del análisis semiótico; el propósito es examinar cómo se significan y generan esas imágenes y la escena a la que hacemos referencia por su contenido. Déotte reconoce cinco aparatos estéticos:

- 1.- Perspectivo. Constituye un sujeto sino el espacio de representación proyectable.
- 2.- El museo. Aísla la obra y la separa del culto y la coloca en el espacio público.
- 3.- Fotografía. Significa una nueva relación técnica con la historia y el tiempo es la coyuntura fundamental para repensar las condiciones de la experiencia.
- 4.- Cine. Lo particular de Déotte acerca del cine, integra a los tres anteriores.

⁷¹ Disponible en <http://stf.filos.unam.mx/2014/06/aparatos-esteticos-jean-louis-deotte/>

5.- Psicoanálisis: presenta una nueva escena técnica respecto al habla y a la escucha, pues configura nuevas relaciones técnicas entre ambos. (Ver Déotte, 2012:

Podemos concebir a estos aparatos como artefactos de pensamiento que ejercen tecnológicamente el pensamiento filosófico y encarnan las diferentes facetas procesuales del mismo, incluidas aquellas que hacen posible su materialización, es decir, el cuerpo en acción que colabora con la creación del aparato estético. Recordemos que Gilbert Simondon, por su parte, expone la configuración de las modalidades afectivas y cognitivas de lo que denomina “la mentalidad técnica”. A su manera, habló de los afectos como energía potencial (aquello posible en potencia y acto); “todo ser vivo posee un reservorio de energía que le permite desarrollarse y adaptarse a su entorno” (Gavarini, 2015: 14).

La anterior es la concepción biológica de la emoción; lo importante es que esa energía puede ponerse en acción, a lo que Simondon llamó energía actual, en cuanto que el estado de potencia se actualiza y es en esa actualidad donde se resuelven cuestiones inherentes a la vida. Las máquinas, en opinión del autor, no poseen la energía vital de potencia; si se actualizan, es por nuestra mano, pues las moldeamos de modo que podemos crear un nexo con el medio en el que estamos inmersos. Este es el proceso de individuación con el que creamos objetos técnicos abstractos y concretos; los primeros son objetos cerrados que necesitan del ser para desarrollarse.

Así pues, el cine, con todas sus relaciones artísticas, sociales, culturales y ensamblajes estéticos constituye un aparato estético producto del devenir; la cámara deviene en imagen, pero sólo porque el artista la ha puesto en funcionamiento, de lo contrario, es un objeto técnico cerrado, un utensilio (Ver Simondon, 2008: 81). Por otro lado, el objeto se hace concreto vía la técnica, lo cual es consecuencia de la actividad humana, que incluye una dimensión económica (materias y energías utilizadas. mano de obra) y la innovación tecnológica. Así, la cámara es objeto técnico que deviene en imagen, por tanto, no es aparato estético sino herramienta. Si se le pone en operación, podemos experimentar con ella, por eso, la imagen es un producto estético-político; la primera dimensión es de nuestro interés porque captura lo afectivo.

Gracias a las investigaciones de Julian Hanich y Xavier Aldana-Reyes, sabemos que el cine de terror configura experiencias estéticas del miedo que afectan corporal y mentalmente a los espectadores; llamamos “afectos de la maldad” a esas experiencias, aunque desde nuestro enfoque, son eventos procesuales experimentados estéticamente y de forma paradójica, pues otorgan algún grado de goce. ¿Cómo la técnica ensambla los afectos del miedo? Si tengo a mi disposición los materiales expresivos del sistema cine-materia para organizarlos con un propósito, puedo experimentar con ellos, de modo que el potencial de cada material y la potencia creativa puede actualizarse en lo que llamamos sistema cine-forma.

Jason Zinoman, en *Sesión Sangrienta* (2011) refiere la anécdota sobre la cátedra de Historia del Cine que el profesor Arthur Knight brindaba en la USC Film School (Escuela de Cine de la Universidad de California del Sur); la clase era de asistencia obligada y el profesor invitaba a célebres cineastas de Hollywood para compartir experiencias sobre sus últimos trabajos (Orson Welles y John Ford figuraron entre los invitados). Pero quién dejó una impresión fuerte en los alumnos fue Roman Polanski; él había causado sensación entre el público juvenil con *El Bebé de Rosemary* (*Rosemary's Baby*, 1969).

De lo mucho que podría haber abordado sobre la película, el director decidió centrarse en cuestiones técnicas, objetivos, ángulos, montaje:

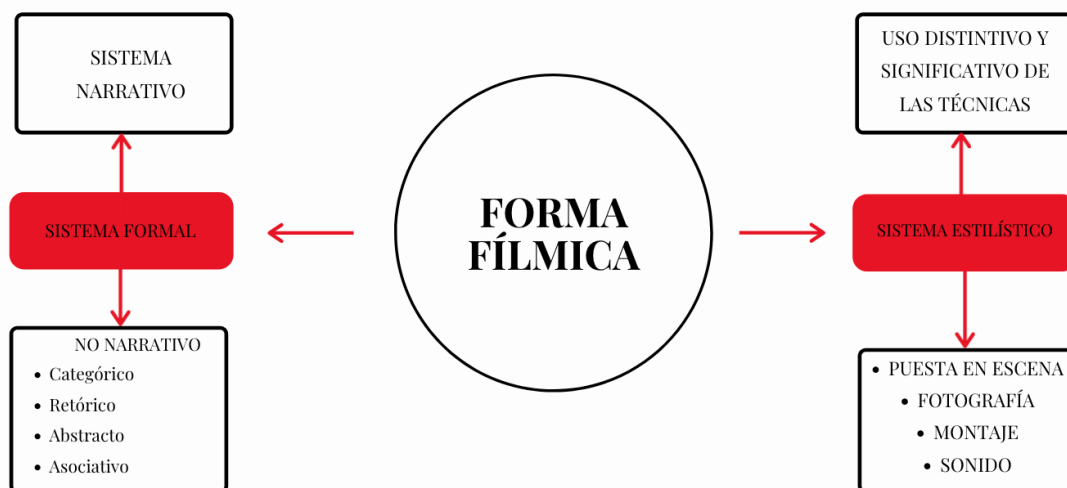
Explicó que *La Semilla del Diablo* se había rodado con cámara en mano y en la calle, lejos de los platós (*sic*) de un estudio. Era importante, dijo, mantener el plano en movimiento y utilizar un gran angular que ampliara ligeramente las caras de sus actores y la pantalla, para poder insertar el horror en los contornos del plano. La rareza de esta imagen podía explotarse con fines terroríficos. También dijo que procuraba ladear un poco el encuadre. Las caras de los personajes aparecían cortadas. Sólo se revelaba la mitad de la acción, un recurso que reforzaba el aura de desasosiego. El terror flotaría en los contornos del plano. Polanski explicó que cuando se trabaja con gran angular, se crea cierta distancia con el actor sin distorsionarle el rostro. Fue una clase magistral sobre las técnicas del terror. (Zinoman, 2011: 56-57).

La exposición de estas conclusiones que Zinoman extrae de la clase otorgada por Polanski plantea el problema de que hay un modo específico de emplear la técnica en la filmación de películas de terror. Esto permite plantear el cuestionamiento sobre ¿cómo se filma el género? y, ¿cómo esa filmación logra ensamblar un evento afectivo? El mismo autor (también crítico y colaborador de *The New York Times*) detalla que el despliegue de estas maneras de filmar de Polanski fomentó la curiosidad e inventiva de otros estudiantes que más tarde serían directores famosos en el campo del cine de terror. Fue el caso de John Carpenter (licenciado en la USC en 1972), responsable de *Halloween* (1978) y *La Cosa* (*The Thing*, 1982), entre otras. “Con Polanski comprendí –cita Zinoman a Carpenter- que para hacer películas uno tiene que saber lo que hace.” (Zinoman, 2011: 57).

La experimentación técnica deriva de una base forma y estilística del cine; nosotros empleamos el término “sistema” siguiendo algunas directrices planteadas por la revisión activista del “diagrama”, no obstante, David Bordwell y Kristin Thompson en *El arte cinematográfico* (2015) explicaron que el medio cinematográfico ocupa cuatro técnicas cinematográficas: dos de rodaje (puesta en escena y fotografía) una que relación planos con otros planos (montaje) y aquella que relaciona el sonido con las imágenes. Cada una de ellas ofrece al cineasta diversas posibilidades, hecho que trae a colación que la técnica del cine es un sistema abierto con diferentes potencias de actualización.

De igual forma, argumentaron que cada técnica posee una función formal, ya sea para dirigir las expectativas del espectador, proporcionar motivos, guiar nuestra atención, subrayar significados o bien, condicionar la respuesta

emocional. (Ver Bordwell y Thompson, 2015: 144). Nosotros le llamamos sistema cine-forma a aquello que organiza las diferentes materias de expresión posibles gracias a los objetos técnicos que usamos para realizar un filme; dado que la organización crea diferentes expresiones del cine (comúnmente conocidas como géneros), es pertinente entender ese ensamblaje particular como *estilo*, entendido como “el uso unificado, desarrollado y significativo de las elecciones técnicas concretas, de modo distintivo”. (Ídem).



Elaboración propia con base en Bordwell y Thompson (2015).

La anterior es una reproducción del diagrama de la forma fílmica que Bordwell y Thompson incluyen en *El Arte Cinematográfico*. Explican que, en la forma, interactúan dos sistemas: el formal y el estilístico, siendo en este último donde se localizan los dos sistemas de materia y forma que ubicamos en nuestro diagrama general del cine, pues ahí yacen los elementos de la puesta en escena y de la imagen, en suma, aquellos aspectos que constituyen la materia de la expresión. De hecho, los autores afirman que muchos de nuestros recuerdos cinematográficos más claramente conservados acaban por centrarse en la puesta en escena, sobre la que el cineasta tiene control e incluye detalles que coinciden con el arte teatral: decorados, luces, colores, vestuario, actores.

Las anteriores son lo que consideramos *señales sensibles*, una primeridad dentro de la imagen que desata el proceso del afecto. Bordwell y Thompson hacen una analogía del cine con la arquitectura: dicen que las películas son como edificios, libros o sinfonías, “objetos creados por los seres humanos para fines humanos, una película se crea mediante el trabajo de las máquinas y la labor humana”. (Ibíd., p. 3). A su manera, ya comprendían el cine como una labor estético-política. Al igual que Mark Cousins, a quien citamos al inicio de este trabajo, describen que el cine es un movimiento ilusorio basado en la sensación de imagen en movimiento; ello quiere decir que el cerebro completa el trabajo del cine, por tanto, percibir la imagen en movimiento es poner en juego al cuerpo y a todos sus sentidos.

Ello lo confirman al describir la actividad producto del cine como una serie de procesos fisiológicos y psicológicos posibles gracias a la imagen en movimiento. ¿Cuáles son esos procesos? Ya hemos afirmado constantemente que, por esencia, el cine es emoción porque moviliza al cuerpo y a la mente; el cine es de afectos. Es, a su vez, producto de un objeto técnico puesto en marcha por la labor del artista, cuya intención es afectar. No se trata de la representación de las emociones, sino de un producto encarnado con diversos significantes; es resultado del esfuerzo e imaginación de un equipo artístico y objetivación de nuestros afectos gracias a una serie de operaciones técnicas de una mentalidad técnica y afectiva.

Así pues, el cine no es únicamente un medio representativo, sino una elaboración sensorial, de ahí que, para analizarla, tomemos la vía de la descripción de los procesos técnicos por los que esto ocurre. Es así como el cine es un devenir de la técnica en estética y de esta en afecto y luego, en emoción. Toda película, ensamblando los materiales expresivos según su intencionalidad afectiva, toma en cuenta al espectador como una entidad que experimenta del cuerpo al lenguaje, es decir, con las afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales.

Para analizar al cine como un evento en transformación, hallamos dos formas: una es la teoría explicitada, donde se recurre a los procesos detrás que explican la creación del cine, aunque, de cierto modo, terminan con la imaginación y “la magia” que hay detrás de su producción, aunque puede ser de ayuda al ofrecer pistas sobre el tipo de materiales e intención con los que se utilizan. La otra forma es la descripción procesual, es decir, detalla en primera persona el sentir y hacer emerger aquellos aspectos de la imagen que estimulan la sensorialidad e imaginación. Esto abre paso al pensamiento especulativo, provocado por señales sensibles. Elegimos esta vía.

Dicho lo cual, entramos en el análisis de los afectos de la maldad presentes en el cine de terror vía las técnicas propuestas por Bordwell y Thompson. Iniciemos entonces con esta cartografía de cine de terror, siempre motivados por el propio Hitchcock, quien afirmaba que “la gente no parece tener un juicio crítico respecto de cómo se logró que el público experimentara determinadas emociones.” Desde ese entonces el problema del cine y las emociones está sobre la mesa y reclama algunas respuestas. Pero más allá de eso, hagamos esta cartografía motivados por una encrucijada: el amor por el terror. De ahora en adelante, los análisis se presentan en primera persona.

4.1 EL DEVENIR DEL MONSTRUO: AFECTOS DEL TEMOR.

*No hay nada como un poco de miedo para hacer que un hombre de papel se desmorone.
-Oficial Bowers (Eso, 2017).*

Comenzaré por explorar el principio básico de los afectos: un proceso que involucra las afecciones del cuerpo y sus procesos mentales. Analizar los afectos

desde sus cualidades sensitivas y las ideas que estas generan, implica hacer un reconocimiento de la experiencia encarnada personal, es decir, los afectos de mi propio cuerpo, receptáculo principal con el que se experimenta el cine y, las ideas o conceptos que le siguen. Para responder qué hace sentir el cine de terror y cómo percibo que transmite esas señales sensibles, el primer paso es reconocer mi propia experiencia, reconocermé como un sujeto sintiente y describir mis procesos de sentir.

Considero que el problema adquiere dos sentidos: ¿qué siento cuando veo una película de terror? y, ¿cómo me hace sentir una película de terror? La pregunta más atinada es la segunda, pues en el marco de la filosofía activista, la pregunta no es por el “qué” sino el “cómo”, siendo el proceso nuestro objeto de estudio. No obstante, lo que voy a capturar de este proceso de modo que pueda ser analizado son imágenes y sonidos, los dos elementos principales que hacen del cine un fenómeno de audiovisión, apelando a la vista y el oído.

No obstante, también exploraré la cualidad háptica del cine que se pone en funcionamiento cuando, a través del ojo, pongo en juego la mirada y con ella, a todo el cuerpo e involucro el resto de mis sentidos, incluido el cerebro, el sistema nervioso autónomo, la inducción de un efecto galvanizador que un sonido provoca en mi piel, los latidos del corazón, mis movimientos faciales producto de la sorpresa o el shock y, por supuesto, la imaginación. Los afectos del cuerpo van acompañados de ideas que poseen el potencial de crear un afecto duradero, más allá de la pantalla, esto es, al estimular mi imaginación, sugestionar mi mente con presencias o bien, hacerme atravesar por un proceso intelectual donde analizo lo que vi en pantalla, lo cual es también un principio fundamental del análisis.

Trazaré este camino siguiendo las tres fases del proceso de comunicación descritas en la teoría del afecto de Massumi: percepción, afecto y expresión. Los conectaré con tres procesos mentales, a saber, cognición, memoria e imaginación. El modo en que puedo analizarlos es describiendo mis experiencias, por tanto, dichos procesos son una navegación por mi mente hacia el pasado, el presente y futuro, lo cual ilustra de manera empírica, el flujo temporal del afecto. También integraré algunas imágenes que me impactaron de modo personal y que, en algún nivel, son de gran intensidad para mí.

Primero, un viaje por la memoria hacia una imagen de la infancia: uno de mis primeros contactos con el cine de terror fue con *Las Brujas (The Witches, Nicolas Roeg, Reino Unido, 1990)*. La experiencia no fue en una sala de cine, sino en la sala de una casa. Mi edad: seis años. En la televisión, una familia veía la transformación: una mujer elegante y bella se despoja de su piel blanca y tersa, para revelar una segunda piel: de tono rosado, casi púrpura, con verrugas, arrugas, una enorme nariz, grandes ojos delineados de color azul y unos labios rojos que contrastan con su mentón prominente y sus huesudos hombros que sobresalen de un escote que exhibe más huesos. Su voz es chillona, sus dedos, largos y puntiagudos; su joroba es del tamaño de su cabeza y mira a su aquelarre con odio.

Desde luego, la descripción anterior está realizada con la conciencia de un adulto, ahora, años después de atestiguar esa escena por primera vez. Como niño, no racionalicé en una descripción a la bruja de la pantalla ni me enredé en una discusión intelectual sobre los poderes de la ficción. En cambio, recuerdo lo que sentí: desde detrás de un sillón, miraba la escena de reojo; de vez en cuando volteaba para ver bien, pero me atemorizaba. Mis manos sudaban, recuerdo limpiarme el sudor en los pantalones, apretaba los ojos para no mirar, aunque de repente lo hiciera y un temblor recorría mi espalda, que se hallaba arqueada en un rincón. Mi primer impulso fue pedir que quitaran la escena, pero llegué al final. La música, llamémosle ominosa, que acompañaba a la imagen, realzaba el poder aterrador de este monstruo que se alzaba por sobre las demás.

Las demás eran las brujas de la convención que la ven desde abajo del púlpito, pero en el fotograma que reproduzco, la mirada es también la mía: su poder también se alza sobre mí. No tenía las palabras para saber que, en ese momento, sentí terror, sólo quería salir de ahí ante la perturbación que me acompañó varias noches después: no quería apagar la luz por miedo a la bruja. Mi padre me obligaba a apagarla. ¿Cómo es que una imagen pudo tener tanto poder sobre mí? En un primer momento, puedo argumentar que no era la imagen sino el monstruo el que descarga su energía sobre mi cuerpo de espectador infantil.

Pero, de hecho, si es la imagen, con toda su materialidad. No la puedo tocar, pero si me hace sentir pues percibo: la mirada es lo primero que pone en juego a mi cuerpo; al ver a la bruja, tengo un indicio de lo que está sucediendo incluso cuando decido cerrar los ojos. La materialidad no ha cesado porque el sonido sigue ahí, la música crece e incluso, percibo el sonido de la piel blanca abandonando el cuerpo monstruoso de la mujer. Entonces, esa también es cualidad material: el sonido, la luz de la imagen, el movimiento, el color de la fotografía y lo que se extiende por sobre mi campo de percepción visual y sonora son la imagen. Eso incluye al monstruo.

Ahora que recuerdo esa experiencia, la pienso en términos de cine, en los recursos que hicieron de esa imagen, una experiencia viva. Desde entonces, el monstruo tiene poder sobre mí y es lo primero que asocio con una película de terror. Entiendo a Carroll cuando dice que es mi encuentro con el monstruo lo que me aterroriza, aunque esa aparición se acompaña de otros indicios, otras cualidades. En el caso de la bruja, lo que más recuerdo es la música, pero también, su semblante: esta apariencia fue posible por el trabajo de una maquillista y un diseñador; ¿cómo se habrá visto esta bruja en dibujos? ¿Quién puede imaginar un monstruo?



La “Gran Bruja”, Eva Ernst (Anjelica Huston) muestra su rostro verdadero ante una reunión anual de brujas en *Las Brujas* (*The Witches*, Nicolas Roeg, Reino Unido, 1990). Fuente: Warner Bros./The Jim Henson Company.

En el presente, esa escena no tendría el mismo efecto sobre mí, así que mi conciencia quizá me hace disfrutar el cine de otro modo. Lo interesante sigue siendo que la imagen retiene su poder vivencial, es un poder estético y técnico que hace posibles los afectos, pero no se ven, ese es su truco: están ahí para ser experimentados. Esa es la magia del cine. A los siete años experimenté una situación similar cuando vi por primera vez *Eso* (*It*, Tommy Lee Wallace, Estados Unidos, 1990). Experimenté un evento de *fight or flight* (huye o pelea), pues me sentí atemorizado por una imagen:



El payaso “Eso” (encarnado por Tim Curry) abre sus fauces para devorar el brazo de Georgie Denbrough. La imagen es de la primera adaptación audiovisual de la novela *It* de Stephen King. Fuente: Lorimar Television/Warner Bros. Television.

En realidad, me aterró toda la secuencia: Georgie (Tony Dakota) juega bajo la lluvia con un barco de papel que su hermano le regaló. En un remolino de agua, el juguete se estanca y cae en una coladera; Georgie se asoma y de la oscuridad aparece un payaso. Ahora que lo recuerdo, la escena parece muy artesanal, es decir, es un set debajo del cual se ha instalado el actor y parece agachado. Cuando el niño se hinca, el actor sube su cabeza, no hay ningún efecto “enigmático” que anuncie su aparición (como el caso del *remake*, en el cual aparecen primero los ojos amarillos en la oscuridad y luego, el personaje da un paso al frente para caminar hacia la luz).

Este sencillo efecto es, en realidad, más efectivo que anunciar poco a poco al monstruo: simplemente asoma su rostro y produce un shock en el espectador. Acto seguido, invita al niño a ir con él, seduciéndolo con globos, dulces y la promesa de obtener su barco de papel. El niño estira el brazo y el payaso lo toma; es entonces cuando la cámara centra su atención en el rostro del monstruo que ya luce sus dientes afilados en señal de mordida. Luego hay un corte a un funeral. Cuando vi por primera vez esa escena, salí corriendo y gritando de la habitación. No puede enfrentar más la imagen y viví atemorizado de los payasos desde entonces. Hui. Puedo decir que ese es el afecto a largo plazo del filme.

La escena deja bastante a la imaginación: no se ve el brazo arrancado del niño. En la versión del 2017 dirigida por Andrés Muschietti y que es estrictamente la primera versión para la pantalla grande, la secuencia se reproduce casi igual, con la excepción de que en ella vemos a Georgie arrastrarse por el piso, sin brazo.



Georgie Denbrough (Jackson Robert Scott) se arrastra sobre el piso luego de que el payaso en la coladera le arranca un brazo. No logra huir, pues el monstruo lo jala hacia dentro él. La imagen es de *Eso (It, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2017)*. Fuente: IMDB/New Line Cinema/Warner Bros.

Pero en la anterior, de algún modo, la gratuidad de la violencia se evitaba para beneficiar el poder de la imaginación. Me pareció, desde ese entonces, que parte del poder del cine inicia en la imagen y se potencia con las capacidades de imaginación del espectador, pero sólo mientras den indicios de lo que puedes imaginar: un monstruo tomando el brazo de un niño, un corte hacia el niño gritando y otro plano del monstruo abriendo sus sangrientas fauces: nunca se observa al payaso arrancar el brazo del niño, no nada gráfico sino pura sugestión. ¿Será entonces que esa zona de aparente indeterminación, eso que yace entre cada corte, constituye el afecto? En psicoanálisis, le llaman sutura, así que debo seguir buscando.





Fotogramas de *Eso* (It, Tommy Lee Wallace, Estados Unidos, 1990). Las tres imágenes ilustran los planos de un asesinato que sólo se sugiere y no se muestra. Fuente: IMDB.

Mi encuentro con el monstruo me persiguió mucho después de ver sus imágenes. ¿Cómo han logrado que tenga tanto poder en mí? El payaso fue creado con la intención de inducir un afecto particular: debemos temerle, nos debe aterrar. El payaso es una de las muchas objetivaciones posibles para hacer emerger el miedo. De eso se trata el cine de terror; de hacer emerger un afecto vía la aparición de una presencia que carga una sensibilidad que conduce al temor. ¿Cómo se crea el monstruo? Me parece que el devenir nos ofrece pistas sobre las distintas configuraciones del payaso; al indagar sobre su encarnación, podemos analizar su creación como un trabajo pragmático-especulativo que inició, de hecho, en la literatura.

La escena está descrita en la novela de Stephen King; transcribo el momento que ocurre después de que Georgie pierde el barco:

Se dirigió hacia la boca de la tormenta y allí se dejó caer de rodillas, para mirar al interior. El agua hacía un ruido hueco al caer en la oscuridad. Ese sonido le dio escalofríos. Hacía pensar en...

- ¡Eh! - exclamó de pronto, y retrocedió.

Allí dentro había unos ojos amarillos. Ese tipo de ojos que él siempre imaginaba, sin verlos nunca, en la oscuridad del sótano. 'Es un animal -pensó-; eso es todo: un animal; a lo mejor un gato que quedó atrapado...'

De todos modos, estaba por echar a correr a causa del espanto que le produjeron aquellos ojos amarillos y brillantes. Sintió la áspera superficie del pavimento bajo los dedos y el agua fría que corría alrededor. Se vio a sí mismo levantándose y retrocediendo. Y fue entonces cuando una voz, una voz razonable y bastante simpática, le habló desde dentro de la boca de tormenta:

-Hola, George.

George parpadeó y volvió a mirar. Apenas daba crédito a lo que veía; era algo sacado de un cuento o de una película donde uno sabe que los animales hablan y bailan. Si hubiera tenido diez años más, no habría creído en lo que estaba viendo, pero no tenía dieciséis años sino seis.

En la boca de tormenta había un payaso. La luz era suficiente para ver que George Denbrough estuviese seguro de lo que veía. Era un payaso, como en el circo o en la tele. Parecía una mezcla de Bozo y Clarabell, el que hablaba haciendo sonar su bocina en Howdy Doody, los sábados por la mañana. Búfalo Bob era el único que entendía a Clarabell, y eso siempre hacía reír a George. La cara del payaso en la boca de la tormenta era blanca; tenía cómicos mechones de pelo rojo a cada lado de la calva y una gran sonrisa de payaso pintada alrededor de la boca. Si George hubiese vivido años después, habría pensado en Ronald McDonald antes que en Bozo o en Clarabell.

El payaso sostenía en una mano un manojo de globos de colores, como tentadora fruta madura. En la otra, el barquito de papel de George. (King, 2006: 25-26).



Fotogramas de *Eso* (It, Tommy Lee Wallace, Estados Unidos, 1990). Fuente: IMDB.

Quizá el asunto de poner en imágenes las descripciones de King se trate de la traducción de un lenguaje a otro, o bien, la adaptación de un material a otro, pero incluso en ese proceso de adaptación se observa el alcance de la conexión entre un material expresivo y otro: lo que nos permite objetivar son los significantes, la materia de expresión, pues con ella hacemos emerger la imaginación. No puedo negar que las imágenes son significativas para mí en un plano subjetivo, pero estas apreciaciones siempre nacen de las señales sensibles que constituyen, en este caso, la materialidad del cine; ésta contiene la parte sensible y necesaria para afectarme.

Cuando Jacques Aumont explicó *lo figural* como un tercer elemento que yace entre la expresión y el discurso, argumentó que eso, el afecto, se halla en la materia de imágenes. La materialidad del cine, dijo, no se puede tocar, no obstante, existe esa luz, la cámara y el plano sobre el cual se proyecta la imagen, elementos que, aunados a la impresión de movimiento, constituyen la materialidad del cine. Pero esta se halla en el proceso cinematográfico general; debo poner a funcionar el objeto técnico y entonces, me dispongo a filmar algo. Al decir “me dispongo”, estoy reconociendo que existe una intencionalidad para realizar una obra artística en la que utilizaré toda energía física y mental.

Quiero filmar a un payaso tan tenebroso que cuando lo veamos, no se nos olvide. La cámara, la luz y la proyección son elementos de un aparato estético que no estará completo si no dispongo algo frente a la cámara. Esa es la clave para mí: de todos los materiales o significantes que tengo para elegir, debo crear una figura con ciertos detalles y disponerla frente a la cámara, la cual también operará de modo que la vestimenta de mi monstruo, sus expresiones, su maquillaje, su cuerpo, reluzcan en pequeños o grandes planos. Dice Carroll que el monstruo es aquello que provoca el horror y guía nuestros descubrimientos, pero eso es discurso narrativo, ¿qué impresión causa el monstruo como objeto, como señal sensible?

En mi película de terror, el monstruo (sea moral o físico) es parte de la puesta en escena; cuando se analiza a la película como un producto terminado, estas piezas que conforman a la escena se engloban en una dimensión semántica de la constitución de los géneros del cine, elementos que les brindan identidad y que se vuelven códigos reconocidos por los espectadores. No estoy por la labor de “tirar” a la semántica como una parte necesaria para simbolizar el mundo, pero, si veo a la película como evento procesual, me pregunto entonces cómo estudiar el modo en que estos elementos llegaron a ser lo que son.

Cuando son materiales que deben ser moldeados, envuelven un potencial que es completado por el artista; tal potencial inicia su flujo desde el diseño de producción, que contempla cómo lucirán los objetos que la conforman en el futuro producto, por ende, la imaginación se proyecta sobre diagramas, dibujos, guiones y *storyboards* que objetivan el devenir, en este caso, la transformación del monstruo. Encuentro dos procesos vinculados a lo anterior: el diseño de producción (una fase previa al rodaje) y la dirección de arte (que dispone los elementos del diseño para ser registrados por la cámara, de modo que esta fase se materializa en el rodaje).

El monstruo es un personaje más cuando se trata del análisis narrativo; desde el diseño, es un elemento de la puesta en escena, uno de los más importantes si mi película de terror se construirá alrededor de esa amenaza. De acuerdo con David Bordwell y Kristin Thompson, el diseño de producción (*atrezzo*) “imagina los decorados de la película, crea dibujos y planos que determinan la arquitectura y los esquemas de color de los decorados”. (Bordwell y Thompson, 2015: 13). El director tiene control sobre esto, pero es un trabajo en equipo conformado por decoradores, ambientadores, diseñadores de vestuario, grafistas (creadores de *storyboards*), maquillistas y directores de fotografía.

Brian Massumi explica que, al crear, imprimo una fuerza, dejo en mi creación todo o parte de mi potencial creador; elijo significantes, los ensamblo y modelo de una forma que ninguna creación será igual a otra. Stephen King, en su descripción de payaso *Eso*, nos brinda los significantes que habrán de obtener otra forma cuando sean parte de evento del cine, principalmente fisonomías del monstruo, colores que lucen en el maquillaje y vestuario, formas de su

vestimenta, tipo de voz, color de ojos; en suma, les brinda a los diseñadores y al propio actor, los elementos que constituyen esa expresión monstruosa:



Fotogramas que ilustran el trabajo del maquillador Bart Nixon. Fuente: Horror Hazard.

Las ilustraciones anteriores detallan el trabajo del maquillista Bart Nixon para disfrazar al actor Tim Curry como Pennywise, en la versión de 1990 del personaje. La referencia no es cualquier payaso, sino las descripciones de Stephen King en su novela. Desde luego que el maquillaje y el vestuario son piezas clave, pero no funcionan sin la fuerza de la actuación; el elemento material cobra impulso cuando el payaso abre sus fauces, cuando se ríe sarcásticamente y cuando asesina. Recuerdo todavía esa escena que me hizo correr fuera del cuarto; enfrentar esas imágenes se volvió un desafío para mí, así como acercarme a los payasos en los siguientes años de mi infancia.

It, según sus múltiples creadores, es la encarnación de una maldad que atraviesa al pueblo de Derry como disposición afectiva: su población es mala y eso le alimenta, así como el miedo que los niños le tienen. Cuando hablamos de la maldad en occidente, hay objetos, personas, situaciones que la encarnan, aunque en el cine provocan cierta fascinación, de otro modo, ¿por qué volví a estas imágenes? No tenía más en mi mente que el pensamiento de no dejarme vencer por la imagen de un monstruo. Por eso, argumento que las imágenes

capturan el poder de los afectos y al mismo tiempo, los dejan ir hacia el espectador.

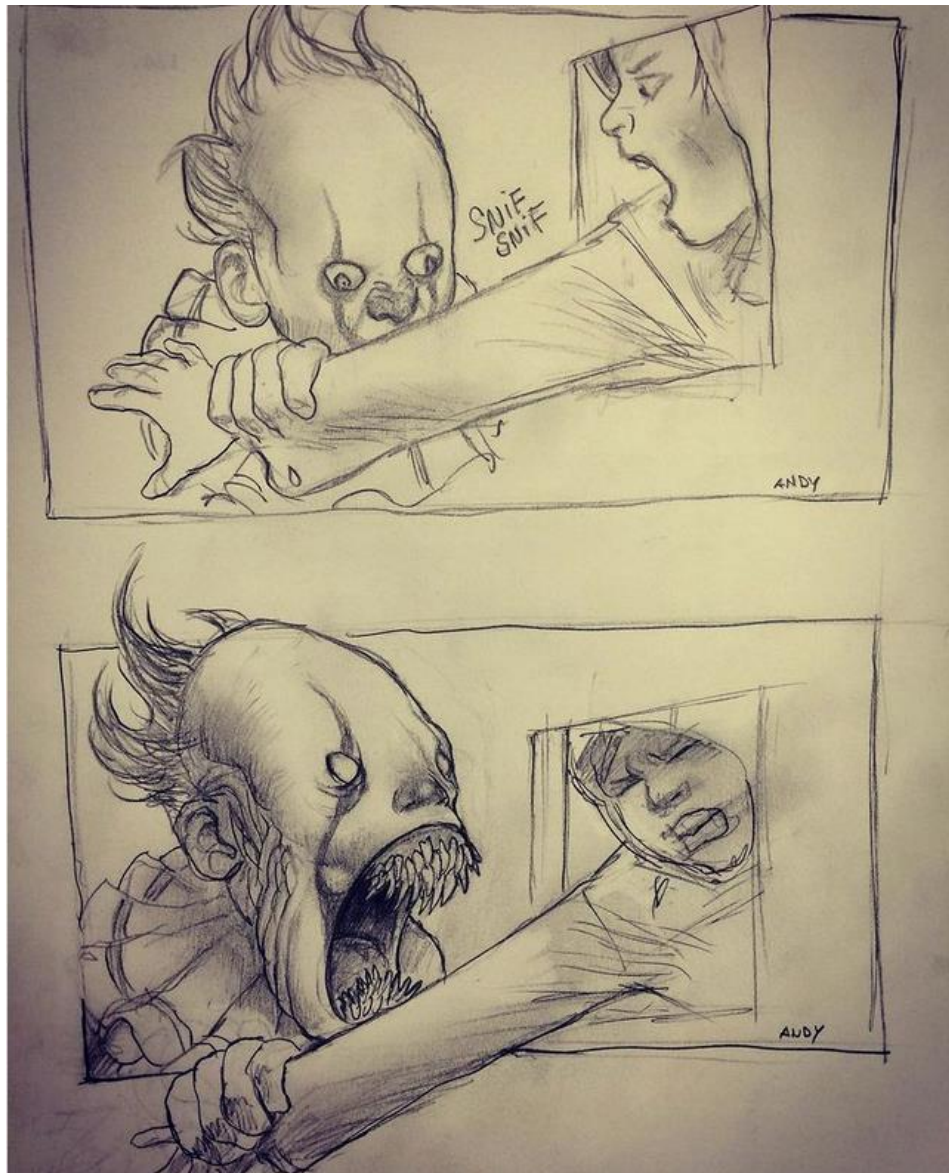
En el 2017 se estrenó la que es estrictamente, la primera adaptación al cine de *It*, ahora dirigida por Andrés Muschietti. La historia se dividió en dos partes, para contar las aventuras de los niños y sus versiones adultas. Recuerdo cuando asistí a la función para verla: encontrar boletos fue complicado, todos querían ver las nuevas fechorías del payaso, ahora encarnado por Bill Skarsgard. Un niño en la entrada de la sala le preguntaba a su madre - ¿estás lista? - al tiempo que sudaban sus manos. ¿Le asustará igual que a mi cuando era niño? ¿Cómo es ahora la encarnación de este monstruo? Debe haber una novedad.



Fotograma de *Eso (It, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2017)*. Fuente: IMDB.

El anterior es “el nuevo” Pennywise; supongo que es fácil afirmar, con estas evidencias fotográficas, que la actividad del cine, incluso basándose en materiales anteriores, siempre es nueva, pues todo potencial envuelve un acto de novedad. Frente al payaso de 1990, que es ahora icónico y más acertado en su adaptación, Claude Paré (responsable del diseño de producción en la nueva versión) y los equipos de maquillaje y vestuario tenían el desafío de superar aquella imagen, haciéndola más aterradora, con nuevo atuendo. Las expresiones de este nuevo Pennywise me resultan más cercanas a lo que leí en el libro; no es un bufón, como el de Tim Curry, sino un asesino sin ganas de ser mordaz.

El devenir del monstruo de un material a otro no pasa únicamente de la letra a la imagen en movimiento. Planear su diseño es especular sobre cómo se verá, las intenciones del director y el posible efecto que el monstruo tendrá sobre los espectadores. Los dibujos nos ayudan:



Storyboards para *Eso* (It, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2017). Fuente: EW.

En los *storyboards* se muestran dos imágenes que corresponden al momento en que el payaso abre sus fauces y arranca el brazo de Georgie; son dos propuestas. La que vimos materializada en la película fue la segunda, para lo cual no sólo se necesitó del maquillaje sino del departamento de efectos visuales por computadora. No me gustó eso; un monstruo es real porque lo veo en el cine, pero el efecto digital le quita su “realismo”, vaya, si es que tal término se aplica al cine de terror y a este arte en general. No obstante, mi objetivo al mostrar estas imágenes es detallar las transformaciones del monstruo: de la letra, al dibujo y a la imagen en movimiento. Supongo que una simple mordida en el brazo no es suficiente; las fauces son más eficaces. Al menos yo hice una expresión de asombro.

¿Qué sucede cuando no hay un material de referencia? La imaginación se potencia. Con motivo del estreno de *Halloween Kills: La noche aún no termina* (*Halloween Kills*, David Gordon Green, Estados Unidos, 2021), el diseñador de

efectos y maquillaje de la película, Christopher Nelson, compartió un pequeño detrás de cámaras acerca del proceso de creación de “la máscara”:

Durante cuarenta años hemos estado diseccionando esta máscara. Te pueden crucificar si la estropeas. Tiene todas esas cosas que debe tener. Está la pequeña burbuja de aire en la esquina de la boca. La forma en que los ojos están sombreados por dentro pero no por fuera. Suciedad en la nariz. Remolinos de pelo enmarañado. Si eso no está ahí, no es la versión del 78. Debe ser de esa forma. Y lo mismo ocurre con la misma máscara; aunque esté quemada y ligeramente distorsionada, estamos tratando de capturar ese aspecto original. Después, añadimos el proceso de envejecimiento (...) mucha gente me pregunta qué hago con esa máscara cuando terminamos. Bueno, es la máscara de Michael Myers. No voy a decirles en qué lugar se encuentra. (Universal Pictures México, 2021).

En la franquicia de películas de *Halloween*, a Michael Myers le llaman “*the shape*”, lo cual se traduce literalmente como “la figura”, aunque en Latinoamérica se le conoce como “el coco”. Esta figura que, aparentemente carece de expresión, contiene detalles como los que menciona Nelson, pequeñas cualidades sensibles que la hacen ser una objetivación de la maldad; al menos así se le señala al asesino. No posee tantos colores como Pennywise, no sonríe, no habla, sólo camina y atesta cuchilladas. Lo único que sentimos de él es su respiración. Cuando se señalan puntos de vista de Michael Myers en las diversas películas, suelen ocuparse planos de perspectiva subjetiva para ver a través de los ojos de su máscara o bien, escuchar de cerca su respiración, la cual se oye como en una burbuja.

He ahí dos señales sensibles de la puesta en escena que es el personaje: el maquillaje y la máscara; ambas son manifestación de la maldad. Son devenires de expresiones monstruosas que, a la vez, resultan fascinantes. ¿De dónde vienen los monstruos? ¿Cuál es el origen del payaso? ¿Qué piensa Michael Myers? ¿Tiene emociones? Los monstruos son un elemento que te hace pensar más allá de lo evidente; en el pensamiento de la filosofía activista, la máscara, el maquillaje y el disfraz son elementos artísticos que muestra sólo una arista de los objetos completos. Cuando se expresan, Massumi ocupa el concepto de iconicidad de Peirce para decirnos que son encarnaciones de las que sólo vemos ciertas cualidades, pero no objetos completos.



Una serie de fotogramas de la franquicia de *Halloween* que ilustran las diferentes versiones de la máscara de Michael Myers. Fuente: Horror Losers.

Los fotogramas ilustran el devenir de “la figura” desde 1978 hasta 2018, la última versión de Michael antes de *Halloween Kills*. Tanto la máscara como el maquillaje de It y sus respectivos vestuarios que podemos calificar de “disfraces”, son signos visibles que estimulan el *pensar-sentir* de manera háptica. Massumi afirma que esto es posible gracias a nuestra mirada sobre la imagen; la mirada pone en juego a todo el cuerpo, con todos sus sentidos, por ello, capta múltiples sensaciones evocadas por la materia de la expresión del cine, en este caso, de los elementos de la puesta en escena organizados frente a la cámara. El afecto, al ser autónoma, tiene el potencial de captar una apariencia (o semblante) y generar ideas al respecto de la misma.

La imagen no es representación; no hablemos entonces de la máscara como representación de la maldad; como “mundo posible” o “potencia de lo falso”, el cine produce una apariencia o semblante del mundo en que vivimos, pero no lo reproduce. El monstruo es una aparición de lo horrendo, pero no podría representar la maldad del mundo porque esta no tiene concreción en nuestros referentes, pues como disposición afectiva, toma muchas formas. Estas reflexiones de Massumi se extienden hasta las características escenográficas del cine que trataremos en el siguiente inciso.

¿Qué se sentirá ponerse la máscara? Alguna vez lo intenté; compré la versión del 2002 que corresponde a *Halloween: Resurrección* (*Halloween Resurrection*, Rick Rosenthal, Estados Unidos, 2002). Algo en el cine deben hacer para que el actor se sienta cómodo con eso encima, porque yo no la aguanté mucho. ¿Cómo es que alguien podría perseguir y asesinar a alguien con esto? No puedo voltear, la cara se me pega al látex de la máscara, mi respiración se corta y mi voz es inaudible. Quizá por eso, Michael Myers no habla. Los materiales del disfraz en el cine son, seguramente, distintos a los de mi máscara edición especial, patentada por la marca *Halloween* pero que no es utilería del cine. Es un disfraz para vivir la experiencia de ser Michael Myers.



Obviamente, disto mucho de ser Michael Myers. Ni siquiera me maquillé los ojos de negro para que mi mirada se vea más profunda; el cabello de la máscara está hacia atrás. Creo que prefiero la experiencia del cine porque en el ámbito existen los profesionales de la técnica. Dice Massumi que los contenidos de la película no son los significados, sino el material del que esté compuesta la imagen.

Thomas M. Sipos en *Horror Film Aesthetics. Creating the Language of Fear* (2010), explica que los personajes se establecen por lo que dicen y hacen en el guion; la puesta en escena “encarna” lo que se dice en el

texto. Se trata, como dije, de fluir de un material expresivo a otro.

¿Por qué me resultan fascinantes estos monstruos? Mi primera aproximación se vincula con las preguntas que me suscitan: ¿qué hay detrás de Michael Myers? ¿Algún día emitirá algún sonido además de la respiración? ¿Sabe que Laurie es su hermana? ¿Alguna vez verá su rostro? Si me hago esas

preguntas, creo que estoy experimentando de manera empírica el *pensar-sentir*, o sea, imagino lo que hay detrás de los objetos de la imagen; imagino lo que no se muestra. Considero que eso es lo más estimulante de Michael Myers: no saber, pero querer saber qué le motiva. Por su parte, el Pennywise de 2017 no deja mucho a la imaginación; del departamento de efectos especiales nos ofreció muchas de sus formas, aunque debo reconocer la creatividad:



Una de las muchas caras de Pennywise en su versión de 2017. Fuente: IMDB.

Prefiero al de Tim Curry; salí airoso de mi desafío y vi la película completa. La del 2017 no logró ese efecto aterrador, aunque, desde luego, un niño de seis años se imagina más cosas crueles en la oscuridad de la noche, que un hombre de treinta años tratando de dilucidar porque amo tanto al payaso, que no me repudia, al contrario, me interesa su transformación. Esta experiencia de terror se transformó, con el tiempo, en amor por el cine de terror. ¿No es eso paradójico? Pero no todo es fascinación por el monstruo. También hay odio.

Love them who have for you a sincere affection escribió Spinoza. Me encanta cómo suena en inglés. Los afectos son ideas y acciones; básicamente, lo que describe Spinoza es que yo puedo amar a quienes me tienen en buena consideración y, también, tendré afecto por aquellos que procuran el bienestar de mis seres queridos. Pero, así como esos afectos incrementan mi alegría y el amor por los demás, están los otros, los negativos, los que provocan odio, aumentan mi ira, propician el desdén y hasta orillan a la venganza. Ámalos porque te desean el bien. Ódialos porque te dañan, a ti y a las personas que más quieres en este mundo. Estos últimos son todos afectos de la maldad.

¿Cómo demostrar mi afecto? Un abrazo, un beso, un guiño del ojo, correr hacia ella cómo si mi vida dependiera de eso. O puede dañar. Mi odio por el género humano puede ser tan grande que llego a calumniar, golpear, fruncir el ceño. Mi cuerpo habla por mí. Sabrás lo que pienso de ti cuando mi cuerpo demuestre el afecto que siento por ti. En el cine de terror, es tan grande la maldad que una madre arroja agua caliente sobre los oídos de un hombre y hace que su mujer observe; desviste a otra mujer frente a su hijo moribundo con tal de obsequiarle un placer sexual antes de la muerte, amenaza a la dueña de una casa para dar dinero a cambio de no dañar a sus amistades, golpea los nudillos de un hombre con una bola de billar y hasta es capaz de robar niños de hospitales para formar una familia, la que ella misma no pudo tener por su condición estéril.

Me encontré una noche odiando a esta mujer. Se llama Natalie Koffin y es la matriarca de una banda de delincuentes que toman por asalto la que solía ser su vivienda, ahora ocupada por un matrimonio joven y sus amistades, quienes festejan en el sótano. La película se llama *Sangriento día de las madres* (*Mother's Day*, Darren Lynn Bousman, Estados Unidos, 2010) y me tomó por sorpresa. Me encontré con la respiración agitada, apretando los puños, mi corazón saltaba y apretaba los labios del coraje. La mujer y sus hijos, todos, *basura blanca*, como se les suele llamar a la población estadounidense de clase baja e ignorante, someten a los anfitriones y a sus invitados a numerosas torturas mentales que luego, se encarnan en violencia contra el cuerpo.



Rebecca De Mornay en *Sangriento día de las madres* (*Mother's Day*, Darren Lynn Bousman, Estados Unidos, 2010). Fuente: IMDB.

¿Qué me hace sentir así? Es indudable que la película me mueve, por tanto, mi cuerpo manifiesta reacciones somáticas que son compatibles con varias ideas: el odio por esta mujer a la que todo le sale bien porque ejerce violencia y controla a sus víctimas por medio de la amenaza (hazlo o tus invitados

sufrirán las consecuencias). Me siento enojado porque sus hijos no conocen otra forma que la violencia; uno intenta violar a una chica mientras su prometido mira, miedoso ante la pistola que lo amenaza. Otro, un delincuente moribundo, dispara al médico que toda la noche ha intentado salvarlo sólo porque su madre le ha pedido siempre “no dejar cabos sueltos”.

Si, a las víctimas nada les sale bien y la maldad siempre lleva la delantera. ¿Cómo no podría ser así? La relación entre el bien y el mal nunca es asimétrica; la maldad sólo puede ganar por medios crueles, por ello, siempre que en una película de terror como estas, la cotidianidad se interrumpe, es porque el mal ejerce la violencia, que ultimadamente, es una manifestación del poder. Pero al mismo tiempo, me sorprendí cuando me sentí enojado no sólo con estos asesinos y esta madre esquizofrénica. Me molesté más con los invitados; el anfitrión es un pusilánime que entrega a sus amistades con la promesa de que los delincuentes no lastimarán a su esposa. Uno de los invitados mata por accidente a su mujer y no pude evitar gritarle a la pantalla: ¡eres un estúpido!

Entonces, el pensamiento me invade: ¿qué haría yo en esta situación? ¿Me defendería, aunque sé que moriría en el intento? ¿Obedecería a pesar de que las probabilidades indican que mi destino de cualquier modo será la muerte? ¿Qué hacer ante una maldad como esta? Mis afecciones corporales son las que me conducen a través de la película; eso es lo que me mantiene, literalmente, al borde de mi asiento. Mientras navego estas escenas de muerte, decisiones estúpidas y observo la suerte de los malos, las ideas correspondientes surgen en mi mente. Sé que mi cuerpo se corresponde con la idea de estar enojado y luego, eso deviene en odio; odio por la madre de estos delincuentes y odio por sus hijos, testarudos sin sentimientos que hacen sólo lo que su madre les ordena.

Luego, mi enojo se dirige hacia las víctimas, pero especialmente, hacia los varones, quienes en su mayoría no hacen nada por salir de su situación. Sólo puedo compadecer a las mujeres, quienes como siempre en toda película de terror, muestran más arrojo. Sentir y pensar. Eso es el proceso del afecto y por ello afirmo que ver una película es también un proceso de *thinking-feeling*, el pensar sentir del que nos habla Massumi. Ahora bien, mi yo analista siempre se pregunta cómo la película logró esto. La narración puede ser la primera opción, pero me he dado cuenta de que no es una serie de acciones narrativas lo que me hace enojar. No, lo que me hace sentir así son las acciones de los personajes, pero no dentro de un continuo narrativo, sino de cómo demuestran sus afectos.

Así pues, el horror corporal es lo que me mantiene emocionado. Pero a diferencia de la fascinación y cierto goce que obtengo de ver al payaso o a “la figura” aquí no hay placer ni goce. Yo quiero que estos maleantes salgan castigados. No hay rutina espectral contracultural, no estoy emparejado con los asesinos. No existe alguna disonancia en mí. Es extraño, pero esta película lo experimento como una injusticia. Es un ejercicio excelente de compasión y empatía hacia las víctimas y odio dirigido hacia la asesina y los asesinos. Si los afectos son dirigidos hacia objetos, yo coloco mis afectos en la fuente de la

maldad, por tanto, los asesinos son objeto de mi odio y su ejercicio de la violencia, una señal sensible que, de nueva cuenta, traslada todo hacia el horror corporal y su efecto en mi cuerpo de espectador.

Pero lo anterior me conduce a reflexionar sobre la madre como monstruo: es esquizofrénica, pero no tiene disfraz. Es una actriz que con el poder de su *performance* me hace odiarla. Así es, ningún elemento material ensamblado sobre los actores es vital si el propio artista no trabaja para darles vida; pero, además, la sola presencia del monstruo ya sea una madre psicópata, un payaso deforme y monstruoso o un asesino enmascarado, es suficiente para crear en mí un shock. Su aparición también está condicionada por dos aspectos técnicos más: los espacios en que se desenvuelven y, las técnicas de shock que los acompañan, o sea, el sonido y el corte.

4.2 ESCENIFICANDO ATMÓSFERAS: SENSACIONES PELIGROSAS.

Se nos olvida quienes somos cuando las cosas de afuera vienen por nosotros
-Estrella, (*Vuelven*, 2017).

Ten en cuenta esto. Si hay algo que no ha conseguido en vida, después de muerto lo seguirá intentando.
-Susana (*Malasaña 32*, 2020).

Me emociona ver objetos relacionados con *Halloween*. Creo que es así porque crecí viendo películas de terror. Cuando voy al centro comercial en épocas de otoño y veo los objetos decorativos de temporada, me acerco a los stands para observar, tocar si es posible, todos los objetos. Verlos me produce una sonrisa. Me encantan las figuras de niños sin ojos, montados en caballitos de madera o haciendo una rueda mientras el disco de plástico gira gracias a un mecanismo y la música integrada toca "*Ring-a-ring-a-rosies*" con esa voz sepulcral que parece venir de ultratumba. Las cabezas de bebés con algodón saliendo del cuello que se iluminan de los ojos si aprietas un botón; también adoro las brujas que emiten risas burlonas, las máscaras de asesinos o diablos, los gatos negros con luz integrada y otras cositas como dulceros en forma de esqueletos, vasos con formas de calaveras, velas de colores, etc.

Estas cosas sirven para decorar tu casa, si tu deseo es crear una ambientación de miedo. Bueno, miedo artificial. Yo no soy bueno decorando mi casa, por más que lo intente, pero en las casas de terror, las cosas cambian. Hay presupuesto. En las ferias, las casas de terror son como vivir en carne propia una película de terror, de esas con monstruos, fantasmas, zombies, vampiros y otras formas sobrenaturales. Cada escenario es una semblanza de diferentes elementos: muebles viejos, cortinas rasgadas, luz mínima, lámparas que se encienden o apagan, ruidos precisos que aparecen en el momento exacto en que atraviesas un cuarto y, la estocada final, la aparición del monstruo desde la esquina oscura que no divisas. Pero esperas que algo salga.

También hay escenarios con cementerios cuyas tumbas se abren de improviso para revelar zombies, bosques de los que emergen hombres lobo o bien, es frecuente encontrar reproducciones de escenarios de películas famosas: puede estar la niña de *El Exorcista*, Jason Vorhees saliendo de alguna celda o *Freddy Krueger* en algún set que reproduce la calle Elm. Desde luego, nada de esto funciona sin la presencia de los monstruos: actores disfrazados, maquillados, gritando para asustarte. El mecanismo es el mismo que utilizan las películas para la construcción del *shock* o el susto repentino: entras a un lugar que se prevé como peligroso, la oscuridad predomina, algunos se ayudan de máquinas de humo, música de fondo y cuando estás angustiado esperando el efecto, el monstruo salta desde un lugar que no previste.

Me encantan las casas de terror porque se parecen a las películas. Son experiencias de esas que ahora llaman *immersivas*, pero sin la tecnología del *mapping* que proyecta imágenes sobre paredes grandes o lo que hace el cine 4DX: arrojar aire, agua, olores, mover los asientos. Como si el cine no te hiciera sentir desde antes de estas tecnologías: siempre ha sido háptico y si obtiene un poder, es por potenciar la imaginación de sus espectadores. Dicho lo anterior, creo que las casas de terror en las ferias reproducen la experiencia de las películas de terror, aunque no de todas, más bien, de ciertas películas de terror que funcionan como montañas rusas, con subidas y bajadas programadas, pero lo más importante, recreando sus atmósferas vía la puesta en escena, particularmente, la dirección de arte.

Creo que hay películas de terror de ese tipo: grandes mundos imaginarios o con ciertas semejanzas al nuestro, pero con elementos específicos manipulados para funcionar como eventos y/u objetos peligrosos. Hollywood es en gran medida responsable de estas expresiones del terror, cuyos afectos se encaminan más a la angustia, o a generar temor hacia el monstruo. Me quiere concentrar entonces en cómo estos objetos de la dirección de arte escenifican lo que conocemos como atmósferas afectivas y que, en el cine, están muy relacionadas con aquello que Bordwell y Thompsom denominan *estilo*, la elección y el uso distintivo de las técnicas concretas que, en este caso, se relacionan con la herencia teatral que posee el cine.

La puesta en escena es una técnica de rodaje, pero su planeación comienza desde la concepción del proyecto en el guion y en lo que comúnmente conocemos como la pre-producción. En estas etapas, se generan las ideas de cómo habrá de verse la imagen de la película y se especula sobre cuáles son los posibles efectos que estas imágenes generarán en el espectador. Considero que esto colabora en la formación de lo que Bordwell y Thompson llaman *la emoción sentida*, es decir, aquella que nace de la percepción sensorial, a su vez, resultado de sentir la totalidad de las relaciones formales que se tejen en el filme.

Eso me sirve para aclarar que no puedo negar que el trabajo del montaje, diseño y edición de sonido, corrección de color y demás procesos no sean importantes para la percepción sensorial y respectiva creación de afecto, pero considero que el diseño de arte es algo en lo que no solemos detenernos, más

aún, porque como parte del diseño de producción, el montaje, el sonido, el color, el plano, son expresiones materiales del cine que también son planeadas por el equipo creativo, quienes especulan acerca del *look* de la película y sus posibles efectos. Recupero la pregunta de Bordwell y Thompson: ¿qué posibilidades de selección y control ofrece la puesta en escena al cineasta?

El cineasta y su equipo de trabajo son una fuerza que trabaja para ensamblar las diferentes áreas del cine; tienen a su disposición los elementos que describí en el sistema cine-materia y que Bordwell engloba en cuatro áreas generales: decorados y escenarios, vestuario y maquillaje, iluminación y expresión y movimiento de las figuras, que regresa a las escenografías, pero también, alude al trabajo expresivo de la actriz o actor. Se organizan en el sistema cine-forma. Ahora bien, relacionar este trabajo con las casas de terror me sirve porque me brindan un contacto directo acerca de cómo es la decoración de un set y su respectiva ambientación, usando distintos objetos técnicos: ventiladores, máquinas de humo, de agua, látex, utilerías, sangre artificial. Mucha sangre artificial.

Pero para no especular demasiado y conocer más de este proceso en términos de realización cinematográfica, me fui a las fuentes: Isaac Ezban es un joven cineasta mexicano cuyas películas, *El Incidente (2014)* y *Los Parecidos (2015)* son ampliamente reconocidas en el sector de cine de género en México. Antes de la pandemia que nos azotó en 2020, estuve en su curso *Las 4 labores de un director de cine*. Ahí, él dijo algo un tanto cliché pero que, para mí, no deja de ser verdad: el cine es un arte que combina el resto de las artes. El cineasta, dijo, tiene cuatro tareas:

- 1.- Desarrollar ideas que se conviertan en guiones.
- 2.- Trabajar para que esos guiones se conviertan en películas. Esto implica encontrar financiamiento, para lo cual existe un productor, pero el director debe trabajar cerca de él o ella, pues es quien debe vender el proyecto a través del armado de “una carpeta” que contiene *el feeling* del proyecto (obviamente, el uso de esa palabra me resultó revelador).
- 3.- Filmar y pos producir “grandes” películas. Por grandes, él entiende “buenas” películas (eso es una interpretación mía de sus palabras). El cineasta debe dirigir actores, pre-producir, rodar, “afectar psicológicamente a la audiencia”, en suma, colaborar en todas las áreas del cine, ese arte que yo llamo “relacional”, estético-político y de carácter pragmático-especulativo. No le mencioné estos términos porque no quería el filósofo apestado del taller.
- 4.- Acompañar a sus películas hasta el final (festivales, mercados, ventas, distribución, estreno al público, publicidad, tour de medios, etc.). (Ezban, I., *Las 4 labores de un director de cine*. Red Elephant. 13 de noviembre de 2019).

Vaya, lo anterior es amor al cine. Yo tengo amor por el terror. Lo que llamó mi atención es el proceso de la carpeta del proyecto, porque contienen todos esos elementos que yo llamo “especulativos” y que brindan una o varias imágenes de las posibilidades que posee nuestra obra. Me resultó alentador porque, como sabemos, en la filosofía activista *todo está por hacerse*, la obra es una posibilidad abierta, así como el mundo mismo. En la creación, trabajamos con lo virtual. Parte de la carpeta incluye una planeación de las tomas, efectos, pruebas de vestuario, cámara, color, *setting*, es decir, atmósferas, en suma, contiene imágenes.

Estas imágenes pueden ser las del *story board*, pero también son *collage* de fotografías de revistas, dibujos, bocetos, fotogramas de otras películas que influyen en tu creación, en suma, todo aquel material que te brinde una idea de cómo quieres que se vea la película. Esto no lo arma el cineasta él sólo: participan el director de fotografías, diseñadores, vestuaristas, maquillistas, departamento de efectos especiales. Esto es lo que Carlos Cadena, otro cineasta (y arquitecto) con el que tuve contacto, denomina el *mood board*. Cadena se especializa en dirección de arte, un área del cine que se encarga de los decorados, colocación de objetos y otros elementos que la cámara registrará.

Este diseño incluye una medición de los espacios y una planeación previa de la colocación de la cámara en el espacio, de modo que el decorador debe saber qué es exactamente lo que el cineasta quiere filmar, de modo que se coloquen estratégicamente los objetos. Es el devenir de la escenografía en imagen cinematográfica. La dirección de arte es un trabajo de semiótica, pero una que está destinada a generar sensaciones. Esto lo aprendí en su taller sobre diseño de producción y dirección de arte.

Cadena tiene un cortometraje que se llama *Muertos*. Es acerca de una mujer que huye de una horda de zombies que ha matado a su marido. No se encuentra disponible para su exhibición comercial, lo cual facilita el ejercicio: construir un *mood board* o pizarra que materialice la atmósfera y en suma, el diseño visual del cortometraje. Esto no se hace de la nada: el proceso inicia con la lectura en voz alta del guion, en el que se señalan locaciones exteriores e interiores, clima, duración de las tomas, temporalidades, vestuarios y acciones de los personajes, objetos con los que interactúan, estados de ánimo y personalidad. Tales descripciones lingüísticas que fluyen de la sustancia escrita a la sustancia fonética deben expresarse en otra materialidad, la de la imagen.

1.-EXT. CALLE/NOCHE

Una MUJER -(65): cansada, sencilla, valiente- corre por la calle con un rifle. Está muy agitada. No hay nadie, todo está solitario. Hay un automóvil abandonado, con la puerta abierta y las luces encendidas.

En una esquina se detiene, voltea hacia atrás y apunta con el arma, se escuchan gemidos de zombies aproximándose. Dispara, se escucha cómo le da a uno de los monstruos. Continúa corriendo.

SMASH TO BLACK:

Aparece el título en pantalla con letras rojas, mayúsculas y grandes.

MUERTOS

SMASH TO:

2.-EXT. CALLE/NOCHE

Llega hasta la entrada de un edificio, todo está oscuro. Los zombies se escuchan cerca. Fuerza el acceso para entrar y lo logra.

Entra y cierra la puerta.

3.-INT. EDIFICIO (ESCALERAS)/NOCHE

Sube por las escaleras, se ve exhausta. Llega hasta la puerta de un departamento e intenta forzarla, no consigue abrirla por lo que continúa subiendo. En la segunda puerta que se detiene no necesita forzarla pues está abierta.

Entra.

4.-INT. DEPARTAMENTO/NOCHE

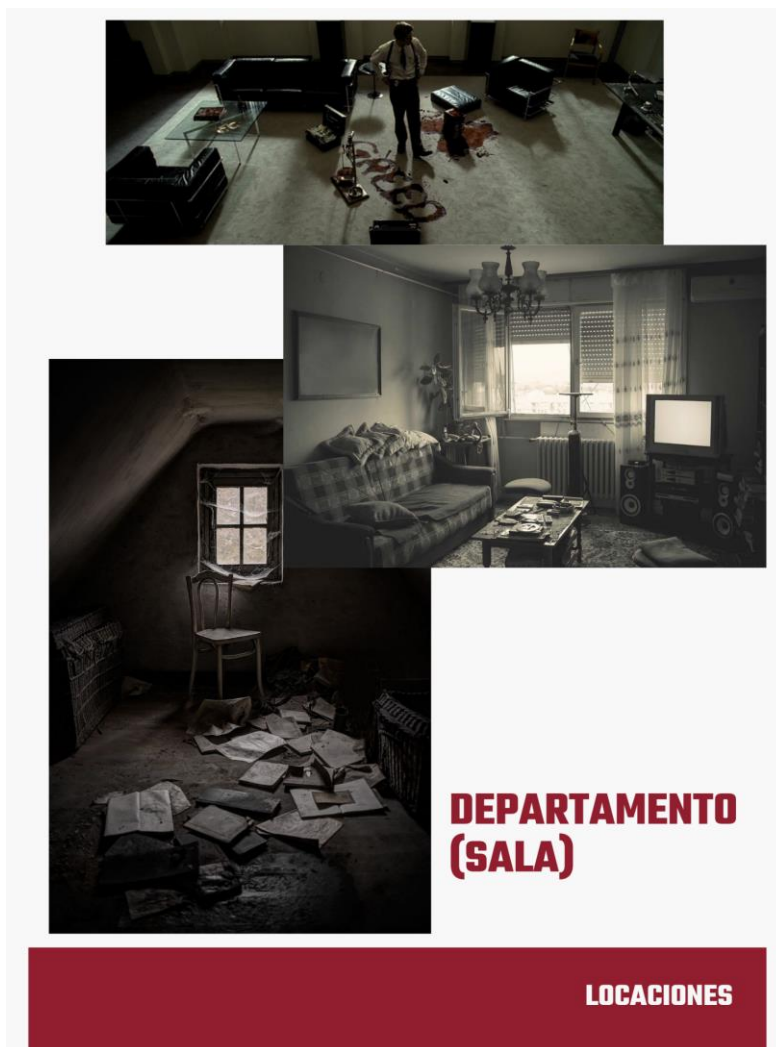
Es un departamento pequeño, no hay muchas cosas, pareciera como si se hubieran llevado todo. Hay algunos papeles y basura en general por el suelo.

Una ventana abierta.

La MUJER cierra la puerta pero se altera al observar que no cierra bien, busca cualquier cosa para poder bloquear el acceso. Utiliza un mueble para cerrar lo mejor posible.

Agotada, observa una silla y se aproxima para sentarse. Una vez sentada libera un gran suspiro y revisa las balas del

La anterior es la primera página del guion escrito por Carlos Cadena. Subrayé con amarillo las locaciones, con rojo las temporalidades, con líneas rojas los espacios y con verde, los objetos. Estas cuestiones deben figurar en mi proyección de la atmósfera. ¿Qué deseo que la gente sienta? Con la lectura global del guion, sabiendo que la acción es en la noche, sólo pienso en oscuridad y destrucción. Mi imagen del departamento al que se dirige la protagonista para refugiarse de los zombies luce así:



No soy buen dibujante, así que me remito a otras imágenes con las que pueda emitir una idea acerca de la atmósfera, paleta de colores y estado de ánimo que pretendo encarnar.

El diagrama de color es gris, cuestión que no era mi intención. Quería un contraste de negros, blancos y azules, pero no hallé imágenes que refirieran las características de este mundo que se construye en mi mente. Encontré complicado plasmar mi pensamiento en imágenes.

Mi diseño de arte no es ni por asomo

como se veía en mi cabeza.⁷² Es decir, en mi mente, se ve como una verdadera película de terror producida por un gran estudio, pero cuando pongo el pensamiento en acción, sólo puedo buscar recortes, poner los que se acercan visualmente a lo que imagino y luego, justificarme ante el cineasta diciendo que es “más o menos así” pero no es en realidad como lo imaginaba. Bien lo dijo Spinoza: “arduo, ciertamente, debe ser lo que tan raramente se encuentra”. (Spinoza, 2017: 463).

Bien, hasta ahí llegaron mis limitaciones para el diseño de arte. Pero el ejercicio es un acercamiento más al proceso de producción. Además, caí en la cuenta de que aquello que deseaba transmitir atmosféricamente es similar a dos películas que analizo a continuación:

1.- VUELVEN (Issa López, México, 2017). Estrella, una niña de 10 años, queda huérfana luego de que el crimen organizado asesina a su madre. Entonces, ella desea que su mamá vuelva a la vida, pero su espíritu ahora la sigue a todas

⁷² Incluyo el ejercicio en Anexos.

partes. Huye de su casa para tratar de dejarla atrás; en el camino, se une a una banda de niños huérfanos que tienen en común la búsqueda de venganza, pues el mismo sicario se llevó a sus madres. Será el espíritu de la madre de Estrella quien le ayude a concretar esta misión en donde se juegan la vida y también, la imaginación.



Fotograma de *Vuelven* (Issa López, México, 2017). Fuente: Videocine.

El anterior es un fotograma de la película que exhibe los espíritus de las madres muertas, entre ellas, la de Estrella. El plano es en el interior de una casa abandonada que ahora habitan los huérfanos, luego de huir del sicario. Con la muerte rondando a sus amigos, Estrella presencia apariciones cada vez más frecuentes; el monstruo es su madre, de quien intenta escapara porque no es como la recordaba, su piel parece chamuscada, su rostro es cadavérico y apenas posee unos hilos de cabello. Murió calcinada, como el resto de las madres, por eso, aparece desde la oscuridad y se mimetiza en ella. Considero que esto es lo que logra atemorizarme más: el juego de luz y oscuridad que oculta a la amenaza, que aparece siempre en lugares peligrosos.

A continuación, exhibo una selección de fotogramas de la película; están numerados, pero no pertenecen a la misma secuencia:

1)



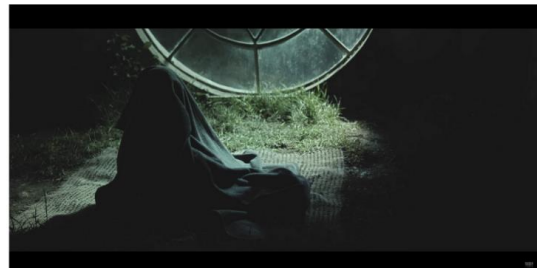
2)



3)



4)



5)



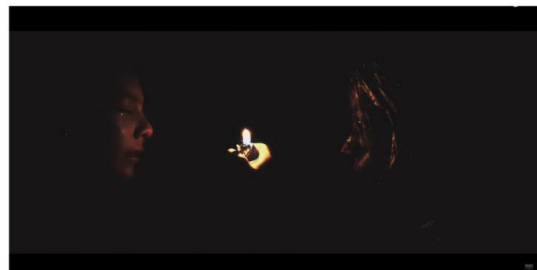
6)



7)



8)



Vuelven es una película de terror mexicana que tiene identidad porque muestra aquellos objetos y eventos a los que tenemos miedo, es decir, el terror del crimen organizado. No obstante, hay una señal sensible que está presente en esta y otras películas: la oscuridad. Los espacios inmensos son escenografías constantes que se detallan en planos como el del primer fotograma, para luego, centrarse en planos medios o encuadres con detalles en los que el aura de las personas es oscura, o sea, la luz se concentra en sus rostros y el resto es

oscuridad, como es el caso del fotograma 3 y 6. Considero que esa oscuridad es una forma significativa de anticipación: el monstruo emerge de la oscuridad hacia la luz, de forma repentina, por ello, esta combinación de luz y sombra es un diagrama sensorial recurrente porque habita nuestras ideas acerca del peligro.

Los fotogramas 7 y 8 pertenecen a Estrella y son, en longitud y composición, casi iguales salvo por la luz. El siete ilustra a la niña en un túnel, recibiendo un encendedor por parte de un oso de peluche que cobra vida; era el juguete de uno de sus amigos asesinados. La luz sólo detalla medio rostro de Estrella y sus dedos, iluminados tenuemente porque reciben el objeto. Esto detalla un encuentro que no es de shock, en cambio, el fotograma ocho es un plano de apenas dos segundos de duración. Estrella entra a un cuarto totalmente oscuro, por lo cual, tanto ella como nosotros sentimos la angustia de la oscuridad. El peligro acecha. Al encender la luz, un susto puntual ocurre cuando ante ella se presenta su madre, calcinada.

Pero, si la oscuridad la relacionamos con una puesta de escena del peligro y un inminente shock sorpresivo, ¿no es eso nuestra construcción simbólica apelando a nuestros referentes sobre el miedo? Desde las teorías de la representatividad, podemos argumentar eso. Pero el cine es un mundo posible, no un mundo representado. Siguiendo las ideas de Brian Massumi, la imagen cinematográfica se halla fuera del orden del reino lingüístico; sus afectos están captados por la forma de sus objetos, que incluso al estar en el encuadre, no es fija por la cualidad de imagen en movimiento y porque, una vez que se percibe, la imagen también se piensa. A través de las señales sensibles del cine, tenemos afectos corporales y actividad mental.

Gracias a la oscuridad de la imagen, sentimos el peligro. Hay cosas que la imagen no muestra, no hay una concreción del peligro, ni objeto o situación que les designe en su totalidad. Lo que se crea en los fotogramas de *Vuelven* es una semblanza, un fenómeno de percepción donde vemos las formas, pero también, vamos más allá de ellas, es decir, una percepción *sentida* en el medio del ocurrir, que es el evento cinematográfico. Massumi explica la experiencia de relación no por un sentido de representación de eventos del mundo, sino por el fenómeno del *likeness*, que es similar a la iconicidad (reproducir cualidades, pero no todo el evento).

Si no reproduce todas las características, el cine no es representación de mis experiencias, sino una variación del objeto o evento que percibimos que se parece a “tal cosa” pero posee una novedad, pues ningún evento es igual a otro. Así pues, la semblanza no es sólo la de ensamblar materiales de expresión, como podría leerse de manera errónea. La expresividad significativa de la imagen elabora señales sensibles, signos que entran en un proceso de semblanza o formación de apariencias donde percibimos el ocurrir del tiempo, la similitud de nuestras experiencias y la potencialidad de eventos similares en el futuro, pero no iguales, porque la actividad siempre implica novedad. Esto incluye a las ideas, terreno donde cualificamos las experiencias como eso que llamamos “emociones”.

¿Cómo puedo decir que estos fotogramas oscuros en lugares inmensos y abandonados me provocan miedo o me hacen sentir el peligro? Considero que el proceso de “semblante” explica cómo es posible develar lo que no es aparente en la materialidad de los objetos. La materia es concreta, el pensamiento es virtual. Se trata de hacer visible lo oculto, nombrar lo que no vemos, algo que no es en lo actual, pero yace en nuestra percepción y su presencia es virtual. La potencia de pensar a partir de las imágenes potencia nuestra imaginación y la formación de conceptos. Esto lo sé porque cuando cualifico la experiencia de los fotogramas, no puedo más que sustantivar el acontecimiento: temor, angustia, susto. Así aparecen encadenados en estas películas que son como de “casa de terror”.

2.- MALASAÑA 32 (Albert Pintó, España, 2020). Mi segundo caso se relaciona materialmente con el primero, pero es evidente la relacionalidad de las imágenes. Especulo que, si hubiera sido el encargado del diseño de arte, los fotogramas de *Vuelven* proyectarían el *look* y atmósfera de esta película. La familia Olmedo se muda a un nuevo piso en Madrid, lejos del campo en el que vivían. Lo han dado todo, incluida una hipoteca, para una vida mejor. Pero esta casa, ubicada en la calle de Malasaña 32, tiene una historia truculenta: una mujer anciana murió sola y en condiciones tan deplorables como sospechosas. Pronto, “ella” reclamará lo que más quiere la familia: el hijo que espera Amparo, la hija de la pareja.

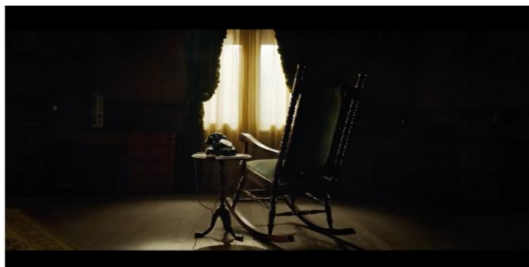


Fotograma de *Malasaña 32* (Albert Pintó, España, 2020). Fuente: Zima Entertainment.

Me encanta ese fotograma que muestra lo imponente del edificio y lo pequeños que son estos familiares. Siempre que se trata de lugares embrujados, cuanto más grande el set, mejor. Hay más rincones oscuros por explorar, por ende, más escondites para la maldad. A continuación, una serie de fotogramas

de la película muestran una composición similar a *Vuelven*, por tanto, tenemos materias de expresión parecidas:

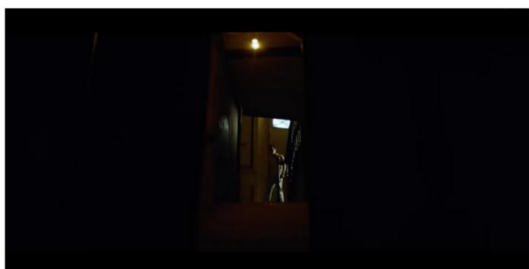
1)



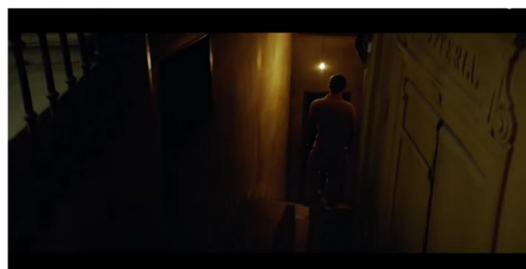
2)



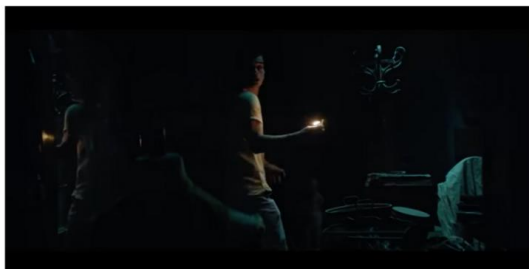
3)



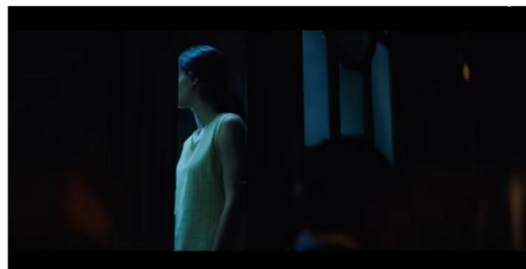
4)



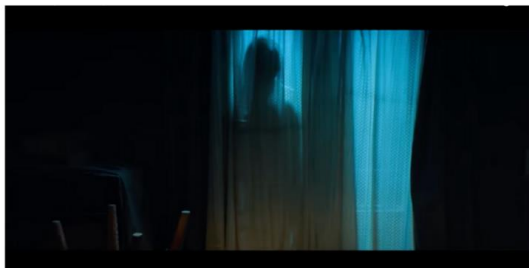
5)



6)



7)



8)



Esta es una elaboración de casa encantada más frecuente: hay luz y oscuridad, pero la iluminación hace evidente el trabajo de decoración y por tanto, da cuenta de la “teatralidad” de la película (*Vuelven* usó locaciones exteriores, no hizo mucho trabajo de construcción de escenarios). En *Malasaña 32* observamos muebles antiguos y llenos de polvo, retratos viejos, cortinas blancas

que se tornan amarillas por la luz del sol, velas, colores azules, verdes, ocre, luces calientes, pero de flama diminuta. Es grande y a la vez, deprimente. La cámara se encarga de registrar cada espacio construido, para que lo conozcamos y seamos parte de ese mundo. La ansiedad corporal se manifiesta con el ritmo lento de la exploración del lugar; nuestra movilización corporal viene de los sustos.

Emocionarse es tener actividad, por eso, el arte es pragmático, tiene efecto en nosotros, reclama alguna respuesta, La encarnación es resultado de eso, es decir, la experiencia corporal y mental. Para hacer una semblanza del peligro y la angustia ante este peligro, se hace, de acuerdo con Massumi, una mediación técnica, es decir, enmarcar un evento. El cine, como el arte en general, no es sólo operar técnicamente para provocar reacciones somáticas, pues se trabaja con el pensamiento. Massumi dice: se vive abstractamente. Toda idea es encarnada, es vivida. Por ello, para mi fue importante el ejercicio de diseño de arte: es un trabajo de *thinking-feeling*, pensar la emoción, sentir el afecto.

Entonces, los fotogramas recién mostrados exhiben una relación afectante entre los fondos oscuros, la luz sobre los actores y la aparición repentina del monstruo; las imágenes seis y ocho son capturas de un momento de shock, es decir, de una aparición fantasmal repentina que sorprende a los personajes. En el número seis, Amparo explora la casa en la búsqueda de su hermanito, a quien el fantasma se ha llevado y esconde detrás de las paredes. El fotograma ocho exhibe el momento en que el niño es alcanzado por la mano desfigurada de la anciana que habita el lugar; esto ocurre cuando él se concentra en ver un programa televisivo en el que una marioneta comienza a tener contacto con él.

Los sustos son una forma frecuente de terror que, desde mi punto de vista, ofrecen la idea de que las películas “dan miedo”. En realidad, esas son técnicas de construcción de angustia y anticipación de la sorpresa, esa forma del miedo que es repentina pero que, en este caso, siempre es construida técnicamente con los elementos materiales de la escenografía y potenciada por la composición de los encuadres, por ejemplo, el fotograma tres exhibe a Pepe, quien baja al sótano para encontrarse con una misteriosa mujer que le manda cartas desde el otro lado del edificio. El plano es abierto y ángulo picado, pues exhibe las escaleras rodeadas de oscuridad, no obstante, esta composición guía nuestra mirada hacia arriba, al punto de fuga, donde se encuentra el actor, una tenue luz y la entrada al sótano, único punto iluminado.

Pepe está a punto de dirigirse hacia el peligro. Ya se nos ha mostrado antes en el filme, que tal puesta en escena indica peligro; ya se ha registrado la amenaza y sus formas de actuar, desde la oscuridad y con violencia. Si atendemos los análisis de Julian Hanich, esto es una combinación de horror sugerido y susto, aquellos donde tenemos “imaginaciones intimidantes” de objetos, eventos y personas registradas como amenazantes y que aparecen de repente luego de haberse construido una estrategia de expectación.

Considero que lo anterior continúa en el nivel de la técnica y la sensorialidad; si bien está hilado por la acción del personaje y la imagen en movimiento, estos sustos son eventos de intensidad que se presentan continuamente, como en bajadas y subidas de montaña rusa. Si, dentro del discurso narrativo, se hallan encadenados por la persecución de una meta, pero este objetivo narrativo, cognitivo, no está separado de la experiencia corporal que también es un sistema cognitivo autónomo pero paralelo a la actividad mental: *pensar-sentir* es una actividad frente a la película. Así como el cineasta y el equipo creativo ven en el material cinematográfico un potencial que aparece de forma “virtual” y lo manipula para ese efecto esperado, el espectador actualiza el potencial de la materia de expresión al ver el filme y recibir los efectos emocionales.

Mis sentidos inter-operan en este proceso. Massumi propone también abandonar la dominación del régimen de la mirada, es decir, no es el ojo el único que se pone sobre la imagen, en cambio, todos nuestros sentidos “se desplazan desde la mirada, que es una experiencia visual que envuelve potenciales kinestésicos y táctiles que nos hacen sentir y movernos, aunque en realidad, el potencial está suspendido porque, de hecho, no puedes caminar o tocar”. (Massumi, 2011: 39-50). El cine envuelve este tipo de potencial; es un proceso pragmático-especulativo que trabaja con la percepción. Añade:

(...) la palabra “háptico” no significa tocar. Se refiere a tocar, así como aparece virtualmente en la visión - tocar lo que sólo puede verse. Cualquier práctica de abstracción opera en todos los sentidos al mismo tiempo, virtualizando algunos para intensificar otros con la fuerza abstracta de lo que, actualmente, no aparece. La experiencia es un continuum. Todas sus dimensiones están siempre allí, abstraídas de modo distinto, en diferentes configuraciones actuales-virtuales, expresando diferentes distribuciones de potencial. (Ibíd., 17).

Ejemplifica lo anterior con los objetos en un museo, experiencias que también analiza como inmersivas o artes performativas que requieren de la participación del espectador. Si como hemos dicho, los afectos están fuera del orden del lenguaje, aquello que los captura es la forma de los objetos, que no es fija porque se percibe y se piensa. Al ver un objeto y pensar en las cualidades “que no están”, no son visibles, estamos experimentando una abstracción; en un performance, puedo rodear a la persona o bien, al objeto dentro de una caja; camino alrededor, observo sus aristas, pero siempre hay alguna cualidad que se escapa, no se ve.

En el cuadro, tenemos la capacidad de ir más allá de lo visible, a lo virtual, posible gracias al punto de fuga y las cualidades icónicas, soy capaz de completar el objeto, experimentarlo e incluso, ponerle nombre. Si hay alguna convención simbólica para un objeto particular, como un arma blanca, tal vez le designe como “cuchillo”, no obstante, las experiencias del arte no tienen objetos concretos, por eso se vuelven señales sensibles que se ensamblan; puedo entonces cualificar la experiencia con algún concepto, que es la emoción.

Vemos, tocamos más allá de los signos visibles y los pensamos; esto no es esotérico, sino una habilidad pragmática para poner en relación el pensamiento (pensar) y el cuerpo (sentir).

El cine y otras expresiones audiovisuales son interactivas por su potencial háptico. Si algo tiene el potencial de hacerte sentir, te emociona. La emoción es una respuesta al arte, ese que demanda un efecto, mueve al cuerpo y a la mente, hace pensar al tiempo que sus sensaciones se encarnan en el espectador. Es una experiencia, por eso, se ha argumentado constantemente (lo he visto desde el primer capítulo) que el cine es emoción, pues es un ensamblaje que ofrece experiencias como las del peligro, la angustia, el susto placentero, el miedo o el terror. Estas, desde luego, son emociones estéticas, porque están elaboradas por mediación de la técnica, dirigidas a nuestros sentidos para despertar nuestros afectos.

Además del montaje, el sonido y el encuadre, me parece que la dirección de arte nos brinda esta posibilidad, pues consiste en el diseño de objetos y su disposición ante la cámara. El monstruo o amenaza opera en una ambientación de peligro y usa los recursos a su disposición: un cuchillo, machete, espejos, cortinas, incluso, si es sobrenatural, sus fuerzas se manifiestan a través de la manipulación de la luz, objetos caseros, el clima, posee a las personas o sus vestimentas y su aspecto es siempre amenazador en actitud y muchas veces, físicamente horrendo. Son posibilidades de expresión que percibimos para luego, imaginar lo que el monstruo puede hacer con estos objetos.

Encuentro constantemente la afirmación de que “todas las películas de terror” son lo mismo. Si concebimos el cine desde la idea estructural de que todo tiene un armazón, el asunto se zanja. Pero el pensamiento activista no es así; todo posee un aspecto de novedad. Ninguna película, incluso un *remake* de una versión antigua no es igual por el hecho de que sus significantes son diferentes. Quizá parten de la misma materia de expresión cinematográfica, pero su ensamblaje estilístico es particular, lo cual es una particularidad de los eventos sensibles: encontrar lo singular de la experiencia, la diferencia con respecto a otro acontecimiento.



Lili Taylor en una escena de *El Conjuero* (*The Conjuring*, James Wan, Estados Unidos, 2013). Fuente: IMDB.

La escena anterior pertenece a la película *El Conjuero* (*The Conjuring*, James Wan, Estados Unidos, 2013), en la que Carolyn Perron (Lili Taylor) enciende un cerillo para iluminar el sótano en el que se ha generado un ruido extraño. En la secuencia, unas manos aparecen detrás de ella y aplauden. La composición es similar a los fotogramas que presenté de *Vuelven* y *Malasaña 32*; si me pongo muy “cuadrado”, diré que el encuadre es el mismo, como lo son todos los elementos de la imagen, es decir, hay punto de fuga, límites del cuadro, perspectiva y profundidad de campo (la imagen ya era tridimensional antes de que el cine 3D nos invadiera).

La diferenciación se halla en la disposición técnica de esos elementos, pero más importante, es que los aspectos significantes de la puesta en escena, o bien, de la dirección de arte, crean el estilo de un género, en este caso, nos hacen reconocerle como terror. Esto último es un trabajo de relacionalidad, el evento de *likeness* del que nos habla Massumi. Pero como dije, una película no es igual a otra, no se representan la una a la otra ni representan el mundo, en cambio, producen un mundo posible; la imagen y el mundo se relacionan virtualmente, son apariencias con diferentes materialidades y órdenes compositivos conectados por el movimiento y elementos hápticos.

Massumi llamó a lo anterior “relación de no relación”, un vínculo que no es representativo. Ese es su planteamiento para ver las formas artísticas y en general, la comunicación, como un proceso no representativo, por tanto, ver a las expresiones artísticas más allá de la representación. Cada “mundo” produce una apariencia (o semblante) cuyo contenido varía de otro porque su composición material varía. Podemos encontrar similitudes, pero la novedad del

acontecimiento yace en la diferencia (términos que proceden de las teorías deleuzianas y foucaultianas).



Fotograma de *Más negro que la noche* (Henry Bedwell, México, 2014). Fuente: Videocine.



Fotograma de *La noche del demonio* (Insidious, James Wan, Estados Unidos, 2010). Fuente: IMDB.

Creo que las imágenes que recién presenté son diversos mundos posibles de los que, afortunadamente, salgo ileso. Personalmente, no suelo etiquetar a estas películas como de “miedo” porque no me genera eso, son más bien una aventura. Mi deseo por vivirlas me conduce a otras experiencias. En septiembre de 2021, buscando inspiración para terminar este trabajo, asistí al maratón de

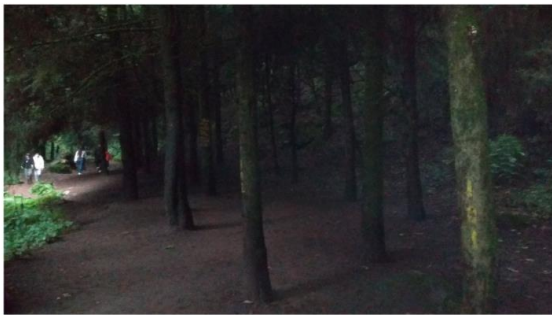
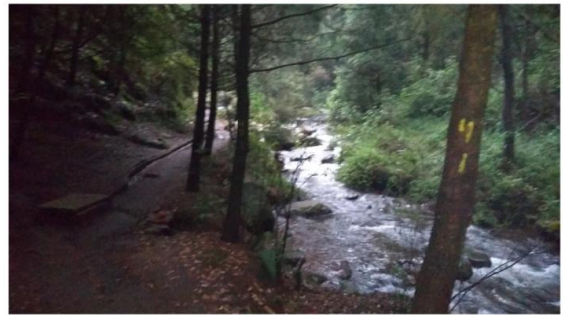
cine de terror “Noctambulante” cuya temática fue de *slashers*, películas juveniles de asesinos seriales correteando adolescentes problemáticos. La proyección fue durante la noche, en un campamento en “Los Dinamos”, en medio del bosque oscuro, árboles enormes, letrinas mugrosas y un frío tremendo.

Para entrar al campamento, uno debe recorrer un tramo bastante largo de bosque; el piso no es parejo, hay piedras resbalosas, lodo, se cruza un pequeño río y finalmente, se llega al lugar, un poco encumbrado pero rodeado de árboles. Mientras caminaba, haciendo reconocimiento del lugar, pensé: aquí se haría una muy buena película de terror. Recién había terminado mi curso de diseño de producción y lo que bien se aprende, jamás se olvida (al menos en teoría), así que me puse a tomar fotos. Me emocioné haciendo mi *scouting*; obtuve 87 imágenes de las que sólo presento ocho en la siguiente página.

Mientras tomaba las fotos, mi mente viajaba, pensando en las posibilidades: por ejemplo, que en las ruinas de la entrada se podría llevar a cabo rituales de magia negra, o bien, son los residuos de una casa donde vivían asesinos o brujas que fueron asesinadas y sus casas quemadas. También, habría presencias en el puente que conduce al río o este podría caerse, matando a las personas cuyos espíritus vagan por el bosque. La oscuridad de los árboles puede albergar a caníbales que cazan montañistas o la cabaña que se ve a lo lejos, funcionaría como el hogar de un ermitaño desfigurado que asesina a quienes osan molestarlo. Las posibilidades están abiertas por si quiero hacer un cortometraje.

Podría incluso, hacer un documental sobre ese trayecto, pero entonces recordé que algo así ya existe: se llama *La Bruja de Blair* (abajo hay un fotograma). Pero eso no me detiene, hay otras aventuras que filmar. Las ideas esperan su encarnación.





4.3 EL DEVENIR DOLOROSO: AFECTOS VIOLENTOS.

Muerte a cualquier otra Madre.
- Susie Bannion (*Suspiria*, 2018).

Las mujeres siempre tienen que dar una puta pelea.
-Richard (*Revenge*, 2016).

Hay dos bailarinas que se disponen a escenificar una danza. Una lo hace voluntariamente, pero la otra, es forzada a hacerlo. El escenario es un gran salón rectangular que funge como sala de ensayos para las estudiantes de un famoso instituto de baile para chicas, dirigido por mujeres. El salón se desdobra: hay una sala para las clases que tiene ventanas cubiertas por grandes cortinas grises y grandes espejos que permiten a las bailarinas observar sus propios movimientos. El otro salón está oculto en un sótano; está rodeado en sus cuatro paredes, por espejos: es la sala de audiciones para la academia de baile.

Susie Banion (Dakota Johnson) es una talentosa bailarina de “contemporáneo” que obtiene una beca para estudiar en la famosa academia ubicada en Alemania. Es una novata, pero parece que ha despertado el interés de las maestras, especialmente, el de Madame Blanc (Tilda Swinton). Cuando Susie asiste a su primera clase, se ofrece como reemplazo de una bailarina que ha dejado la sesión, haciendo acusaciones sospechosas a Madame Blanc acerca de la desaparición de una de sus compañeras. Nadie cree que pueda hacerlo, pero Susie está determinada. Inicia entonces su baile, no sin antes recibir una especie de “energía” que Madame Blanc le transmite al tocar sus pies y manos.

Por su parte, Olga (Elena Fokina), la bailarina que acusó a Madame Blanc y ahora es vista como traidora, avanza por las escaleras que le conducen a la salida de la academia, pero su llanto se convierte en maldición: las lágrimas no le permiten abrir los ojos. En un plano simultáneo, una de las maestras (Renné Soutendijk) llora en su cuarto; pareciera que prevé la muerte de Olga, pero en realidad, sus lágrimas se manifiestan en Olga; las matronas de la academia son brujas y el llanto es un hechizo, así como el que Madame Blanc ha colocado sobre Sussie al tocar sus manos y pies, con la meta de vincular su cuerpo con el de Olga.

Olga es guiada por voces ajenas hacia el salón de audiciones. Cuando entra, se da cuenta de su error y comienza a patear la puerta que se ha cerrado tras de ella, pero no puede salir. Yace parada cerca de la entrada. En el salón de ensayos, Susie se dispone a bailar; la música (que proviene de una radio, por tanto, se halla dentro de la escena) comienza a sonar. Es una melodía de piano. Ni bien Sussie empieza a doblar su cuerpo, el de Olga hace lo propio. La danza consiste en una serie de movimientos fuertes de brazos, piernas, manos, torso, cuello, cabeza, básicamente, en contorsionar de modo firme y duro todo el cuerpo, arrojando cada extremidad con dureza, pero, al mismo tiempo, creando líneas corporales finas.

La fuerza que transmite Susie es recibida por Olga, cuyo cuerpo se contorsiona a la para que el de Susie, pero contra su voluntad. Cada que Sussie dobla un brazo, el de Olga se quiebra; cada que contorsiona su cuerpo en 380 grados, también el de la víctima. El cuerpo de Olga se va desintegrando, fracturándose, desgarrándose la piel, rompiendo su quijada, sangrando de los orificios y llenándose de abyección, al grado que se orina por el dolor. Sussie no es consciente de que, con cada movimiento brusco, mata lentamente a su compañera. Cuando termina el baile, el aquelarre acude al salón de audiciones para recoger el montón de carne que es Olga (aún viva). Clavan hoces en su carne y la levantan.

Esta escena de *Suspiria: el Maligno* (*Suspiria*, Luca Guadagnino, Italia/Alemania/Estados Unidos, 2018), nunca se me ha olvidado. Mis reacciones son de horror y asco cada vez que la veo: mi estómago se inflama y luego se contrae con cada fractura que observa en el cuerpo de la víctima. Siento una especie de ardor que recorre la boca del estómago hacia la garganta (parecieran mariposas en el estómago) y siento como mi rostro frunce el ceño y abre la boca en señal de desaprobación cada que el cuerpo se tuerce. Esto es reforzado con los sonidos de las fracturas del cuerpo, los gritos de Olga y el llanto, producto del dolor. El cuerpo de Olga se reduce a un montón de carne y yo, como espectador, siento el ataque. ¿Cómo es que el cine logra que yo tenga esto que Aldana-Reyes llamó "empatía somática"?

Dicen Bordwell y Thompson que la puesta en escena es, en el fondo, una noción teatral porque el cineasta escenifica un acontecimiento para firmarlo, no obstante, un estudio del arte del cine no puede quedarse en esa dimensión, es decir, dar cuenta únicamente de aquello que se coloca frente a la cámara. Así pues, considero que una descripción de lo que esta escena de *Suspiria* me hizo sentir debe ir acompañada de un análisis técnico, pues esa mediación técnica hace posible que el cine sea un acontecimiento sensible. En este inciso, me propongo analizar cómo las técnicas de montaje y sonido ensamblan los afectos del horror corporal y el asco.

Tales técnicas son principios de articulación del cine que derivan en procesos aún más específicos de cada una: el montaje incluye un análisis de la composición de los planos, perspectiva y profundidad, elementos que estimulan la mirada. Además, para sentir el ataque, es importante el ritmo (duración de los planos) y, finalmente, el sonido, ya sea que provenga de dentro o fuera de la escena y magnifique las acciones de los cuerpos (como es el caso de las fracturas de Olga) e intensifique la espera de las acciones (en el caso de la música).

Analizaré los afectos corporales según la composición y ritmo de los planos en *Suspiria* y haré un estudio de las propiedades cinematográficas de la fotografía y el sonido en la película francesa *Venganza del más allá* (*Revenge*, Coralie Fargeat, Francia, 2016). Considero que este tipo de análisis es más canónico pues consiste en un *decoupage* o fragmentación de las imágenes que dan cuenta de la forma fílmica. Tengo en cuenta que no busco la articulación de

significados mediante el montaje, sino de las sensaciones que se ensamblan con la intencionalidad de afectar corporalmente al espectador.

Sabemos que el montaje es la relación coordinada de un plano con el siguiente, es decir, la unión de una serie de fotogramas expuestos en una tira de película continua. Si para Gilles Deleuze, la pincelada es la que marca las fuerzas que se imprimen en una pintura, el cine es una organización de imágenes cuya fuerza se imprime en el proceso de montaje, pues es una técnica que según Bordwell y Thompson, “condiciona enormemente la experiencia de los espectadores, aunque no sean conscientes de ello (...) contribuye en gran medida a la organización de la película y al efecto que causará en los espectadores”. (Bordwell y Thompson, 2015: 246).

En mi diagrama general del cine, propuse que este se integra por dos sistemas de materiales de expresión: cine-materia y cine-forma, ambos ensamblados por un principio ontológico de organización que es el montaje. No quiero decir con esto que el montaje sea una cualidad original del cine como medio visual, pero si se ha convertido en una técnica esencial del cine de ficción, incluso antes de que existiera el movimiento de cámaras; los planos fijos que reproducían la perspectiva teatral y capturaban escenas o planos completos se unían unas a otras en este proceso que bien puede darse en la propia producción (montaje de cámara) aunque es usual que ocurra luego de filmar. Para los analistas, es frecuente el trabajo de análisis del montaje tal como aparece en la pantalla, para los espectadores.

El corte es el modo más común de unión entre dos fotogramas y estos son percibidos como cambios instantáneos, pero, presentan segmentos diferentes de tiempo, espacio y material gráfico. Estas no son decisiones espontáneas y por ello es importante decir que incluso en la posproducción, este trabajo es posible porque ha sido proyectado con anterioridad en materiales como *storyboards* y guiones del filme. El guion ya indica el tipo de plano requerido por el cineasta y el director de fotografía, cuya intención es detallar esos elementos temporales, espaciales y los objetos dispuestos ante la cámara que deben ser registrados por los bordes del plano, es decir, el encuadre.

Aunque como analista trabaje con el producto, lo veo como resultado de estos procesos creativos que en su momento fueron de carácter pragmático-especulativo. En el caso de *Suspiria* y *Venganza del más allá*, propongo que el montaje organiza un diagrama sensorial en el que los cortes ofrecen indicios de cómo sentir el dolor corporal y la descomposición del cuerpo en carne, siendo la diversidad de encuadres cercanos los que “cortan” el cuerpo en pedazos, relacionando partes del cuerpo con otras. El corte, al menos en *Suspiria*, es directo y rítmico; cada plano señala las diferentes fracturas del cuerpo de Olga y muestra su proceso de abyección, es decir, los fluidos que emanan de ella al experimentar su descomposición violenta.

Estos cortes, acompañados de sonidos “extradieгéticos” (proviene del cuerpo, pero se añaden en la banda sonora) refuerzan la violencia que se ejerce en los cuerpos. Estos elementos crean la experiencia sensible, por ende, logran

la empatía somática del espectador con las víctimas; los sentimientos de quienes miramos devienen entonces en horror, asco, repulsión. Las películas de terror que utilizan imágenes violentas no recargan sus estrategias en la anticipación angustiada o el susto repentino (no quiero decir que no las utilicen, pero no son su principal intención); en cambio, privilegian la violencia gráfica, por eso es que la construcción del miedo no es su fuerte, sino el horror y la repulsión, es decir, me siento horrorizado principalmente por la violencia ejercida sobre el cuerpo, no por la aparición de un monstruo.

A continuación, trabajo con una secuencia de 20 fotogramas extraídos de dos secuencias con duración de 4 minutos, 10 segundos. Presento los primeros ocho: inicio en el primer plano de Susie Bannion, aunque con anterioridad hubo otros que han establecido los espacios donde ella muestra su baile (salón de ensayos) y aquel donde Olga experimenta la violencia sobre su cuerpo (sala de audiciones). El *close up* de Susie, con ella mirando hacia arriba y colocando sus manos sobre su mentón, constituye el inicio del baile y también, de la secuencia coordinada entre ella y Olga, donde ambas están conectadas por el baile, la música y el hechizo de Madame Blanc. En términos de “composición” de encuadres, esta secuencia exhibe planos generales de ambos salones, centrando a ambas bailarinas en cada salón y de ahí, ambas se desplazan por todo el lugar.

La cámara no se mueve con ella, en cambio, filma las diferentes posiciones que asumen, registrando planos detalles de sus cuerpos: una mano, la cadera, la cabeza, las piernas y, en menor grado, sus rostros, específicamente el de Olga, en quien observamos el sufrimiento. Este montaje es rítmico; la longitud temporal de cada plano oscila entre uno y ocho segundos. Los cortes son rápidos, específicamente aquellos que vinculan una contorsión corporal de Sussie con el movimiento abrupto de Olga; los planos que duran entre cinco y ocho segundos son más largos de manera deliberada, es decir, muestran la descomposición de Olga al detenerse, por ejemplo, en el estómago, los fluidos de su boca o su quijada desintegrándose. No obstante, esa longitud se percibe igual de rápido que los cortes “segundo a segundo”.

La técnica de “corte” es esencial porque no sólo indica cambio de un escenario a otro, también señalan un desgarramiento corporal: ambos cuerpos se contorsionan, así que se exhiben sus capacidades, pero sólo una se desintegra físicamente mientras que la otra se desdobra artísticamente. La secuencia nos muestra lo que un cuerpo es capaz de hacer y eso aplica también para las imágenes que están ensambladas como un cuerpo que afecta al espectador. Los primeros dos planos sitúan a ambas bailarinas; el plano dos es el cuerpo completo de Olga, hay necesidad de observarle porque en el tercer plano, Sussie baja hasta el piso y estira sus brazos con fuerza; cuando avienta el brazo hacia arriba, sucede el primer corte.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



En ese primer corte, el montaje se traslada al plano B (siendo muy rigurosos, los planos de Susie son una serie de planos A y los de Olga, planos B). En este momento, observo a Olga moverse del lugar en donde se situaba en el plano 2. Este cambio abrupto se percibe, desde luego, con el movimiento; cuando Sussie alza el brazo, como si empujara algo hacia el aire, Olga recibe el impulso, "algo" la avienta. En el plano 5, Sussie levanta la cadera y se mueve en dirección opuesta hacia donde está en el plano 3; avienta el brazo hacia adelante

y deja su mano abierta. Esta mano es el indicio para realizar otro corte; cuando la vemos de frente, con la mano estirada, de inmediato se encadena un plano de Olga donde la vemos caer de espaldas al espejo.

Un corte más rápido nos conduce al plano 7, en el que Susie flexiona su cuello hacia abajo y dentro de sus brazos al tiempo que los contorsiona. El plano 8 exhibe el primer doblez de Olga. Coloco la siguiente secuencia a continuación:

9)



10)



11)



12)



13)



14)



15)



16)



Los fotogramas ilustran la coordinación entre la danza de Susie y la tortura de Olga. La danza consiste en una serie de contorsiones bruscas en las que cada movimiento implica trazar líneas corporales con fuerza, cada plano A, que corresponde a las imágenes de Susie, es un movimiento “dancístico” que culmina con el trazo “violento” de una línea corporal que corta el aire. Si lo pienso en términos de composición, esto no es gratuito, pues cada paso de la coreografía permite a la cámara documentar un movimiento corporal que se corresponde con Olga.

Los planos 9 y 10 ofrecen una vista de la relación que se teje entre ambas bailarinas. Susie coloca una rodilla y su mano en el piso, mientras estira la pierna derecha y dobla el brazo hacia su cuello, al tiempo que lo estira para dejar ver su expresión en el rostro. El corte nos dirige hacia Olga, quien imita a Susie, pero recargando la parte derecha del cuerpo sobre el piso al tiempo que el resto de sus extremidades comienzan a doblarse. La dimensión de los planos en cuanto a longitud temporal (cada uno dura dos segundos) y encuadre es la misma; colocados uno frente al otro, pareciera que ambas se miran.

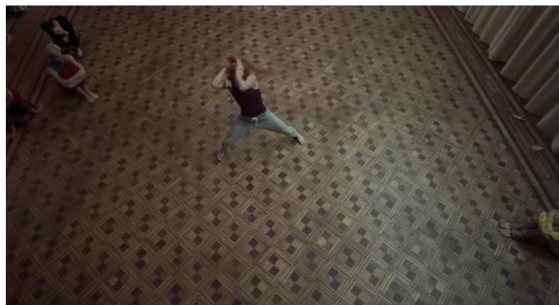
Es muy bonito, aunque cuando se vive de modo encarnado, no lo es tanto. No pienso en la belleza sino en el dolor. En el plano 11, Susie se levanta del piso y coloca la rodilla derecha en una nueva posición al tiempo que lleva sus brazos al frente y coloca las muñecas una arriba de la otra. Tras esto, las gira en 180 grados y se escucha el sonido de una fractura que coincide con el corte inmediato hacia la sala de audiciones, donde Olga da una vuelta de 180 grados en el aire, producto de la fragmentación corporal de Sussie.

Desde este punto (específicamente el plano 13) los cortes comienzan a ser de menor duración; la danza comienza a acelerarse, por ende, Sussie hace pasos más complicados que implican saltar en el aire y caer con fuerza sobre el piso, dibujando líneas con los brazos. Esta consecución de pasos coreográficos hace que Olga se mueva con mayor violencia en el espacio, mientras sus extremidades se fracturan y los fluidos corporales le abandonan; sale saliva de su boca, casi es espuma, se orina, su estómago se inflama como si una mano la desgarrara desde dentro. El plano 15 nos muestra a Susie girando sobre su propio eje, con los brazos hacia arriba para luego, dejarse caer sobre el piso.

Ese giro deriva en la fractura total de los brazos de Olga. El plano 16 nos la muestra con los brazos hacia atrás y su quijada desbaratándose; tal plano dura seis segundos, con la intención de apreciar como Olga experimenta la ruptura de su quijada. Sobra decir que todo este tiempo, hemos escuchado su doloroso llanto; Susie, desde luego, no es consciente de esto ni yo como espectador soy consciente de los cortes que el montaje está articulando. Tal vez esa es la magia del cine y la razón por la que Cárdenas (citado al inicio de este capítulo) menciona que la técnica parece neutral y por debajo de la realización, es decir, uno no es consciente de sus articulaciones, sólo las experimenta.

Enseguida, coloco el resto de los fotogramas de la secuencia. En la secuencia hay detalles que son percibidos por mi ojo, pero son casi imposibles de captar en una división de fotogramas. La secuencia no está compuesta de 20

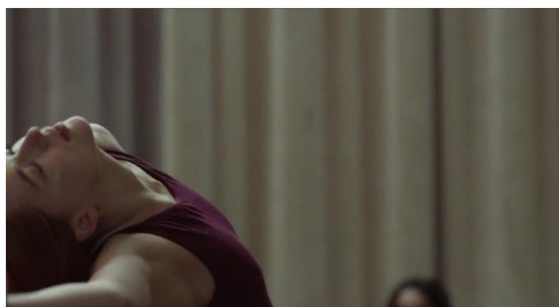
17)



18)



19)



20)



imágenes, muestro las que ilustran una correspondencia entre cortes y movimientos corporales. En su mayoría, observo planos medios, generales (de cuerpo completo) y planos detalle. Son una radiografía corporal; la cámara registra el performance, pero la ilusión de movimiento es generada por el encadenamiento de los fotogramas. El plano 20 es el final de la secuencia: Olga yace en el piso, desdoblada, como una bola de carne verdosa. Y aún vive. El objetivo de las brujas no fue el de matarla, sino torturarla. Esa idea me parece espeluznante.

Debo decir que considero a este análisis como uno de carácter enteramente formalista, lo cual no sería raro si consideramos que Massumi explica que, en el arte, considerar cada materia de la expresión como un bloque de afecto que forma parte de un ensamblaje se considera un *neoformalismo* que nos ayuda a analizar los trazos de fuerzas y descomponer los elementos afectivos. Podemos criticar eso en tanto que lo realizado hasta este punto es totalmente formalista, pero quizá las reflexiones no deben situarse tanto en el camino del método analítico, sino en nuestra búsqueda. Algunos analistas buscan símbolos, significados, representaciones; yo busco señales sensibles y afectos.

Recuerdo entonces que Massumi nos habla de las experiencias encarnadas como un proceso de *pensar-sentir* que se concreta en la realización del filme, pero al mismo tiempo, en la actividad de ver la película. La encarnación,

la que me hace sentir, es posible en el arte porque como he afirmado en repetidas ocasiones, hay una mediación técnica que elabora las afecciones que son autónomas cuando están en el orden corporal pero no se encuentran desligadas de la mente pues es allí hacia donde se dirige su progresión semántica.

Ese proceso es el que, de acuerdo con Massumi, nos hace formar *conceptos* y *perceptos*. Me sucede constantemente que cuando veo películas de terror, no sólo las que analizo aquí sino en toda mi trayectoria como fanático y estudioso de este género, que cualifico a las películas según su intención emocional: es aterradora, me da miedo, es horrorosa, el monstruo es horrible, sentí feo al ver estas imágenes. Vaya, recientemente utilicé la palabra “espeluznante”. Pasa que, al final, el lenguaje es la salida para la descripción de mi sentir. Es la cualificación de la que nos habla Brian Massumi.

Estos conceptos (como arreglos sociolingüísticos) y perceptos (un término deleuziano que designa al conjunto de percepciones y sensaciones que sobreviven en aquellos quienes los experimentamos), persisten también en la forma de imágenes, en la forma del arte, en suma, en comunicación visual. (Ver Massumi, 2011: 39-50). Así como en las atmósferas que se construyen en la puesta en escena, este ataque directo al cuerpo también es háptico porque nos hace ser parte de un mundo posible construido con la composición cinematográfica. La imagen se *siente* como tal o cual cosa. Emocionar al espectador es hacerlo sentirse parte de la imagen, de ese mundo posible.

Un análisis del montaje también es pertinente porque se corresponde mucho con las técnicas que Massumi prepondera en el estudio de la comunicación visual son el encuadre, la línea, el punto de fuga, profundidad de campo y la sensación de movimiento. Según él, estos elementos ensamblan lo háptico; el cine se puede tocar gracias a esto, pero su orden es composicional (él dice que el mundo real aspira al orden de composición del arte, pero estamos lejos de eso). Empíricamente, la imagen tiene sus estrategias para colocarnos en su mundo y hacernos experimentar ese acontecimiento.

Llevo cuatro años trabajando con esta secuencia de *Suspiria* en diferentes seminarios. Recuerdo muy bien las expresiones de quienes la ven; no puedo más que calificarlas como “de horror”. Muchos señalan al estómago como el principal receptor del dolor que transmite la imagen. Es imposible no sentir, pero los afectos violentos de estas imágenes no son placenteros en el momento de mirar, a pesar de que después uno vuelva sobre sus pasos, deseando experimentar de nueva cuenta. Pero por eso me he percatado de que *Suspiria* retiene su poder: esta secuencia nunca deja de sorprenderme. Me emociona mostrársela a los demás.

La experiencia sensorial no está completa sin sonido ni ciertas propiedades cinematográficas del plano. Una expresión del cine de terror que transmite amenazas corporales es el un subgénero conocido como *rape and revenge*. En pocas palabras, son películas en las que una mujer es violada y luego, sobrevive al ataque para concretar una violenta venganza. Como segundo

ejemplo de cómo el cine encarna afectos violentos, analizo *Venganza del más allá* (*Revenge*, Coralie Fargeat, Francia, 2016). La película nos presenta a Jen (Matilda Lutz), una joven que acompaña a su amante a una casa en el desierto para pasar el fin de semana con él, pero un día después de su llegada, se presentan dos amigos de Richard (Kevin Janssens) para organizar una cacería.

Durante una salida de Richard, Jen es violada por uno de los amigos; cuando tratan de llegar a un acuerdo monetario para que no hable, ella se niega y los tres hombres la avientan desde un precipicio, dándola por muerta. Desde luego, la chica sobrevive y emprende una sangrienta venganza en contra de sus violadores. La película utiliza diferentes técnicas para colocarnos en el cuerpo de Jen, de modo que experimentemos las mismas sensaciones que ella: en algún momento, come peyote para soportar el dolor de una herida y la cámara se mueve de la misma forma atolondrada que ella; el sonido cambia cuando recibe disparos en la oreja, la visión se bloquea cuando los fluidos invaden sus ojos y escuchamos su respiración, todo desde planos detalle o falsos planos subjetivos.

Para darle orden al flujo, describiré tres secuencias con las que trabajo y que considero, intensifican nuestra experiencia corporal:

SECUENCIA 1: Jen despierta de sobresalto. Su mirada está perdida pero es suficiente para escudriñar su alrededor. Ella cuelga de un árbol con ramas secas; yace boca arriba, clavada en una de las ramas que la recibió luego de que la aventaron los hombres. La rama atravesó su estómago y es lo único que sostiene su cuerpo. La sangre escurre por una de sus piernas y gotea hasta la base del tronco, en el que se acumulan las hormigas. Ella apenas puede incorporarse. Cada vez que lo intenta, la rama se clava más en su estómago. Las hormigas comienzan a subir por su cuerpo y se acumulan en su herida, alimentándose de la sangre. Ella se estira lo suficiente para alcanzar sus audífonos que quedaron en el piso. Con ellos, arrastra un encendedor. Prende un montón de ramas secas que están cerca del tronco. Este finalmente se debilita y se rompe, dejándola caer.

SECUENCIA 2: Jen posee el arma que le robó a uno de sus violadores la noche anterior. Lo mató para obtenerla. Se acerca al camino por el que transita Stan (Vincent Colombe), el hombre que la violó. Él se detiene para ponerle gasolina a la camioneta. Ella dispara la escopeta. La fuerza del disparo la tira hacia atrás. El hombre es herido cerca del estómago. Cuando ella se acerca para verlo, él ha huido, dejando un rastro de sangre. Enseguida, lo vemos ocultarse y dispararle a Jen, quien pierde parte del oído. Cuando él baja de su escondite, pisa los vidrios que ella dejó como trampa; se le clavan en el pie y él los extrae de manera dolorosa.

SECUENCIA 3. Se trata del enfrentamiento final entre Jen y Richard, su amante y autor intelectual de su “asesinato”. Ella llega hasta la casa, cargando la

escopeta. Él está desnudo pues se bañaba y se disponía a escapar. Cuando la ve a través de la ventana, ella le dispara y lo hiere en el estómago. Él, desangrándose, huye por los pasillos de la casa y comienza la persecución. Ella camina por todos los pasillos llenos de sangre. Toda la escena se tiñe de rojo. Cuando él finalmente la alcanza, ella resbala con la sangre derramada en un pasillo. Él la golpea, la levanta por el cuello y le amenaza mientras la sangre corre por el rostro de Jen, impidiendo que vea bien. Ella logra meter su brazo en la herida del hombre para debilitarlo y, al final, matarlo de un escopetazo.

Considero que hay dos propiedades fundamentales en esta secuencia: el sonido, que cambia de canal para “imitar” las sensaciones de Jen e intensificar nuestro sufrimiento corporal. Lo segundo es el color: el rojo es el diagrama predominante, que empieza a mostrarse por la sangre que emana del cuerpo de Jen y de sus captores, al grado de que termina tiñendo la escena, es decir, en planos subjetivos de Jen, vemos como su visión es invadida por chorros de sangre que le impiden ver y, por ende, también nos impiden ver. Este ataque al cuerpo se experimenta directamente por la mediación técnica.

Si los números importan, aquí hay algunos: analicé 232 fotogramas, 49 de la primera secuencia, 96 en la segunda y 87 en la tercera y no son en realidad todos los que configuran las secuencias. Esto lo digo para ofrecer una idea de qué tan detalladas son las secuencias en cuanto a la violencia: todas se constituyen por planos detalles de cuerpo, secuencias alternadas entre Jen y sus captores para mostrar sus heridas persecuciones donde la cámara se mueve, es decir, los encuadres no están fijos ni registran de modo completo a los cuerpos y hay planos secuencias largos, principalmente el del enfrentamiento final, el más sangriento. Los cortes son rápidos pues la película mantiene un ritmo veloz; esto lo experimento en mi propia “duración”.

Los siguientes 16 fotogramas son una selección de la primera secuencia compuesta por 49 fotogramas, con el objetivo de documentar el daño corporal de Jen. Cuando digo que son una selección, me parece pertinente porque esa misma elección es la que la cineasta preparó desde el momento de rodaje y quizá antes, en la planeación. El rodaje es una concreción de otros materiales que especulan acerca del resultado y planean, intencionalmente, afectar a la espectadora. En este caso, el sufrimiento del personaje se comparte con nosotros vía la empatía somática. Sentimos ataques al cuerpo.

En la primera secuencia, aún no se nos coloca subjetivamente en la experiencia de Jen, pero si podemos sentir la abyección y dolor en su cuerpo. En los fotogramas uno y dos, ella se despierta; parece poseída porque su mirada está perdida, pero en realidad, apenas despierta de una dolorosa caída.

1)



2)



3)



4)



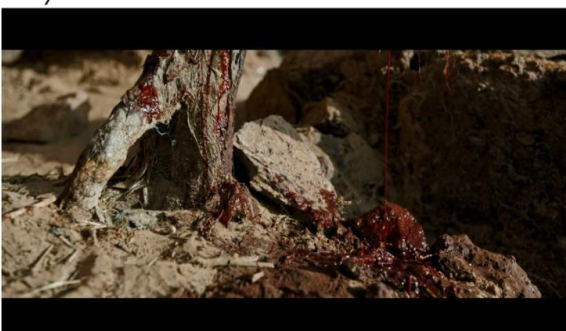
5)



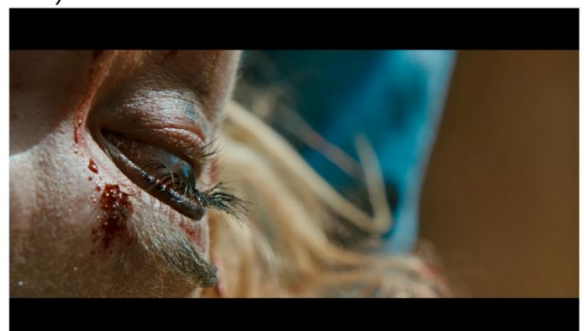
6)



7)



8)



9)



10)



11)



12)



13)



14)



15)



16)



La secuencia alterna de formas rápidas (entre tres y cinco segundos promedio) entre tomas aéreas generales del campo desértico en el que ella se encuentra, tomas abiertas del cielo que son falsos planos subjetivos de la mirada de Jen, de modo que vemos la cámara “volteada” (como en el fotograma 13), planos abiertos de su cuerpo clavado en la rama del árbol y planos detallados de su cuerpo: pies, rodillas, brazos, boca, ojos, estómago. La secuencia comienza

con planos de este tipo; se detalla cómo la sangre cae al piso, sobre las hormigas y luego, la cámara se coloca sobre los labios sangrantes de Jen. Un hilo grueso de sangre emana de su boca. Además, como podemos ver en los primeros cuatro fotogramas, la sangre comienza a escurrir por su cuerpo y las hormigas suben por sus extremidades, como si ella fuera carroña.

Esta idea de la carroña no es casual, al menos para mí. Jen yace en el árbol, dada por muerta, como si fuera un montón de carne. Esta es la cualidad necesaria de la violencia en el terror: la cámara registra la desintegración corporal al filmarla, pero no sólo la presenta ante nosotros, sino que ofrece el diagrama sensorial, es decir, la técnica del montaje, en este caso alternado entre cortes directos y sobreimpresiones, desintegra el organismo. Es una técnica frecuente en el *torture porn* (subgénero donde también podríamos englobar a esta película), es decir, películas donde la tortura y degradación del cuerpo son filmadas con extremo detalle.

La filmación debe ser extenuante; la actriz se ensucia, aguanta en una misma posición y debe actuar con la mirada mientras la directora indica diferentes tomas que registren las extremidades de su cuerpo. El departamento de maquillaje debe estar presente para retocar la sangre, que es de un color rojo que se intensifica a lo largo de la película y, además, en el caso de esta secuencia, deben cuidar que la actriz esté constantemente “sucia”, pues esa experiencia de suciedad es importante para sentir el dolor y la humillación a la que está siendo sometida. Siento que, de ahí, en el fondo del barranco, ella sólo puede ir hacia arriba y lo hace, con su venganza igual de “sucia”, es decir, somete a sus violadores a la misma abyección.

En la secuencia que nos ocupa, los cortes del montaje no relacionan espacios con otros, más bien, cumple dos funciones: desarman el cuerpo. Por ejemplo, en los primeros cinco fotogramas vemos el cuerpo desarticulado de Jen, boca, mano, pies y brazo, todos de modo flácido pues ella está colgando boca arriba. Estos conducen al fotograma 6, que es una de las tomas más afectantes de la secuencia: la herida en el estómago. Ahora, imagino que tengo este palo en mi estómago, atravesándolo desde la espalda y dañando mis órganos vitales. Puedo sentirlo gracias a estas imágenes; cuando Jen despierta, intenta respirar y con ello, el estómago se inflama. La acción la vemos en detalles como los del fotograma seis, que se repiten constantemente en la secuencia.

Cada vez que la chica respira, el estómago se “asienta” más en la estaca y ella emite un gemido de dolor. Recuerdo mi sensación; siento mi rostro abrir la boca, fruncir los labios, arrugar la frente en señal de horror, además de las mariposas en el estómago que me invaden como si la estaca atravesara mi propio estómago. Esta función del montaje se intercala con otra: un juego de perspectivas entre Jen y los espectadores. El fotograma ocho ilustra el despertar de Jen, que es visible sólo por el registro de su ojo derecho; del fotograma 9 al 12, la cámara nos ofrece distintos planos medios del cuerpo de Jen colgando boca arriba; ella abre y cierra los ojos para informarnos que está reconociendo su entorno. El juego de perspectivas consiste en que experimentemos ese

reconocimiento: el fotograma doce registra el movimiento de los ojos y el trece, un plano subjetivo falso (porque es la visión de la cámara llenando el lugar de Jen) nos muestra lo que ella ve, es decir, el puro cielo azul.

Este juego se intercala con cortes rápidos e insertos de la estaca en su estómago, la cual, con cada movimiento que ella hace, parece que desgarrar la piel. Esto continúa hasta que escudriñamos junto con ella el lugar y nos percatamos del encendedor. El fotograma 16 es una toma cenital aérea del barranco. La secuencia desmenuzada parece quitarle todo el aspecto de dolor al evento; claro, el sufrimiento lo experimento en el momento, en mi duración, que es la de la secuencia. Mi desesperación se intensifica con cada respiración de Jen, porque cada vez la estaca lastima más y al observar que la base del tronco se enciende, cabe la posibilidad de que ella sufra quemaduras.

En cambio, el tronco se dobla y ella cae al piso, pero la estaca sigue en el estómago; no es sino hasta la noche cuando logra quitársela gracias al peyote que su amante le dio una noche antes y que sirve para evitar el dolor. En ese punto, no registrado en los fotogramas, Jen ya ha matado al primero de sus captores, quienes se dieron cuenta de que ella vive y andan “cazándola” en el desierto. Luego de atravesar la experiencia sensorial de la droga, Jen se transforma en depredadora. La secuencia dos, ilustrada en las siguientes páginas, elabora una relación afectante entre el sonido, que imita los sentidos del cuerpo, aumenta el suspenso y subraya acciones, con el montaje rítmico que, una vez más, detalla aspectos corporales.

Los fotogramas que se presentan son los del disparo que ella le asesta a Stan desde la distancia. Desde un monte, ella observa la carretera y se acerca nerviosamente para enfocar a su víctima; la cámara hace las veces del pulso nervioso de la chica, es decir, se mueve cuando vemos desde lo subjetivo, el enfoque que Jen hace a través de la mirilla. Esta visión subjetiva se intercala con acercamientos al rostro de Jen y al gatillo, el cual ella aprieta de modo angustioso, tanto que esto es subrayado por la banda sonora que acompaña a la escena (a falta de términos procesuales, utilizaré uno narrativo: es música extradiegética).

También hay sonido dentro del campo: la respiración de Jen acompaña su indecisión para disparar, debido a su nerviosismo ante la posibilidad de fallar. Creo que el cine de terror es totalmente especulativo para el espectador en ese sentido: me la paso infiriendo las posibilidades de este escenario en el que puede haber más de un resultado negativo, lo cual añade angustia a mi tensión corporal. La actividad mental del cine es, precisamente, estar especulando sobre las posibilidades de la acción al tiempo que experimento el cuerpo de Jen y, por tanto, experimento mi propio cuerpo.

1)



2)



3)



4)



5)



6)



7)



8)



Los fotogramas anteriores son una selección del evento en el que Jen dispara a Stan. El fotograma tres es el momento exacto en el que ella aprieta el gatillo y dispara. Es un segundo (me tomó bastante trabajo captar el momento en un fotograma). Los fotogramas cuatro y cinco corresponden a los dos segundos en los que Stan es herido en el hombro y el seis ilustra la sangre que se esparce sobre una de las ventanas de la camioneta. Eso también es en un

segundo; en el cine, se experimenta rápido, en lo que dura un “shock”, usando los términos de Massumi. Los fotogramas siete y ocho muestran a Jen en el piso, pues el impulso del disparo la empujó hacia atrás. Pero se aferra al rifle.



El anterior es un fotograma aislado que pertenece a la misma secuencia. Es la oreja de Jen en el piso. Se le desprendió producto de un balazo que le propinó Stan luego de que ella lo persiguiera por la carretera, siguiendo el rastro de sangre que él dejó con su herida. Esta parte es importante porque el montaje mezcla las perspectivas subjetivas de Stan con las perspectivas del espectador sobre Jen. Además, el sonido interior cambia: cuando la chica recibe el disparo, el sonido se hace menos audible y se percibe un ruido similar al que hace la máquina de un hospital cuando ya no registra latidos. Un tinnitus.

La mezcla de sonido tiene dos canales: cuando la perspectiva cambia a Stan, se escucha completo. Cuando la acción se concentra en Jen, el canal derecho está bloqueado; esto es intencional, pues estamos experimentando lo mismo que ella, incluyendo la interrupción parcial del ruido que le impide localizar de modo efectivo a Stan. No obstante, ella le ha dejado una sorpresa detrás. Rompió una lámpara en el camino y dejó los vidrios sobre la carretera, a modo de trampa.

9)



10)



11)



12)



13)



14)



15)



16)



Pienso en análisis cinematográficos que sostienen la tesis de la empatía con ciertos personajes, pero es una empatía guiada por la narración, de modo que podría empatizar con la víctima o, quizá, con el monstruo. Considero que ese no es el caso en esta película; la experiencia somática se presenta en todas las formas de violencia que se ejercen contra los cuerpos. Aunque Jen es el eje de la película y sobre de quien se presentan todas las vejaciones, ella somete a

sus violadores a los mismos ataques corporales. Los fotogramas 9 a 16 ilustran la trampa en la que cae Stan: los cristales que Jen dejó en el camino se clavan en su pie y él los extrae con su propia mano mientras se halla en un grito de dolor y cubierto de sangre por las heridas en su hombro, pie, la mano y el rostro.

Nuevamente se presenta un juego de perspectivas: un plano medio en ángulo “picado” nos muestra a Stan y sus expresiones de dolor, el cual se intercala con planos en detalle extremo a su pie, que exhibe una cortada muy profunda de la cual emana sangre. Conforme avanza la secuencia, las tomas hacia su rostro se van cerrando para detallar el dolor por el que atraviesa, visible gracias a las expresiones del actor. El detalle que provoca que me retuerza en mi asiento es que Stan comienza a presionar la herida; esos detalles se observan en los fotogramas pares: presiona con sus dedos la herida, esta comienza a sangrar, Stan pega de gritos, trata de contener la respiración y continúa presionando para hacer que emerjan los trozos de vidrio.

Cuando veo estas imágenes, recuerdo levantar mis hombros en señal de entumecimiento; mi rostro se tensa, mis labios se abren y mi ceño se frunce de nueva cuenta. Pienso que Stan se lo merece; por él estamos en este problema, fue el principal violador, no obstante, también estoy experimentando su dolor. Me llama la atención la cantidad de sangre que brota de su pie y la rajada enorme; las imágenes me parecen realistas, tal vez se relacione con la estética naturalista de los escenarios, particularmente, el desierto. A diferencia de las películas de casas encantadas o bosques en las que las atmósferas están planeadas para sentirse como peligrosas, frías, abandonadas y oscuras, esta película no destaca por la oscuridad.

En cambio, la luz del día favorece la exhibición de la sangre y los cuerpos heridos, que se vuelven las principales señales sensibles de este filme; las secuencias que se presentan hasta ahora no se sienten artificiales a pesar de la mediación de la técnica y esto hace que el dolor se experimente como “verosímil”. Estas observaciones me resultan de interés pues encuentro que hay, al menos, dos tipos de películas de terror encauzadas a diferentes experiencias sensoriales: películas que resultan más placenteras por el hecho de elaborar experiencias sensibles de entretenimiento basándose en una “relación de no relación” con el peligro, como las que analizamos en el inciso 4.2 y, películas donde la violencia es el motor y, por tanto, sus afectos están encaminados a la experiencia corporal pura, o en palabras de Massumi, actividad desnuda, actividad cruda completa que se encarna en afección corporal.

17)



18)



19)



20)



21)



22)



23)



24)



No obstante, no quiero dar a entender que únicamente hay dos expresiones del terror en el cine pues he argumentado que su experiencia alude a las distintas dimensiones de la experiencia emocional del miedo y eso se relaciona con los diferentes subgéneros del terror. Hablo más bien de dos tipos de estética que estoy analizando; ambas ofrecen experiencias sensoriales, entro voluntariamente en cada una de ellas, encuentro cierto goce en exponerme a tales imágenes y puede haber violencia tanto en aquellas que se desarrollan en

escenarios oscuros, casas, bosques, hospitales abandonados, como en el caso que nos ocupa.

Pero mientras *Malasaña 32* ofrece sucesiones de sustos como si fuera una casa de terror, *Revenge* descansa en la provocación del horror, el terror corporal, en la violencia. El ataque al cuerpo es inmediato, rápido, continuo, se transforma en la principal afección. Los fotogramas 17 a 24 son una selección de la secuencia final en la que Jen enfrenta a su amante, quien planeó el asesinato de la chica e intentó cubrir las fechorías de su amigo; en este punto, sabemos que no es la primera vez que lo hace. Las imágenes ya ilustran el momento en el que Jen es atacada por Richard luego de haberse perseguido por los pasillos de la casa; ella logró herirlo en el proceso, por ello, él ha caminado durante el espacio con la herida en el estómago abierta, llenando todo el piso y parte de las paredes de sangre.



El anterior es un fotograma previo a los que se presentan en la secuencia de la página anterior. La secuencia es de mucha tensión porque está acompañada de música exterior; aquí, Richard espera pacientemente a Jen para sorprenderla, pero la sangre de su herida le delata pues comienza a derramarse en el piso y advierte a Jen de la presencia de su perseguidor, quien, para este punto, ya está totalmente cubierto de sangre y se ha resbalado constantemente en los charcos de sangre que él mismo ha dejado por toda la casa. Jen retrocede y rodea la casa para poder sorprender al hombre, pero este comienza a seguir el rastro que ella deja debido a que la sangre en el piso ya deja indicios de sus pisadas.

La composición del fotograma anterior me parece bella: aparece proporcionada, aunque no hay mucha simetría, lo cual es una decisión intencional, dado que la persecución es ágil, rápida y con mucho movimiento por parte de los personajes; la cámara ya no asume el movimiento de los cuerpos,

sólo corta a diferentes planos y hace seguimientos de los actores. Los cuerpos son perfectos: hay belleza corporal, hasta parece que la sangre realza ese aspecto; aquí, la imagen comienza a llamar mi atención de otro modo: la sangre, la desnudez y la violencia tienen cierto efecto placentero. Parece que soy un caso para el psicoanálisis.

Pero aquí no estoy haciendo psicoanálisis, así que caigo en la cuenta de algo: la imagen está abandonando el naturalismo y se torna "artificial". No es que no lo haya sido antes, es cine, es composición, ensamblaje de elementos afectivos. Pero en esta secuencia, todo parece perfectamente planeado: la sangre salpica los cuadros y los sillones con mucha precisión, el rastro de sangre se dibuja uniformemente en el piso, la sangre en el cuerpo parece aplicada con fines de belleza y las paredes, pintadas de amarillo, sirven para contrastar con el rojo intenso de la sangre, cuyo tono es el mismo que en la escena del pie, pero acá luce más "luminosa" debido al contraste con las paredes.



En el fotograma anterior, Jen se ha resbalado con la sangre y el rifle cae a escasos centímetros de ella. En ese momento, Richard la levanta e inicia una construcción sensorial subjetiva de la experiencia de la chica, que se ilustra en los fotogramas seleccionados, así como los que a continuación se presentan:

25)



26)



27)



28)



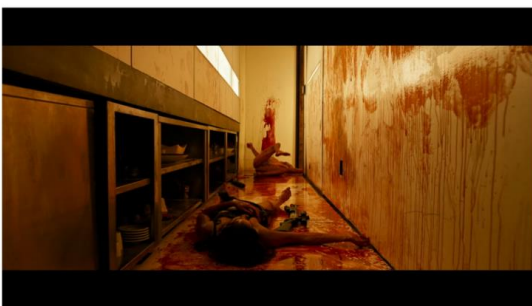
29)



30)



31)



30)



En los fotogramas 17 a 24 se observa un juego de perspectivas: planos medios en los que como espectadores atestiguamos el intercambio de palabras entre los personajes, aunque es Richard quien más habla, dirigiendo improperios hacia la chica. Él la ha golpeado con anterioridad; ella, además, tiene su oído afectado así que continúa sin escuchar bien en el canal derecho, cuestión que se presenta de nueva cuenta. Los fotogramas 18 a 22 nos colocan en la subjetividad de Jen: su visión está afectada porque la sangre comienza a

invadir sus ojos, impidiendo la visión, tampoco escucha lo que Richard dice porque su oído no se lo permite. Nuestros sentidos están limitados, la construcción técnica nos pone en la experiencia de Jen.

Las imágenes son incómodas porque me cuestionó qué hará la chica teniendo tales limitaciones. El fotograma 24 es un plano de la herida del hombre (empleado) y de Jen contra la pared. El número 25 ilustra su acción: ella mete la mano en la herida y gracias a eso lo debilita. La deja caer al piso; ella se arrastra para alcanzar el rifle; cuando él la alcanza, ella ya tiene el arma, la coloca en el estómago del hombre y dispara. El fotograma 30 ilustra el momento exacto (dos segundos de duración) en el que Richard recibe el impacto y la fuerza lo lanza hacia el fondo del pasillo, hecho que se observa en las imágenes 31 y 32.

La tensión de las persecuciones está intensificada por la música y también es posible detectar ciertas estrategias de shock, aunque no hay tantos sustos repentinos. La anticipación se construye encaminada hacia el ataque corporal, es decir, es angustioso pensar en cómo resultarán las cosas para Jen. Si me concentro en la narrativa, la meta final es la venganza, propiciada por una violación. No hay más discurso que ese; por fuera, se podría hablar de la violencia machista u otros temas detectados en el filme. Para mí, esto es experiencia desnuda, puro afecto corporal, horror y repulsión como resultado de la violencia contra los cuerpos, los fluidos y las armas.

Pienso entonces en los diferentes significantes que llaman mi atención: sangre, armas, cuerpos heridos, sonidos de shock. Es experiencia corporal visceral, algo característico de los subgéneros populares del terror como el *torture porn*, el *gore*, la nueva carne e incluso, el *slasher*, aunque estos últimos tienden a ser más artificiales e inverosímiles que aquellos de la nueva carne, por ejemplo, como podrían ser los casos de *Baskin* (*Can Evrenol, Turquía, 2016*), *Voraz* (*Raw, Julia Ducornau, Francia, 2016*) o *La noche devoró al mundo* (*Le nuit a dévoré le monde, Dominique Roche, Francia, 2018*). Frente a estas propuestas de Francia y otras del continente asiático que por cuestiones de delimitación no son analizadas aquí, que ocupan estéticas de carácter “naturalista”, las de Estados Unidos, España y México se sienten más artificiales, como en los casos de franquicias como *Juego del Miedo* o *The Purge*.

No obstante, la intención es intensificar la experiencia corporal. Esto, aunque ha sido tratado como un análisis formal producto del montaje, son devenires porque se planean desde el proceso de producción. El guion, por ejemplo, planea las estrategias, indica tomas y escenarios, de modo que nos permite visualizar cómo se verá la imagen:

BLANC
Well. If you want to try, go ahead,
but--

Blanc moves to her. When she gets to her she says, in a concerned tone, more discreetly.

BLANC (CONT'D)
You've already impressed us.

SUSIE
I know this.

BLANC
You're very sure?

Susie nods. Behind them, Tanner looks increasingly agitated.

MISS TANNER
First do it alone then. We don't
want to put the others at risk. The
last thing we need is someone to
get kicked in the ribs.

Susie nods and goes out onto the floor. She readies herself, waits for the drum beat, and then begins. It's bold, precise, but also wild. Blanc looks at Tanner, then calls out:

BLANC
Stop.

Susie does, half-sure she is about to be dismissed. Blanc goes to Susie and gets on her knees. She takes Susie's left foot and presses her thumb up into the arch.

BLANC (CONT'D)
Clear your head. I want you to
start over. Are you stretched? This
is no joke.

Susie nods. Blanc takes her right foot and does the same gesture. Then she does it to each of Susie's hands. It is a hybrid of a massage and something --ambiguous. When she's done, Susie looks at her hand.

SUSIE'S POV: *The imprints of Blanc's thumbs are still white marks on the back of Susie's hand. Like a "T".*

INT. MARKOS COMPANY, "MIRRORED" STUDIO -- DAY

Olga is looking through the haze of her mesmerization for a way out of the room. The door she came in must have shut, but she can see no opening in any wall. No handle.

All she can see is her tiny figure caught in reflections echoing back and forth to infinity.

INT. MARKOS COMPANY, "IRIS" STUDIO -- DAY

Now Blanc steps back, way back. She takes a different position this time, and as she does, Tanner moves into a new position. The two women make a triangle now, with Susie as its vertex.

BLANC
Remember, start on one with the music. If you feel ill, stop at once.

It's an odd thing to say, but Susie has to get her mind inside what's about to happen. She nods at Blanc. She's ready.

BLANC (CONT'D)
And--

Susie and the music begin.

INT. MARKOS COMPANY, "MIRRORED" STUDIO -- DAY

Olga is lost in the reflections. She can only slowly look from one to the other, studying them for a chink, something that can indicate a way out.

As she turns again, her head snaps back with the force of an invisible blow. For a moment, she sees the center of a blue iris. The blow is so powerful it dislocates one side of her jaw out of its hinge. She makes a terrified sound.

INT. MARKOS COMPANY, "IRIS" STUDIO -- DAY

Susie pulls her leg back from a kick, but does not lunge, it was a hard kick. She then moves into a series of turns that set up the next kick. When she kicks out--

INT. MARKOS COMPANY, "MIRRORED" STUDIO -- DAY

Olga's throat is punched in, as is the scream it shocks out of her. The SOUND she makes instead is horrible to hear. She goes to her knees, one hand on her crushed windpipe.

A pair of successive blows breaks ribs and cracks her sternum. All of the damage is happening under her skin. There is no blood, just agony. She is trying to cry out, but can only make a horrible MEWLING sound. The next kick dislocates a shoulder.

Los anteriores son extractos del guion de *Suspiria* (2018), la versión dirigida por Luca Gudagnino. Este guion fue escrito por Dave Kajganich; las páginas corresponden a la secuencia que analizamos al inicio de este inciso. Los guiones, sabemos, indican exteriores, interiores, temporalidades, personajes presentes y puntos de vista. He señalado con rojo la segunda página porque contiene las descripciones que vinculan la danza de Sussie con la tortura corporal de Olga: se puede leer que la garganta de Olga es golpeada hacia adentro; golpes corporales sucesivos rompen sus costillas y esternón, mientras

la piel se estira. Esto corresponde con los “movimientos dislocados” que se indican en la danza de Sussie.

Diagramar es conectar una materia con otra; no se hace únicamente por la vía del lenguaje sino por otros elementos expresivos como la imagen, que para mi, es otra modalidad de la materia. Todo material que se planea en el proceso de producción adquiere un carácter especulativo en tanto que se proyecta hacia el futuro; el guion es actual, pero contiene una virtualidad, algo que llegará a ser, por eso que los diagramas trabajan con lo virtual, con la proyección intencional para transformar una materia de expresión en otra. Es por ello que en este formalismo que nos expresa un evento sensible, el acontecimiento del cine es producto de estos procesos y su transformación todavía es posible gracias al afecto que tiene sobre nuestros afectos.

4.4. MIRANDO TERROR. OBSERVANDO EXPERIENCIAS ENCARNADAS.

¿Qué sucede con nosotros cuando vemos cine? Considero que este es otro de los cuestionamientos que hemos tratado de resolver como estudiosos del cine. En aras de ofrecer cierto “cientificismo positivo”, hablaré de la experiencia de ver cine. Desde luego que seguiré hablando de la mía porque la considero importante y porque mi cuerpo y mente son el punto de partida sobre el que se construye toda observación y análisis de este acontecimiento. Soy el primer crisol. Pero esta también es una investigación que necesita de las generalidades que las técnicas de la investigación científica pueden ofrecer, por tanto, ofrezco el registro de una experiencia estética cinematográfica que parece encarnada.

“Parece” porque yo percibo lo que las apariencias de los espectadores me dejan ver en la oscuridad de una sala de cine y ese registro nos brinda más evidencias que el sólo relatar mi experiencia encarnada. Así pues, voy a trazar un diagrama sobre el flujo del afecto en el cine, un proceso afectante que implica al cuerpo, a la mente y a la imaginación. Es, por tanto, un proceso de comunicación en donde los compromisos del cuerpo son simultáneos a los del cuerpo y ambos construyen ideas acerca de los que vemos; esto último puede expresarse en el rostro, en las reacciones somáticas y en las verbalizaciones de los diversos sentires.

¿Qué hay más “positivista” que lo que acabo de describir? Pero para ser más preciso, voy a adoptar una posición etnográfica. No me molesta en realidad, pues la Dra. en Antropología Social Rosana Guber lo define como un método artesanal y ya que hablamos de *hacer aparecer* fenómenos invisibles, emplear una técnica de registro que por medio del lenguaje hará surgir afectividades no suena tan descabellado. El propio lenguaje desde sus albores fue una técnica para moldear la realidad, necesitó de la mente, de los esfuerzos corporales y desarrollos evolutivos.

Guber menciona que la etnografía posee tres acepciones: enfoque, método y texto. Como enfoque, “constituye una concepción y práctica de conocimiento que busca comprender los fenómenos sociales desde la

perspectiva de sus miembros (entendidos como “actores”, “agentes” o “sujetos sociales”). (Guber, 2011: 16). Su especificidad es la descripción; esa es una forma que Thomas Lamarre emplea para analizar la técnica del pincelado o la que Hitchcock retoma para referir sus procesos técnicos del cine. La palabra *proceso* me resulta muy oportuna porque se adecua a nuestra corriente de pensamiento filosófica, la filosofía del proceso y activista, basada precisamente en la actividad. ¿No es “describir” una actividad? Es de hecho, una forma primaria de hacer visibles procesos ocultos, se describen.

Claro que, en el afán positivista, esta descripción va asociada a la explicación y quizá, al análisis. Veamos: si yo describo lo que observo en una función de cine, la ciencia me dice que me encuentro en la etapa del “¿qué?” donde describo mi objeto de interés, que en mi caso es proceso. Pero entonces, tengo que hacer visible no sólo lo que observo sino darle un sentido, un “porqué”, el cual usualmente es sobre las causas del fenómeno, que en nuestro caso es una disertación amplia de la que ya hemos esbozado diferentes apuntes acerca de ¿por qué el cine? o ¿por qué el afecto? En una tesis, el “¿por qué?” puede no resultar tan productivo, pero el “¿cómo?”, una comprensión terciaria del evento, motiva muchas de nuestras preguntas de investigación (aquí me refiero a los investigadores desde luego).

¿Cómo la técnica configura los afectos en la elaboración de cine de terror? El “cómo” nos permitirá ver al cine como resultado de ciertos procesos técnicos, para lo cual, se trabaja con la imagen. Eso es análisis cinematográfico; acaso ese estudio no tiene un ¿qué?, un ¿por qué?, ¿cómo? Claro, pero entonces estamos ante la diatriba del texto. El método es antes que esta acepción porque como tal constituye un trabajo de campo, un conjunto de actividades donde se recolecta evidencia para nuestras descripciones. Allí figuran diferentes instrumentos: encuestas, entrevistas, historias de vida, observación participante, directa, diarios de campo, etc.

Pero me llama la atención cierta terminología que emplea Guber: dice que como método, es “flexible” y “esta flexibilidad o apertura radican, precisamente, en que son los actores y no el investigador los privilegiados a la hora de expresar en palabras y en prácticas el sentido de su vida, su cotidianidad, sus hechos extraordinarios y su devenir”. (Ibíd., p. 19). Más que una palabra, “devenir” es un modo de vida en el que las experiencias son cambiantes, quizá por ello se le puede asignar a las ciencias sociales y humanidades, dado que sus fenómenos no son inmutables. O quizá sí, en el caso de las humanidades, donde la modalidad de “texto” es más socorrida porque se recurre a la descripción textual.

De carácter más monográfico y por escrito o visual, “el antropólogo intenta representar, interpretar o traducir una cultura o determinados aspectos de una cultura para lectores que no estén familiarizados con ella”. (Ibíd., p. 21). Lo anterior, palabras más, palabras menos, funciona como antecedente y hasta fundamento de la semiótica de la cultura y el análisis del discurso, trayectoria en la que no me corresponde entrar ahora pero que finalmente coincide, cual si fuera un camino de muchas bifurcaciones, en el análisis cinematográfico en el

que los analistas hemos llamado por mucho tiempo “texto” a la pieza filmica en cuestión, viéndola como producto terminado del que debemos desenredar estructuras y desentrañar significados. Es hacer un ejercicio de deconstrucción e interpretación.

No es lo que nos proponemos en este trabajo: nuestro análisis de la imagen, que viene enseguida del estudio de la experiencia encarnada es en forma de diagrama y se ve al cine como resultado de procesos y no como un producto terminado que se dispone a ser interpretado por otros factores que muchas veces hasta traspasan “el texto”. Se le da mucho a la sociología y antropología o análisis del discurso, hablar de todo lo que rodea a la película, pero no analizar el filme en sí, mucho menos los procesos de los que es resultado. El proceso de hacer cine lo es porque se intercambian fuerzas, afectos, ideas e intenciones. Las intenciones son afectivas pues el filme desea despertar el efecto emocional en los espectadores y por ello es que se trata de un campo expandido que se extiende desde el proceso de creación hasta el dispositivo del cine donde los espectadores viven la imagen, no la interpretan (en el tenor del análisis cinematográfico), ese es un proceso intelectual posterior.

Pero quizá me estoy desviando de mi afán positivista de este inciso. Así pues, el ¿por qué? también lo enmarcaré en un sistema de conceptos que nos hablan del proceso del afecto y la encarnación en los espectadores, pero la manera en que lo observo en el cine y hago emerger esa afectividad es mediante el registro en diario de campo de esos comportamientos y sentires expresados verbalmente. Así pues, realicé un registro de la experiencia cinematográfica en tres espacios: el múltiplex o lo que conocemos teóricamente como el “dispositivo cine”; el cineclub, programado expresamente para ver y posteriormente, discutir y, la función itinerante, que en este caso tuvo forma de “maratón de cine de terror” durante una noche, en el Ajusco.

Siguiendo las directrices de la etnografía pura, registré lo siguiente: día, hora y lugar de la función. Realicé la observación entre el 28 de agosto de 2019 y el 7 de marzo de 2009, periodo en el que también asistí a dos funciones de terror ofrecidas en el marco del *Mórbido Film Fest 2019* que aconteció entre el 30 de octubre y 5 de noviembre. La primera fue una exhibición de la cinta *Juegos Diabólicos III (Poltergeist III, Estados Unidos, 1988)* en la sede del Centro de Capacitación Cinematográfica; se contó con la presencia del director Gary Sherman, quien ofreció una conferencia magistral sobre cómo realizar cine de terror.

La segunda función a la que asistí dentro de este festival fue a la proyección del documental *Scream Queen: My nightmare on Elm Street (Roman Chimienti & Tyler Jensen, Estados Unidos, 2019)*, con la presencia del actor Mark Patton, protagonista del documental. Aunque haré apuntes sobre ellas, decidí dejar fuera estas dos experiencias para concentrarme en aquellas que suelen ser más comunes (por su constante reiteración en tiempos y espacios). También es necesario aclarar que, a pesar de la larga temporalidad del diario de campo, sólo se registraron nueve proyecciones, lo cual quiere decir que no hubo un

criterio exacto de selección de los eventos cinematográficos (ni de la regularidad con la que asistí a ellos) más allá del objetivo de cubrir diferentes espacios de proyección; esto puede resultar una limitante para algunos, pero en mi caso, hubo bastante información.

Ninguno de los filmes exhibidos en este periodo de registro fue seleccionado para un posterior análisis de la imagen, dado que en este inciso pretendo documentar la interacción entre espectadores y la película, con el fin de hacer operativo un esquema teórico de flujo del afecto. Para evitar el cuestionamiento de ¿por qué no la sistematización de los datos?, presento lo siguiente:

	ESPACIOS DE PROYECCIÓN	FECHA Y HORA	PELÍCULAS	ANOTACIONES
MÚLTIPLE	Cinépolis (Cosmopol, Estado de México).	28/08/2019 21:20 pm	La morgue maldita (Morto Nao Fala, Dennison Ramalho, Brasil, 2018).	Función en el idioma original, subtitulada. El resto de las funciones en este cine tenían doblaje. Sólo hubo 10 espectadores.
	Cinemex (Cuahtémoc, CDMX).	06/09/2019 20:00 pm	It: Capítulo Dos (It: Chapter 2, Andrés Muschietti, Estados Unidos, 2019).	Asistí el día del estreno nacional. Elegí este cine porque era uno de los pocos en el área del centro que exhibía una versión subtitulada. Sala llena, aproximadamente 200 espectadores.
	Cinépolis (Universidad, CDMX).	24/09/2019 15:50 pm	Midsommar, el terror no espera la noche (Midsommar, Ari Aster, Estados Unidos, 2019).	Primera semana de exhibición de la película en cartelera. Seleccioné este cine porque exhibía una versión subtitulada. Aproximadamente 50 espectadores.
	Cinépolis (Cosmopol, Estado de México).	30/09/2019 21:10 pm	Boda Sangrienta (Ready or Not, Matt Bettinelli-Olpin, Tyler Gillet, Estados Unidos, 2019).	Sólo se exhibía en uno de los tres complejos cercanos de este rumbo. Única copia subtitulada y se exhibía en este único horario. 13 espectadores.
	Cinépolis (Cosmopol, Estado de México).	10/11/2019 17:40 pm	Doctor Sueño (Doctor Sleep, Mike Flanagan, Estados Unidos, 2019).	Se trata de la secuela directa de "The Shinning (Stanley Kubrick, Estados Unidos, 1980). 36 espectadores, el máximo en una sala VIP, donde la experiencia, aunque cómoda, es cara y los meseros interrumpen la película.
FESTIVAL DE CINE	Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC).	31/10/2019 15:25 pm	Juegos diabólicos III (Poltergeits III, Gary Sherman, Estados Unidos, 1988).	Función inaugural para las actividades del festival MÓRBIDO 2019. La función fue en una sala de proyección de la escuela de cine, que también funge como salón de conferencias, pero que se parece en mucho a una sala de cine tradicional. Hubo muchas fallas técnicas porque la proyección era de un DVD. El director estuvo presente y habíamos muchos fans de su trabajo y del cine de terror, pero muchos de ellos llegaron sólo a la plática. En la proyección sólo 20 personas aproximadamente.
	Cinépolis Diana (Cuahtémoc, CDMX).	03/11/2019 15:25 pm	Scream Queen. My Nightmare on Elm Street ((Roman Chimienti & Tyler Jensen, Estados Unidos, 2019).	Apenas y alcancé boletos. Se venden en internet y vuelan. Sala llena, aproximadamente 150 espectadores. Presencia del actor Mark Patton, protagonista del documental y de Pablo Guisa, director general del festival, quien trajo para el público las preguntas y respuestas en la discusión posterior.
CINECLUB	CinEspacio 24	09/10/2019 17:00 pm	La Bruja (The Witch, Robert Eggers, Estados Unidos, 2015)	Se trata de un escuela de cine particular ubicada en la Colonia Roma de la CDMX. Ahí existe un espacio llamado "Cinefolio" que organiza cursos extracurriculares y sesiones de debate como a la que asistí. Hubo 4 asistentes más el moderador. La proyección se hizo en un salón de clase.
FUNCIÓN ITINERANTE	Noctambulante (Campamento Los Dinamos).	07/03/2020 Evento inicia a las 15:00 pm Proyecciones a partir de las 20:00 pm hasta la madrugada del día siguiente.	El evento tiene dos zonas de proyección. Estuve en la primera, que exhibió: La niebla (The Fog, John Carpenter, Estados Unidos, 1980). La bruja (The Witch, Robert Eggers, Estados Unidos, 2015) Midsommar, el terror no espera la noche (Midsommar, Ari Aster, Estados Unidos, 2019). La dama de negro (The Woman in Black, James Watkins, Reino Unido, 2012). Bad Taste (Peter Jackson, Australia, 1987).	El ciclo se llamó "Cine de espantos". Noctambulante es parte del proyecto colectivo "Pánico de masas" que se dedica a la exhibición de cine de terror en diferentes puntos de la ciudad, principalmente en campamentos. Los asistentes nos colocamos alrededor de una sabana blanca, dentro de casas de campaña, para ver las películas. En este caso, como en otros, nos rodean zonas boscosas y un río.

El objetivo de este diario de campo fue documentar los modos de interacción entre el espectador y las películas de terror, por ejemplo, reacciones corporales, ambiente previo y posterior de la proyección, así como comentarios de los espectadores. No hay diseño de la muestra del espectador y no la considero necesaria para este caso. De estos "datos" realicé un registro tomando en cuenta las siguientes directrices:

1.- Realizar una observación general del evento.

- 2.- Registrar día y hora del momento de la observación.
- 3.- Describir acciones, sonidos, olores, clima, en pocas palabras, centrarme en el aspecto sensorial del evento.
- 4.- Describir impresiones que me causan estos aspectos.
- 5.- Anotar conclusiones a las que se puede llegar luego del evento.
- 6.- Indicar elementos específicos relativos a mi campo de estudio.

Lo más importante para mi fue centrarme en las reacciones corporales del espectador y describir en cuál o cuáles escenas o secuencias del filme se suscitan pues eso es indicador de mayor o menor intensidad en la experiencia y una equivalencia entre lo que ellos ven y en la pantalla y cómo lo viven corporalmente. Esto es muy adecuado a la teoría de Xavier Aldana, quien ya menciona que los cuerpos son afectados por cómo es tratado su símil en la imagen (el propio cuerpo de las víctimas, por ejemplo) y esto se ve reflejado en primera instancia, en las reacciones somáticas de los espectadores. Por otro lado, hay casos donde el dispositivo cine ayuda a vivir la experiencia de otro modo y también, la puesta en escena, como es el caso del maratón Noctambulante, que se realiza durante la noche en medio de un bosque en aparente soledad.

No obstante, describir reacciones corporales no me funciona si no enmarco su observación en un esquema teórico que ya hemos explicado y que aquí pretendo ilustrar: sabemos que el afecto es un proceso de comunicación; no es un inventario de cosas por mostrarse. Los objetos o cualidades son en todo caso, *señales sensibles* (reitero que tomo prestado el término de Jean-Luc Nancy y Jérôme Lèbre, 2017) que despliegan el proceso del afecto que implica una energía que afecta a los cuerpos y mentes, desarrollándose siempre en una temporalidad que se puede percibir y por tanto, *sentir* en mayor o menor intensidad, en mucha o poca duración y deviene en ideas, por tanto, es un proceso que potencia la imaginación.

Esta imaginación es la clave para entender cómo es que nos emocionamos en el cine, cómo somos parte de ese mundo y a su vez, podemos crear nuevos. La cognición está envuelta en este proceso, pero no aquella que nos va guiando mediante acciones narrativas, sino por el trabajo intelectual que hacemos al ver y sentir un filme como espectadores. De las ideas, no podemos más que especular su devenir y por ello, el trabajo de Massumi es pragmático-especulativo. Esto lo observaremos también en las películas, pero es posible registrarlo en la experiencia del cine y por ello este esfuerzo.

El afecto, más que verlo, lo sentimos diariamente. Sus efectos se observan en nuestras conductas y pensamientos, por tanto, este inciso lleno de “positivismo” desea hacer compatible la filosofía procesual con las técnicas canónicas de observación que nos permiten justificar un estudio del afecto fuera del empirismo. Así pues, he aquí un diagrama que deseo hacer operativo:



Fuente: elaboración propia con base en "Palabras clave para el afecto" (2011) de Brian Massumi.

Esta es la forma en la que hago aparecer el proceso del afecto. Lo que comparten estos eventos cinematográficos de proyección son la interacción propiciada por el dispositivo cine, que acerca la película al espectador a través de un umbral: la pantalla. Esa es nuestra puerta al cine, pero entramos a él con todos nuestros sentidos, por eso es una vivencia sensorial cuyos principales órganos sensorios son el oído y la vista, pero el pensamiento le brinda una cualidad háptica, la de poder sentir la duración del tiempo, imaginarnos dentro de ese mundo cuya puerta es el umbral de la pantalla.

Dado que es recíproco, existe una tendencia de la película a intensificar nuestros sentidos vía distintas dimensiones: los ruidos, la música, pero en mi caso, la imagen y sus objetos también son de interés. La imagen en la que por ejemplo, dos ancianos se tiran al vacío para suicidarse voluntariamente en un ritual (en la película *Midsommar*) reclama una respuesta. Tal respuesta es la emoción. El rostro de los ancianos yace destrozado y la sangre fluye hacia las rocas en las que se impactaron. No alcanzo a ver los rostros de los espectadores, pero casi los imagino gracias a un sonido, apenas un siseo que sale de sus labios y se convierte en murmullo. Yo mismo sentí mi expresión de horror y levanté los hombros. Pareciera que sentí el dolor del golpe.

Lo que me dice que los espectadores estamos dando esa respuesta requerida por la imagen está en nuestra reacción corporal a lo que vemos. Ahí hay una calidad de vida, una sensación que vino de otra encarnación, porque aquí me permito recordar que la propia imagen es también una encarnación elaborada por un cineasta; una forma de la violencia y del horror que se materializan en la muerte de dos ancianos. La sangre, los rostros deformes, el sonido del rostro al golpear la roca y la música posterior son nuestras señales sensibles. Alteran nuestros sentidos y nos invitan a ver, a escuchar.

Reaccionamos ante signos sensibles y desde esa primeridad existe comunicación.

Estas escenas pueden ser fuente de afecto para el espectador o espectadora porque constituyen un shock: el momento en el que algo cambia y re-configura nuestro estado mental y nuestras ideas. Otro momento me permite ilustrar esto: los sujetos al lado mío durante la función de *It: Capítulo Dos* fueron “útiles”, particularmente una de las chicas que se notaba “emocionada” ante el inicio del filme; gritaba cada que había un susto y señalaba a sus acompañantes, aspectos de la película y el libro, haciendo un trabajo de comparación.

Usualmente esto me hubiera molestado, pero la película me aburría; como decimos coloquialmente, dos horas y media se sintieron como una eternidad, pero no para la chica. A ella, las imágenes de la película le estimulaban ideas que la mantenían entretenida y de paso a mí, que encontraba más interesante el análisis comparativo de la chica. Mi acompañante se durmió y en la sala los gritos de susto disminuyeron conforme aumentó la intensidad del aburrimiento. ¿Qué sucedió con esas imágenes, que no fueron capaces de retener mi mirada? Quizá el exceso: dos horas y media de lo que parece una atracción de feria, sustos por aquí y por allá, pero nada que me afecte al grado de desear verla de nuevo.

El shock para mí se halló en las escenas de *Boda Sangrienta*; cuando a la protagonista le ofrecen jugar un juego de escondidas y vemos cómo la familia se prepara para cazarla y asesinarla, hay una vuelta que nos conduce a una cacería sangrienta, llena de persecuciones, heridas en el cuerpo, armas blancas y una mujer vestida de blanco que no teme ensuciarse del rojo de la sangre. Los espectadores emitimos expresiones de asombro, nos movemos en el asiento y hasta nos reímos cuando la protagonista les asesina, marcando un final sangriento y repulsivo que yo, particularmente, no puedo dejar de ver. Parece que la sangre retiene la mirada y también, lo que le sucede al cuerpo mientras se muere o lucha por sobrevivir.

Estas vivencias suceden en el acontecimiento de la proyección cuya temporalidad es percibida por los espectadores, pero, además, está marcada por la misma película en una sucesión de secuencias con diferente intensidad y duración. Efectivamente, las escenas de muerte, persecución y aparición de monstruos son aquellas que parecen despertar más el interés de los espectadores. En *La morgue maldita*, el protagonista es un amortajador forense que habla con los muertos y asiste a las escenas de crímenes violentos; la carne yace sobre el asfalto o sobre la plancha. No son sólo imágenes del cuerpo sino de la carne, cercenada, podrida. Estas cualidades de la carne se observan cuando los muertos vuelven en forma de fantasmas; ojos negros, piel amoratada, voz gruesa. Veo que los espectadores se estremecen en sus asientos ante esto y otro elemento: la oscuridad.

Cada que se presentaba la composición de secuencias como la analizadas en el inciso 4.3, se siente el murmullo de los asistentes ante la posibilidad de que en los rincones de la casa de Stenio (el amortajador) o de la

morgue aparezcan los muertos, sume a los espectadores en la expectación del susto y la atmósfera del peligro. Con cada sorpresa, venían expresiones de asombro y hasta gritos por parte de las mujeres (los hombres se aguantan o se ríen). Considero que este visionado nos ayuda a explicar los elementos de virtualidad y potencialidad que figuran en nuestro diagrama; las posibilidades abiertas de una secuencia que se intensifica gracias a los diversos aspectos materiales de la imagen cinematográfica.

La experiencia somática es evidencia de un retorno afectivo hacia la imagen, aunque fenomenológicamente, el registro de estas experiencias es más cercano a las tesis de Julian Hanich: la experiencia emocional colectiva del cine, donde las emociones son compartidas y vivenciadas placenteramente, potenciadas por el dispositivo de proyección cinematográfica que intensifica las señales: toda la imagen adquiere más dimensión, proporción, perspectiva, el sonido es potente, la ausencia de luz en el espacio te hace concentrarte en la pantalla. Eso aumenta nuestros sentidos, por ello se argumenta que el cine “se vive” mejor en pantalla grande.

Las conversaciones en los festivales de cine y el cineclub ofrecen otro tipo de experiencia: si hay visionado, pero se complementa con la disección intelectual del filme. Claro, en el caso de la proyección en el CCC y el cineclub, estamos ante una “imitación” del dispositivo cine. La sala de conferencias de la escuela de cine hace las veces de “sala de cine”, pero su distribución ya no es de tipo “estadio” como en los múltiplex actuales, de modo que los asistentes tenemos el cuello casi contracturado de estar mirando a una pantalla colocada en un nivel más alto que el de nuestro mirar. La película (*Poltergeist III*) se interrumpió varias veces por problemas técnicos (si, en una escuela de cine hubo problemas de proyección) y eso interrumpe cualquier experiencia.

No obstante, fue estimulante la conversación con Gary Sherman porque el cineasta habla de procesos de filmación, los cuales fueron iluminadores para mi investigación: llevó diagramas de la colocación de las cámaras y mostró planos para las escenografías. Nos contó cómo se construyeron escenarios similares de modo que en los espejos no vemos reflejos sino escenarios detrás de cristales, cuyos objetos y dobles de actrices están colocados en la posición en que se reflejarían los personajes y demás objetos de las habitaciones. Todos los efectos fueron orgánicos, hubo muy poco trabajo de imágenes por ordenador, que no eran baratas en su año de producción (1988).

Un director hablando de su proceso creativo es lo que necesitaba, aunque también, es como el mago que muestra el truco de su acto: acaba con la magia. No obstante, los asistentes lucimos sorprendidos por estas revelaciones. ¿No es mejor dejarlo todo a la imaginación? Alguna vez leí una declaración de David Lynch, para quien los detrás de cámaras y análisis cinematográficos terminan con la magia del cine. Lo importante para mi es documentar el acto intelectual posterior a la proyección; en *La Bruja*, la proyección fue en un salón de clase, sobre una sábana blanca y en asientos de metal. Sólo asistimos cuatro personas a ese cineclub, más el moderador.

Todos los comentarios surgen a partir de los significantes de la imagen, pero avanzan rápido al terreno del discurso, por ejemplo, la conversación se orienta a ¿qué significa la película?, los temas que salieron en el análisis fueron el puritanismo, la religión, el pecado, y el modo en que el director los *representó* luego de hacer una investigación de seis años. No obstante, uno de los asistentes si habla de los aspectos plenamente cinematográficos: la “foto fría”, el suspenso, la música. Opinó que es diferente al “cine comercial” y derivado de eso, se hicieron anotaciones entre las diferencias de este filme con aquellos que trabajan “*jumpscars*”.

Pero lo más importante para mí, surgió cuando el moderador hizo la pregunta obligada: ¿les dio miedo? Tres asistentes, dos de ellas mujeres, dijeron que no, pero concordaron en que es un tipo de terror “distinto”. Yo introduje la cuestión del afecto duradero luego de ver la película, haciendo énfasis en que “no se puede definir una película de terror por lo que a uno le “asusta.” Estuvieron de acuerdo con ello y comenzamos a hablar de la experiencia que hemos tenido al observar a espectadores ver películas de terror (creo que yo ya estaba haciendo meta análisis). Debo resaltar que, en este momento, orienté la conversación a mis objetivos, pues no todos son (ni deben ser) conscientes del vocabulario filosófico que manejo, pero este tampoco aparece en los análisis cinematográficos.

¿Uno en realidad es consciente de todo esto cuando mira la película? Considero que no (a menos que seas crítico de cine y estés correteando el signo en la búsqueda de algo que puedas valorar positiva o negativamente). El análisis es una ardua actividad intelectual posterior. El cine se vive. Se experimenta. Quizá es por eso que termino yendo a los maratones de cine de terror en “Noctambulante”; al hacerlos en el bosque, recrean las atmósferas de las películas e intensifican la experiencia. La vivencia es colectiva pero la apreciación es distinta: habemos puros fanáticos del cine de terror; vitoreamos la pantalla cuando una mujer u hombre se desnudan en *Viernes 13*, apoyamos al monstruo en su cacería, nos reímos, asombramos y si es el caso, nos aterramos.

He observado que esto último sucede más cuando los filmes muestran una estética naturalista o son muy realistas. Pensamos que eso, en efecto, podría sucedernos y esa idea aterriza. Las estéticas más artificiales que plantean un problema de verosimilitud son recibidas con alegría. En el múltiplex, me encuentro frecuentemente con la afirmación “eso no existe”. Pero claro que existe; está ahí, en la imagen. Es un mundo posible; es una relación de no relación. No pienso encontrármelo en mis referentes inmediatos. No pretendo que el cine sea igual a mi mundo, porque mi realidad es tan horrible que es mejor escapar de ella, a otras aventuras, a emociones más placenteras. Luego de todo este trayecto, entiendo la popular afirmación de Francois Triuffaut: el cine es mejor que la vida.

CONCLUSIONES

En diferentes discusiones con colegas he escuchado que nadie experimenta emociones cuando va al cine. Cuando comencé este trabajo de investigación, creía ingenuamente en esa afirmación, creencia reforzada por la actividad intelectual del posgrado, es decir, siempre estamos deconstruyendo, leyendo teoría del cine; pareciera que ya no vemos las películas. Eso es todavía más visible para mí en la actividad periodística, donde los críticos de cine hacen constantemente valoraciones sobre los filmes, haciendo un poco de análisis del discurso, otro poco de artículo de opinión y otros más, el comentario tirándole al fanatismo. Creía que ya nadie “miraba” películas. Digo mirar, porque experimentar es un término más abarcador para el acontecimiento sensible que es el cine.

Desde luego, la discusión en el posgrado es parte de nuestro trabajo, así que ahí está el primer matiz: nuestra labor como analistas es develar el pensamiento crítico, filosófico y teórico que da lugar a las formas de pensamiento y sus expresiones culturales. En particular, me corresponde, como comunicólogo, dar cuenta de los procesos de significación y/u objetivación de pensamiento, por ende, veo la realidad en términos sígnicos, partiendo el mundo en esas unidades y reconociendo cuáles me sirven para construir mensajes y cómo otros me manipulan. Esta labor nos ha tenido ocupados desde que entré a la licenciatura y ha marcado mi formación.

¿En qué momento no me di cuenta de la experiencia sensible? Ni cuando estudié a Peirce caí en la cuenta de que su proceso de semiosis es afecto, no lo comprendí así o quizá, no me lo enseñaron de ese modo, porque como estudiosos de la comunicación, nos concentramos en el significado. El significado le da sentido al mundo, por tanto, tiene sentido que estemos siempre en su búsqueda. Peirce argumentó que la semiosis, ese acontecimiento en el que algo funciona como signo para alguien, es un proceso vital. Podemos salvar nuestras vidas si reconocemos señales y actuamos en consecuencia; podemos entablar diálogos, reconocer argumentos y comunicarnos para expresar necesidades y deseos. La comunicación no es sólo significado, es sobrevivencia.

Este impulso de sobrevivencia que nos obliga a buscar la energía para construir objetos, eventos, relaciones sociales, objetivaciones, es una energía vital que no sólo es mental, sino también es experiencia corporal. Es afecto. Este es el motor del mundo; no se trata de negar el significado, menospreciar a la semántica ni rechazar que los signos tienen un orden. Los y las pensadoras del afecto intentamos que se le reconozca como esa energía detrás de toda la creación biológica, evolutiva, cultural y social. Si la comunicación es sobrevivencia es porque, de acuerdo con Spinoza, todos nos esforzamos en preservar nuestro ser. Ese es el famoso *conatus* que ha dado origen a infinidad de disertaciones sobre los procesos emocionales y que, orientados a la comunicación, se materializan en la elaboración de signos que expresan las posibilidades de existencia del ser.

Por esa razón, concluyo que el afecto es un proceso de comunicación que inicia con una acción sobre el cuerpo (afección corporal) y avanza paralelamente hacia la percepción sensorial al tiempo que colabora en la creación de conceptos, terreno en el que se está en la significación lingüística y cuyo proceso no está separado de la experiencia encarnada, con todos sus sentidos, a menos, de los que disponga cada ser. Las emociones son conceptos.

En cuanto a este trabajo, mi estudio es acerca de cómo experimentamos las películas a través de la mediación técnica que ensambla y recrea ciertas experiencias carnales que vivenciamos en el acontecimiento sensible que es el cine, siendo este un evento en constante devenir porque se transforma según las materialidades con que se elabora, pero también, porque sus efectos sobre los espectadores hacen posible la intelección y formación de ideas. El afecto en el cine inicia con la percepción sensorial de los elementos cinematográficos ensamblados, proceso en el que los sentidos interoperan para vivenciar este evento de audiovisión.

Al centrarme en los significantes materiales de lo que llamo sistema cine-materia y sistema cine-forma, pretendo regresar al aspecto material del cine que captura la sensibilidad de sus creadores y del mundo, para regresarla a sus espectadores. Por tanto, es una invitación para salir de la supremacía del significado y volver, si no es que hacer consciente, la experiencia corporal. Todos experimentamos el mundo y sus diferentes singularidades en esa forma, pero muchos no somos conscientes de eso, incluso cuando vemos una película. No nos percatamos de que el propio cuerpo ya ha registrado señales que procesa como información; la comunicación no yace únicamente en los procesos mentales.

Así pues, el cine es un proceso de pensamiento encarnado; coincido con Anna Powell (quien también estudió al cine de terror como un proceso de devenir) en que la representación y la narrativa estructural han negado el afecto corporal, por eso, en un mundo cimentado en la materia y lleno de significantes, nuestras vivencias son el impacto de un cuerpo sobre otro, o bien, de máquinas, obras de arte, objetos y seres humanos. Es la materia con la materia. El mundo se hace al mismo tiempo que se piensa y esto se aplica al cine como formación artística, así como en sus dimensiones de exhibición en un dispositivo de sala oscura y sonido envolvente, señales necesarias para la experiencia encarnada de una película.

No intenté hacer una clasificación de afectos o bien, de objetos que generan afecto cuál si fuera un inventario de cosas existentes. Los afectos fluyen. Quise ceñirme a las diversas taxonomías o divisiones experienciales del espectro del miedo, pensando en que hallaría ejemplos de diferentes tipos de películas que se adecuaran a esas formas de miedo. Este procedimiento fue erróneo porque una película puede elaborar una o más formas de sentir el miedo o sus intensidades allegadas. Entonces, volví al análisis de las películas, el cual combiné con algunos ejercicios de creación de imágenes y proyección de

atmósferas, para indagar un poco sobre el proceso pragmático-especulativo del pensar-sentir.

Lo anterior me permitió hacer emerger ciertas señales sensibles, objetos que retienen fuerzas, que son atemorizantes y por ende, desencadenan el proceso afectivo. Estrictamente, encontré tres: desde la dirección de arte, el disfraz o caracterización del monstruo que se inserta en escenarios de peligro, lo cual me llevó a lo segundo, que es la oscuridad en puestas escenográficas de grandes dimensiones que son detalladas en planos generales para luego, concentrarse en la experiencia del personaje envuelto en la oscuridad. Estas películas son de estética muy artificial, que he equiparado con las casas de terror.

La tercera señal se corresponde con estéticas más naturalistas (aunque no es obligatorio) y que se concentran más en la experiencia afectiva cruda, es decir, el ataque al cuerpo a través de diferentes ejercicios de la violencia, como es el caso de la violación a una mujer pero de igual modo, en el corte al cuerpo con armas blancas, heridas mortales, el flujo de sangre, la abyección mostrada en los fluidos que emanan del cuerpo o bien, que el cuerpo adquiere cuando es humillado y la correspondiente recreación sensorial vía materialidades visuales, relación de plano con plano (montaje) y sonido. Pero insisto que la cualidad esencial del cine es su visualidad, por ello, pretendo también un regreso al análisis de su herencia teatral, es decir, aquello que se dispone delante de la cámara.

Estas descripciones las califico así: afectos del temor, sensaciones del peligro y afectos violentos. Esto lo analicé en consonancia con la idea de Jean Delumeau, de que en el Occidente existen miedos nombrados, pero, además, objetos o personas a los cuales tememos. Como resultado del análisis, entiendo que, en el caso del cine, se materializa la tesis de que los afectos son dirigidos hacia ciertos objetos que son atemorizantes y registrados somática y mentalmente como peligrosos. La cualidad sensorial de estos objetos es construida con las propiedades técnicas elementales del medio cinematográfico, que son el montaje y el sonido, no sólo como unión de planos y registro del ruido, sino como técnicas que diseñan y crean experiencias corporales.

Si hablo de objetos atemorizantes, ¿no es eso la experiencia simbólica que alude al significado convencional? Es una dificultad que hallo en el estudio. No afirmo que se puede salir del significado (como también argumentaba ingenuamente en mis primeros semestres de investigación). Considero en todo caso, que la experiencia simbólica no es únicamente mental, sino que, aludiendo a la autonomía del afecto propuesta por Massumi, el cuerpo también es un receptáculo que recibe y acumula información que registra y la usa de manera consciente, aunque no seamos mentalmente conscientes de ello. Es la hipótesis del marcador somático que otros autores como Antonio Damasio ya han estudiado.

Considero pertinente aclarar que, aunque Massumi definió al afecto como pre-consciente y asubjetivo, esa afirmación es objeto de crítica porque si

argumento que los compromisos del cuerpo son paralelos a los de la mente, es problemático considerar al afecto como una fuerza que es anterior a la cognición mental. Si la obra de arte se crea cuando se piensa, incluso cuando se generan materiales que trabajan con lo virtual, el cuerpo en acción es pensamiento en acción. Creo, no obstante, que el propio Massumi se volvió, irónicamente, consciente de esta crítica, de modo que reconoce en el proceso del pensar-sentir este compromiso spinoziano de las afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales.

Añado también, en defensa de mi trabajo, que el vocabulario filosófico de Massumi y otros derivados de la filosofía del proceso intentan explicar porqué el arte, en este caso el cine, no es representación del mundo, de modo que sus objetos atemorizantes no se corresponden con nuestra experiencia simbólica: el cine es una relación de no relación, una apariencia de diferentes materialidades que no son las del orden de la realidad suprema (tomando el término muy fenomenológicamente).

El orden compositivo del cine de terror, con sus monstruos, oscuridades, objetos amenazantes y daños corporales, es de una materialidad que le corresponde al cine por composición artística creativa, por ser un mundo posible, no por reproducir la experiencia del mundo. Las emociones de la vida cotidiana y las de la estética difieren por el medio en el que se presentan y por el orden compositivo de sus materias de expresión. Habiendo determinado lo anterior, hago algunas conclusiones y críticas al marco teórico metodológico.

1.- El modo de “hacer aparecer” las sensaciones provocadas por la imagen es la descripción en primera persona de la experiencia cinematográfica encarnada y los respectivos pensamientos que se asocian a estas vivencias. La actividad intelectual del análisis cinematográfico respalda la descripción de estas experiencias, al diseccionar la imagen para dar “razón” de sus estrategias técnicas y de cómo estas se dirigen hacia los sentidos del espectador, visto como una entidad abstracta a la que se dirige el afecto cinematográfico.

2.- Al describir en primera persona para tomar en cuenta la “experiencia vivida” del espectador, el método de la filosofía activista es similar al que utiliza la aproximación fenomenológica, es decir, un método descriptivo que da cuenta del “fenómeno” tal cual se experimenta. Esto, según Julian Hanich, nos ayuda a descubrir aquello “oculto” en los fenómenos, por tanto, es dar cuenta de cierta construcción de sentido, lo cual nos dirige nuevamente a la interpretación de significados. No obstante, Hanich toma como foco una descripción densa de la experiencia corporal que, en el cine, es provocada por la técnica.

Lo anterior es similar a nuestra aproximación, donde vemos a la actividad del cine no sólo como un “fenómeno” mental sino uno que no está desencarnado ni es ajeno a la experiencia corporal, por ello, sostenemos que el estudio del cine como acontecimiento sensible debe tomar en cuenta tal experiencia en lugar de sólo atender a las estructuras narrativas y el discurso, entendiendo este como

una práctica social generadora de sentido desde la cual, los enunciadores eligen posiciones simbólicas e ideológicas que son analizadas a través de los mensajes del cine, lo cual incluso suele salir de la forma del cine y no dar cuenta de la elaboración estética y técnica de las películas. En otras palabras, un análisis cinematográfico que tome en cuenta la experiencia corporal y el efecto mental del filme en las espectadoras debe trabajar con los filmes y analizar su configuración cinematográfica.

Esto nos vincula también con el formalismo, al tener en cuenta que la manipulación de “la forma” del cine es la que elabora las dimensiones afectivas y emocionales del cine, concibiendo a este arte como emoción cuya esencia es la visualidad y que, si llega a construir algún discurso, es por el poder que los enunciadores le dan, pero que no refleja el mundo ni es signo representativo de sus condiciones de producción. En cambio, es un orden composicional distinto, una relación de no-relación.

Considero que el aparato conceptual es también algo que nos diferencia de la fenomenología; esto debe ser así debido al deseo de instaurar paradigmas distintos, nunca reemplazan a los anteriores, sino que forjan una nueva manera de mirar y analizar los “eventos” del mundo. Llamarle al cine o a cualquier otra forma cultural “evento” en lugar de “fenómeno” ya nos deja indicios de concebir al cine como algo en devenir, una transformación sensible con diferentes intensidades y arcos temporales que no puede más que ser sentida. Es verdad, no obstante, que al ser una teoría que importa conceptos de la biología, neurociencia, física, psicología y semiótica, corre el riesgo de ser demasiado especulativa al no hacer “experimentos” sobre la encarnación y por tanto, describir de modo “impresionista”.

Si creo que eso es un proceso abierto de investigación; es pertinente proponer un cruce interdisciplinario (que de hecho, pienso que ya se construye) sobre las teorías y filosofía del cine, la neurociencia y la comunicación (con todas sus ramas de estudio) para proponer una manera de estudiar la afectación corporal y mental, esto sin demeritar el análisis cinematográfico que se hace a partir de las películas, porque estas son los eventos principales en nuestros estudios; debemos tomar en cuenta la experiencia corporal de los espectadores incluso cuando nuestro enfoque está en el proceso creativo, pero no olvidar que estos procesos surgen por la interacción entre el espectador y las películas.

Lo anterior lo menciono porque un estudio cerebral podrá darnos información sobre áreas del cerebro que se iluminan, reacciones somáticas que se generan, momentos altos de tensión capilar o incremento de las pulsaciones, sudoraciones y parpadeos, todas reacciones afectivas corporales. Ya se ha hecho, pero no dan cuenta de la imagen, ¿qué hay en las imágenes que provoca tales afecciones? ¿Cuáles ideas provocan estas afecciones? Para eso estamos nosotros, analistas de cine y profesionales de la comunicación visual, para trabajar con el cine y/o otros eventos materiales de la cultura y saber por qué sus contenidos logran afectarnos corporal y mentalmente. Dice Hanich que la filosofía del proceso no asigna sujetos a la experiencia y no se pregunta por el

placer, pero estoy en desacuerdo, porque al hacer mi análisis, tomo en cuenta que el cineasta proyecta su filme con la intencionalidad de afectar a quien lo mire y al describir mi experiencia, me pongo en el centro de la vivencia. Somos parte del proceso y todo arte creativo y/o análisis de los mismos toma en cuenta a los cuerpos encarnados, no sólo a las mentes separadas de nuestra constitución corporal.

3.- Si, es complicada una aplicación de la terminología derivada de la filosofía activista, que, a su vez, abrevia de la filosofía de los procesos. Pienso que para poder verificar el funcionamiento pragmático del diagrama conceptual que plantea Massumi y las autoras alineadas a la corriente de pensamiento del afecto, debemos integrar un concepto muy fenomenológico: la intersubjetividad. Eso es problemático porque incluso Massumi plantea salir de las teorías de la significación que explican la construcción del mundo a partir de la compartición de experiencias. Ninguna experiencia, dice Massumi, es igual a la del otro, aunque la experimenten juntos, por ende, el mundo no se elabora por un encadenamiento de experiencias fundamentalmente iguales, pues salimos siendo “otros” después de cada evento.

Julian Hanich y otras autoras como Ruth Leys son bastante críticas hacia esta postura de Massumi porque es prácticamente negar la socialización y la comunicación. Creo que malinterpretan a Massumi, pero al mismo tiempo, este no se expresó del todo bien al respecto: lo que el canadiense argumenta es algo que fenomenológicamente ya se ha tratado, es decir, la subjetivación del orden objetivo del mundo. Me lo enseñan tal como es, pero lo internalizo subjetivamente, por ello, aún cuando comparta la experiencia con alguien más, mi evento personal no lo vivo del modo en que me indiquen los demás porque mi cuerpo y mente me pertenecen.

Cuando propongo integrar la intersubjetividad al análisis, creo que estoy dirigiéndome más al ámbito académico. No quiero acabar con las teorías de la significación, me gustan, honestamente. Pero espero que sea más evidente mi apasionamiento por una nueva forma de sentir y pensar la generación de conocimiento; creo que es hora de comenzar a compartir estos nuevos paradigmas para pensar el saber desde la corporalidad, la emocionalidad, desde la vida afectiva. Pero incluso en la vida cotidiana, si bien nadie va a estar en el cine siendo analíticamente consciente de su experiencia encarnada, creo que los analistas podemos construir una red de observación que nos permita verificar la existencia empírica de estos procesos y creo que lo hemos hecho, inconscientemente.

En el 2005, Anna Powell publicó *Deleuze and Horror Film*, donde al igual que yo, propone que la representación y la narrativa estructural no se encargan del afecto corporal; dice que la fuerza afectiva del horror es procesual. Descubrí este estudio tarde y me preocupé porque de algún modo, es muy cercano a lo que hago en esta tesis, es decir, retoma las diversas materialidades de la imagen (sobre todo las de la puesta en escena) para analizar la articulación de mundos

fantásticos. No obstante, su trabajo está completamente apoyado en Deleuze y termina por aplicar esquemas como los de la imagen tiempo, imagen movimiento, el régimen cristalino de la imagen y el aparato sensoriomotor.

Yo no acudo a esos diagramas, aunque reconozco la influencia directa que Deleuze ha tenido sobre Massumi. Creo necesario retomar la línea procesual deleuziana en su carácter conceptual, pero es más importante, empezar a buscar formas empíricas para su aplicación, pues siempre he pensado que ese es el problema de Deleuze, razón por la cual, Massumi también acudió al empirismo radical, para plantear maneras de experimentar con el pensamiento en acción.

4.- Hay un cruce con el análisis formalista del cine, lo cual puede ser problemático siendo que se proponen formas de pensar saliendo de la inmutabilidad de las formas (que no es tal porque los significantes se manipulan de diferentes maneras). Massumi llama al análisis de los bloques de afecto como “neo formalismo”, lo cual creo que no es acertado. Reconozco la necesidad del análisis formal porque si hablo de “ensamblaje” acudo a cómo las distintas materias de expresión del cine se articulan para formar el evento del cine.

Las limitaciones del análisis cinematográfico formal no están dadas por el procedimiento en sí, sino por los fines que perseguimos cuando ocupamos el método de disección formal. Reducirlo a cómo estas formas construyen significados es algo muy frecuente; analistas y críticos de cine incluso, deberíamos recuperar la experiencia sensorial. Se habla de las emociones en el cine como si fueran algo dado, que está ahí actuando de manera inherente al cine, pero esto no es así, como ya he tenido oportunidad de explicar.

5.- En cuanto a mi propio análisis: decidí no guiarme por categorías teóricas exactas o clasificaciones del miedo que tuviera que hacer “encajar” con mis películas. Un análisis no es eso y quien intente meter con calzador una categoría, termina por forzar sus resultados. En mi paso por el doctorado comprendí esto de muy buena manera: el marco teórico nos brinda una referencia, pero no todos sus términos resultan útiles, también pueden ser refutados, algo que es característico de la investigación científica y debemos ser conscientes de ello.

Dicho esto, orienté el estudio del cine de terror en dos caminos: el primero, en cuanto proceso creativo y el otro, en cuanto experiencia de visionado o el “evento” de “mirar” la película. Mirar no es sólo poner el ojo, es sentir, lo reitero. Pero si considero que, en el caso del análisis del monstruo y las cualidades escenográficas del género como construcción de sensaciones del peligro, me quedo mucho en la parte del diseño y reconozco que no infiero demasiado sobre las emociones. No obstante, esta decisión la tomé porque quise experimentar con una forma de análisis en la que llevé a la práctica el pensamiento en acción.

Con ello quiero decir que la forma pragmático-especulativa de la filosofía activista que enmarca este trabajo debe ser “vívida”, de lo contrario, no estamos trabajando con el empirismo que le respalda ni experimentando las formas en

que el cuerpo piensa y actúa en la creación artística. No me quiero llamar artista, los ejercicios que hice apenas si rozan el arte, pero sí hice un análisis del arte del cine basado no sólo en la lectura detallada de sus formas técnicas sino también, con el contacto directo en los ámbitos de realización. No me refiero a entrevistar a los artistas porque eso es otro trabajo que derivaría en teoría explicitada o reportaje. Hablo de experimentar para ser conscientes del proceso pragmático-especulativo y a partir de ahí, tener más claros los elementos de la imagen que me sirven para construir un análisis formal.

Aún así, el análisis también es vivenciado cuando hablo de mi experiencia corporal. Me parece que el análisis del montaje es aquel que me permitió dar cuenta de las configuraciones afectivas puras, o bien, la actividad desnuda de la que nos habla Massumi. También pienso que es un tipo de análisis formal frecuente, porque implica, a final de cuentas, analizar el producto terminado. En este caso, creo que “el proceso” es el sentir, y no el de la creación.

Considero que estas dos formas de análisis que logré pueden ser líneas abiertas para su discusión y posterior aplicación en otros terrenos del cine y el arte en general. También creo que, aunque hablé de mis propios placeres, queda pendiente extender un estudio sobre los “cruces semánticos” entre mente y cuerpo de los que habla Massumi, que nos ayudarán no sólo a ampliar las respuestas sobre por qué nos gusta el cine de terror, sino en general, por qué nos gusta experimentar emociones fuertes

No está de más decir que un análisis corta la primera vivencia (la primeridad de Peirce), pues analizar implica dejar atrás la experiencia encarnada y racionalizarla. No obstante, hablar de afectos no es ir por el mundo pensando que la razón no existe y todos debemos conducirnos por la pura actividad desnuda. Al contrario, Spinoza, el iniciador de esta forma de pensamiento, afirmó que no somos conscientes de cuánto nos gobiernan los afectos (acciones e ideas) en nuestra vida; si lo fuéramos, habría una ética de la responsabilidad y encauzaríamos todo al bien común. El saber es útil porque nos hace crecer como seres culturales. Dar cuenta de sus dinámicas y transmitir las es parte de nuestro trabajo como investigadores, por tanto, el afecto y la razón son un matrimonio. No neguemos la experiencia afectiva pero tampoco abandonemos el razonamiento.

Dicho todo lo anterior, el objetivo de analizar la configuración técnica del cine de terror se logró y digamos que la respuesta a nuestra pregunta es afirmativa si consideramos que la respuesta es, únicamente, que la técnica es la que construye los afectos. Eso es obvio pero lo importante es el cómo; el cómo es un proceso mutable; no hay nada escrito en piedra en cuanto a la manipulación técnica de la materia del cine, por eso, el cine siempre será un evento en espera de ser actualizado con el crecimiento de la tecnología, la mejora de los objetos técnicos y el ensamblaje material de nuevos eventos, de nuevas experiencias. Esto es estimulante para mí porque, para quienes proclaman la muerte del cine, les daría una bofetada en la cara.

Ciertamente, estoy convencido de que el terror es uno de los géneros que más brinda experiencias afectivas intensas, su poder se extiende más allá de la pantalla. La sugestión es también una forma de afecto. En 2021, cuando terminaba este trabajo, se estrenó una secuela directa de uno de mis monstruos favoritos: *Candyman* (*Nia Da Costa, Estados Unidos, 2021*). Es un filme que encarna muy bien cómo el miedo te sigue a todas partes, tanto, que se vuelve una disposición afectiva. También, sirve como experimento para saber cuánto nos puede afectar una película, es decir, preguntarnos si seremos capaces de invocarlo. Si no me creen, háganlo. Párense frente a un espejo y repitan cinco veces:

Candyman
Candyman
Candyman
Candyman
Candyman

Adelante. Llámenlo.

ANEXO 1. DIARIO DE CAMPO

Objetivo:

Registrar los modos de interacción entre el espectador y la película de terror (reacciones corporales, ambiente de la proyección, comentarios antes y después de la proyección)

- Centrarse en las reacciones del espectador y describir en cuál o cuáles secuencias del filme se suscitan: eso indicaría mayor o menor intensidad.
 - Elementos del dispositivo de proyección y puesta en escena (en caso de festivales y/o Noctambulante).
1. Realizar una observación general.
 2. Registrar día y hora del momento de la observación.
 3. Describir acciones, olores, sonidos, clima, etcétera.
 4. Describir impresiones que me causan estos elementos.
 5. Anotar conclusiones a las que se puede llegar a partir de dichas impresiones.
 6. Indicar elementos específicos de estudio y sus diferencias con los elementos generales.
 7. Considerar conclusiones generales de todo el diario.

DIA: 28 de agosto de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 9:20 PM	Los comentarios y reacciones que registro son de una pareja cercana a mí, ambos muy entretenidos.
LUGAR: Cinépolis Cosmopol (Coacalco, Edo. Méx.)	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se trata de la única función subtitulada de “La Morgue Maldita”, película de terror brasileña que en el Estado de México sólo se exhibió, en su mayoría, con versiones dobladas al español.</p> <p>Llegué al final de los cortos.</p>	<p>Hubo sorpresa al darse cuenta que la película era brasileña.</p> <p>La secuencia en la que habla un muerto por primera vez, también generó sorpresa.</p> <p>Había una impresión de asombro ante las imágenes de sangre y cuerpos.</p>
<p>IMPRESIONES:</p> <p>Pocos asistentes (10 exactamente)</p> <p>Se exhibió un corto de una película de terror (Juego Sangriento), doblado al español.</p> <p>Ambiente regular de un múltiplex (gente con comida, etcétera). El cine en general está “vacío”.</p> <p>Entraron dos personas a la mitad y se fueron antes de que terminara.</p>	<p>La mujer se notaba “placenteramente” entretenida. Hablaba con la pantalla y abrazaba a su novio.</p> <p>Percibí un sentimiento de satisfacción entre los asistentes. Nadie se distrajo, nadie hablaba, nadie hacía comentarios sarcásticos a propósito del filme.</p> <p>Una frase final: “Estuvo bien chida”.</p>

DIA: 6 de septiembre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 8:00 PM	<p>A diferencia de la experiencia que tuve hace dos años, cuando vi la primera, aquí no noté mucha “emoción” en la gente. Pero es un estreno que es necesario ver, la publicidad ha sido mucha y hay mucha asistencia.</p> <p>Se “siente” que todos caímos en ese cine porque no alcanzamos lugar en otro.</p> <p>Los tres espectadores a mi lado son un buen “sujeto” de estudio, particularmente una de las chicas. Cuando empezó la película (luego de los cortos); gritó y dijo: “¿ya están listos?”. Se la pasó muy emocionada, comentando a sus acompañantes aspectos de la película y el libro, comparando incluso, secuencias del libro con las que veía en el filme.</p> <p>Una escena en la que se hace un guiño a “El resplandor” emocionó a todos en general (here 's Johnny). Pero en general se sentía un ambiente aburrido, porque la película es muy larga.</p>
LUGAR: Cinemex Cuauhtémoc (Cuauhtémoc, CDMX)	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se trata del día de estreno del día del estreno de It: Chapter 2.</p> <p>Asistimos a este cine porque era de los menos “céntricos” donde se exhibía una versión subtitulada. También nos interesaban los productos promocionales, que ya estaban agotados.</p>	
<p>IMPRESIONES:</p> <p>La sala se llenó.</p> <p>El cine está en condiciones “feas”. La iluminación es muy fría, las salas son pequeñas, los asientos desgastados, la limpieza es mínima. Pero parece que las entradas son baratas.</p> <p>It era el estreno mayor del fin de semana y la mayoría de la gente pedía boletos para esa película.</p>	

DIA: 24 de septiembre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 3:50 PM	<p>La risa y la impresión son dos reacciones que observé en la gente, particularmente en dos secuencias:</p> <p>1.- El Suicidio de dos habitantes de la villa en la que acontece la película. Dos ancianos saltan y se destrozan la cara, aspecto que “horroriza” a los espectadores.</p>
LUGAR: Cinépolis Universidad (Coyoacán, CDMX)	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Es una función de Midsommar, segunda película de Ari Aster (Hereditary). Es un múltiplex del sur de</p>	

<p>la Ciudad de México. Asistí a ese cine por el horario y porque acá había una versión subtitulada. Asistí durante su primera semana de exhibición.</p> <p>El interés radica en lo que se comente acerca de la película. Verbalizar los afectos. Cine – debate, tal vez.</p>	<p>2.- La secuencia en la que uno de los protagonistas es drogado para tener sexo con una miembro del culto. Un grupo de mujeres los observa y parece, se excitan al igual que ellos. Eso causa risa en los espectadores. Intuyo dos cosas: la risa es por vergüenza o rubor, (hubiera sido buena una visión completa de sus rostros) o, por sorpresa y admiración.</p>
<p>IMPRESIONES:</p> <p>La función fue en martes y para la hora, la sala tenía buena afluencia (al menos 50 personas, tal vez más). Llegué casi al iniciar los anuncios. No observo nada diferente a la experiencia “regular” de un múltiplex (It es un caso especial). El tráiler de “Boda Sangrienta” llama la atención de las personas.</p> <p>Clasificación C (para adultos mayores de 18 años).</p> <p>La experiencia multiplex es igual:</p> <pre> → Taquilla → Dulcería ↓ Tráilers ← Sala ↓ Proyección → Salida -----→ ↓ Baños </pre>	<p>Son secuencias raras, el cine de terror no suele presentarlas de ese modo. La película es “distinta”. Rompe muchos códigos del terror.</p> <p>A pesar de su ritmo, no percibo aburrimiento en las personas.</p> <p>Me parece que la experiencia en un múltiplex condiciona a los espectadores a ciertas reacciones y agrupa diferentes nichos. En este caso, la película sólo es apta para adultos. La clasificación nos aporta ciertos datos: al menos no entraron menores de 18. Hay mujeres y hombres, aunque de estos últimos, hay varios que van solos (entre 30 y 50 años).</p> <p>La película contiene sexo, desnudez y uso de drogas.</p> <p>Hasta el momento no tengo modo de saber si hay fanáticos del género o si algunos entraron por ser la única película disponible</p> <p>El diseño del cine condiciona esa experiencia. ¿Es la misma rutina?</p>

DIA: 30 de septiembre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 9:10 PM	Tengo la duda de si todos los espectadores son conscientes de la
LUGAR: Cinépolis Cosmopol (Coacalco, Edo. Mex.)	

<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se trata de una función de “Boda Sangrienta” (Ready or not). En esta zona, sólo la exhiben en uno de los tres complejos cercanos, sólo la proyecta una sala y esta es la única copia subtitulada. Llegué tarde (bueno, al final de los cortos). La vi completa.</p>	<p>película que entraron a ver o si la eligieron al azar.</p> <p>Tengo la hipótesis que, si una película se elige “conscientemente”, hay una predisposición para asustarse o disfrutarla, lo cual podría restar afecto, si la película no es lo que se espera. Alguien que no “sabe” del tipo de contenido, podría emocionarse de modo distinto.</p>
<p>IMPRESIONES:</p> <p>Había 13 espectadores, incluyéndome, (tres de ellos llegaron tarde).</p> <p>A esta hora, el servicio es pésimo en el cine (dulcería y taquilla principalmente).</p> <p>Este estreno se anunció bastante, me extraña que hayan traído una sola copia.</p> <p>La función terminó a las 11 PM y la gente desocupó rápido la sala.</p>	<p>Esta película es muy entretenida y se percibe que la gente la disfrutó.</p> <p>Se ríen en escenas violentas, pero la película establece ese tono (el de comedia), así que el efecto funciona.</p> <p>Se percibe la impresión de horror en “imágenes de la carne”, sobre todo cuando la protagonista es herida.</p> <p>El final es apoteósico y se siente “satisfacción”.</p>

<p>DIA: 9 de octubre de 2019</p>	<p>CONCLUSIONES</p>
<p>HORA: 5:00 PM</p>	<p>Arturo pregunta a los espectadores qué piensan del título. Un chico dice que “una leyenda urbana”, yo digo que “espero ver brujas”</p>
<p>LUGAR: Cinespacio 24 (Cuauhtémoc, CDMX)</p>	<p>Arturo hace una contextualización del filme según la investigación del director; opina que la película cuenta más con imágenes y es distinta a las “jumpscars”.</p>
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Este recinto se ubica en Álvaro Obregón No. 185 Col. Roma Norte. Es una “escuela de cine”, pero sólo programaron talleres, y cursos de apreciación. El aula 2 hace una exhibición de “La bruja” como parte de un cineclub.</p> <p>Encontré el evento en Facebook. La idea es un debate al final de la proyección, pero hasta el momento que</p>	<p>Tengo la impresión de que la escuela es esta aula y un salón extra de prácticas.</p>

<p>estoy yo y los 3 programadores, el aula es un salón pequeño cubierto con cortinas azules, pero con mucha luz. Arturo Zarco hace la presentación del filme, llegaron dos personas más (una mujer).</p> <p>No se trata de una exhibición tradicional. El cineclub no funciona como las salas múltiplex. Se proyecta sobre una sábana blanca. Es muy fuerte el sonido.</p> <p>Llegó una cuarta espectadora justo al inicio de la proyección. Es importante decir que, al inicio del evento, los dos espectadores (hombre, mujer, jóvenes) declararon no haber visto la película.</p> <p>No seleccioné bien el lugar. Estoy al frente y no puedo observar a los espectadores, aunque ellos llegaron tarde.</p> <p>Las películas no tienen que “explicar” o ser derivativas. Se habló también de las expectativas de la gente; ahí hubo un razonamiento acerca de lo que ofrece Hollywood y el “resto” del cine.</p> <p>Se habló mucho de las leyendas, el trasfondo del filme, que la película no fue muy bien aceptada por ser igual a las de “jumpscars”.</p> <p>Se le relacionó con otras películas y se comentó acerca de la representación de Dios y del diablo en la cultura.</p>	<p>Una falla técnica irrumpe la proyección en un momento “intenso”, por el sonido en la escena.</p> <p>Al ser la primera vez aquí, decidí no grabar la conversación del final.</p> <p>En el cine los afectos se significan, más no son “significados”. No es “qué significan”, sino “qué encadenan”, yacen en la expresión, son signos.</p> <p>El chico está muy atento.</p> <p>No grabé el debate, así que a continuación hago un resumen de lo que se comentó en el debate posterior, basado en palabras clave que anoté. Participamos los 4 asistentes, aunque hablamos más el chico (de unos 22 años) y yo.</p> <p>1.- El moderador guió la conversación hacia el trasfondo de la película, pues opinó que ahí yace el interés del filme y del terror en general.</p> <p>2.- La conversación se orienta a qué significa la película; los temas que emergieron en el análisis fueron el puritanismo, la religión y el pecado, y el modo en que el director los representó luego de hacer una investigación de 6 años.</p> <p>3.- El chico hizo comentarios sobre la forma, por ejemplo, la “foto fría”, el suspenso, la música. Opinó que es diferente al “cine comercial”. Se hizo una anotación entre las diferencias de</p>
--	---

<p>CONCLUSIONES GENERALES:</p> <p>El interés yace en analizar el discurso social y cultural de la película.</p> <p>Hubo una distinción entre miedo y terror como forma de poder, pero yo la introduje. Nadie siguió esa línea.</p> <p>Sí reflexionaron sobre cómo se representa el miedo.</p> <p>No hubo análisis acerca de cómo se crean emociones en la película.</p> <p>Los espectadores no hacían expresiones corporales durante la filmación.</p>	<p>este filme con aquellos que trabajan “jumpscares”.</p> <p>4.- Surgió un tema interesante: ¿para qué sirve el terror? Se dijo que para crear disrupción (por las escenas de erotización infantil en este caso).</p> <p>5.- Se analizó que la película es metafórica. Esto es importante pues aquí se habló de la forma y los símbolos. Un tipo de análisis semiótico. Se dijo que la película cuenta con imágenes y no con diálogos.</p> <p>6.- El moderador dijo que el cine tiene que “hacerte chocar, reflexionar”.</p> <p>7.- En lo que compete a mi tema, el moderador hizo una pregunta: ¿les dio miedo? Los tres asistentes, dos de ellos mujeres, dijeron que no, pero concordaron en que es un tipo de terror <u>distinto</u>.</p> <p>8.- Yo introduje la cuestión del afecto duradero luego de ver la película, haciendo énfasis en que “no se puede definir una película de terror por lo que a uno le asusta.” Estuvieron de acuerdo con ello y comenzamos a hablar de la experiencia que hemos tenido al observar a espectadores ver películas de terror. Hubo consenso en que, al parecer, la gente obtiene más satisfacción con el <u>jumpscares</u>.</p>
--	--

DIA: 31 de octubre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 3:25 PM	<p>Se siente la <u>vibra</u> de “escuela de cine”</p> <p>Gracias a la conversación con otro fanático, me enteré de varios datos sobre la película y el director. Me di cuenta que no soy tan fanático como pensaba. También, pudimos intercambiar opiniones sobre otras películas.</p> <p>Una de las organizadoras presentó la película, aunque fue breve y no dijo nada de trascendencia.</p> <p>Durante la película:</p> <p>La proyección es de un blu-ray. Hubo un problema técnico al inicio, relacionado con el subtítulaje.</p> <p>Es en la sala Luis Buñuel del CCC; había al menos 30 espectadores, en una sala donde caben aproximadamente 100.</p>
LUGAR: Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) (Tlalpan, CDMX)	
OBSERVACIONES:	<p>Se trata de una de una función de Poltergeist III de Gary Sherman, ofrecida en el CCC, en el marco del festival Mórbido 2019. Hubo una clase magistral con Sherman, al finalizar la proyección.</p> <p>La película es de 1988; no se siente la tensión del filme ni la gente reacciona a las escenas donde hay “screamers”, lo cual evidencia el paso del tiempo en cuanto a las estrategias que usa el terror para espantarnos, que tiene que ver con la imagen y quizá, la tecnología.</p> <p>No obstante, la película se ve bien y los espectadores la disfrutamos.</p>

IMPRESIONES:

Se siente el otoño (el aire frío, el sol en tono ocre)

Nos hicieron esperar (a los asistentes) en la explanada del CCC, donde pudimos relacionarnos entre fanáticos del terror

Mucha gente llegó para la plática, no estuvieron en la proyección.

Dos o tres personas nos reímos en otras escenas, pero no porque la escena sea chistosa, sino porque contiene sarcasmos o se siente fuera de contexto, para nuestros tiempos.

Durante la clase:

Comenzó tarde (5:30 PM). Estaba programada a las 5:00 PM.

Hubo muchísimos problemas técnicos al inicio; no había buena imagen, el sonido y el micrófono fallaban constantemente.

La cuestión de la técnica toma otra visión cuando el director explica cómo filmó la película.

Hay una secuencia donde la gente se ríe: aquella donde el psiquiatra trata de explicar un fenómeno paranormal mediante hipnosis y trata de convencer a los personajes de que ellos hicieron las cosas, pero no lo recuerdan. La explicación es absurda y la propia película lo hace evidente mediante el diálogo de uno de los personajes.

El cineasta trajo una presentación donde exhibía clips de la película y las comparaba con el storyboard y el guion.

Los espectadores nos sorprendimos bastante cuando explicó cómo filmó, específicamente, las secuencias donde había juegos de espejos, que eran construcciones muy elaboradas que no eran ni siquiera trucos de cámara o CGI, sino efectos prácticos generados en el set, con maquillaje y duplicación de escenarios.

Sucedió algo interesante cuando presentó su clase: comentó que MGM lo buscó para hacer la película y él aceptó con dos condiciones: filmar en Chicago y que todos los efectos fueran prácticos. La audiencia aplaudió cuando él dijo esto, lo cual muestra un poco la concepción que tenemos los espectadores acerca de la naturaleza y manufactura del cine de terror.

Hubo una ronda de preguntas y respuestas entre un cambio de sala y el arreglo de los problemas técnicos: la gente parece estar muy interesada en cómo filmar las escenas de terror, de muerte y los problemas de censura que pudo enfrentar al momento de filmar, así como del presupuesto.

	<p>Comentó que tuvo \$10,000 USD para <i>Dead and Buried</i> de 1981, lo cual era un gran presupuesto para la época.</p> <p><i>Poltergeist</i> estuvo a punto de suspender el estreno por la muerte de Heather O' Rourke.</p> <p>Una pregunta interesante fue ¿Cómo lograron el tono de una película? Respondió que cada filme es una entidad y el cineasta piensa en crear un cuento. Se trabaja entonces con el aspecto visual para construir el look. Algo importante para él es indagar ¿Cómo se sienten los creativos? Y saber cómo debería lucir el filme. Entonces construyen una “librería” de imágenes.</p> <p>Dijo que también trabajan con la dinámica del actor (volumen de voz, cómo se ven) (Intención).</p> <p>El cambio de sala interrumpe mucho la dinámica. El tiempo se extendió.</p> <p>Lo anterior tuvo consecuencias negativas porque muchos asistentes tuvimos que salir para llegar a otro evento del mismo festival. La gente se molestó mucho por las fallas técnicas y el retraso, pero sí tuvieron muy buen contacto con el cineasta que, en todo momento, fue amable y mostró disposición para responder preguntas.</p> <p>Tuve otra plática con dos fans en el cambio de proyección a clase, donde hablamos de cine en general. La mayoría de los asistentes sí somos fanáticos del cine de terror.</p>
--	---

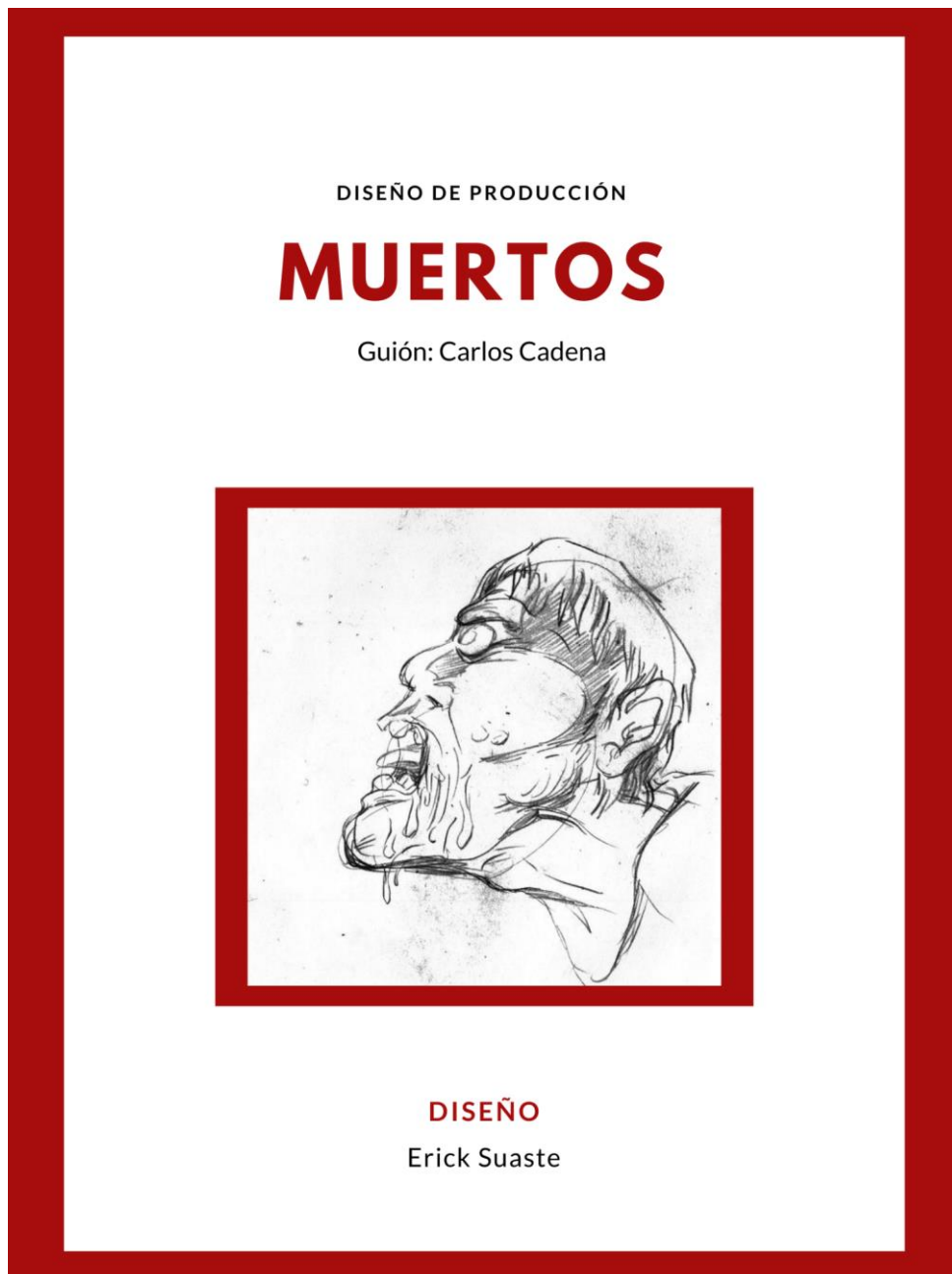
DIA: 6 de noviembre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 1:25 PM	El documental indaga sobre las dificultades de Mark cuando filmó “A Nightmare on Elm Street: Freddy 's
LUGAR: Cinépolis Diana (Cuauhtémoc, CDMX)	

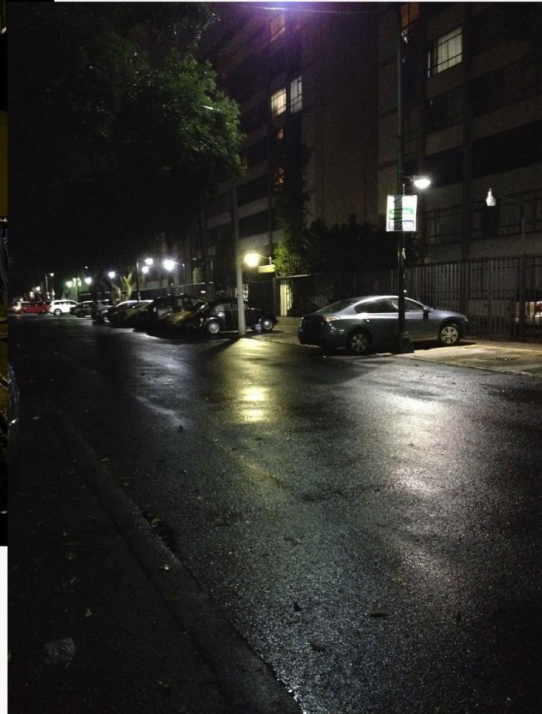
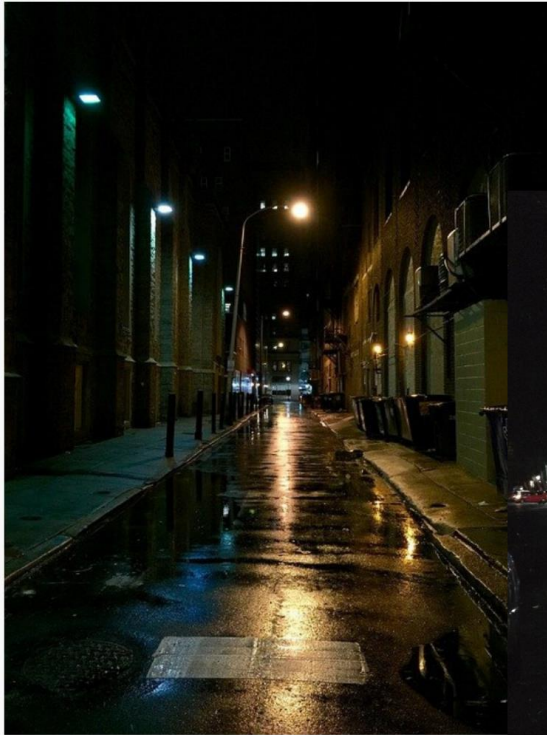
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se trata de la proyección del documental “Scream Queen: My nightmare on Elm Street”, protagonizada por Mark Patton, quien estuvo en la función. Fue en el marco de Mórbito 2019</p>	<p>revenge”, que fue vista con mucho subtexto gay en una época donde eso era escandaloso y sepultaba carreras.</p> <p>Hace una vinculación entre los monstruos del cine de terror, los homosexuales y el VIH.</p> <p>La secuencia sobre cómo el SIDA afectó a Hollywood, a los actores homosexuales y a Mark es triste y se <u>sintió</u> mucho la tensión en los espectadores. El documental es triste en ese sentido, además de la propia vida de Mark, que al final es una historia de superación.</p>
<p>IMPRESIONES:</p> <p>Entré justo cuando estaban presentando a Mark.</p> <p>Es un documental, lo cual no exime de tener afectos, sobre todo en los aspectos que narran episodios trágicos de la vida de Patton.</p> <p>La etapa de preguntas y respuestas fue un momento muy emotivo y divertido.</p> <p>Mucha presencia de la comunidad LGBTQ.</p> <p>Mark fue recibido con aplausos cuando entró en la parte de preguntas y respuestas.</p> <p>Mark comentó acerca de su trayectoria como actor y como activista por los derechos de la comunidad LGBTQ y personas con VIH.</p>	<p>Se usan imágenes de películas de terror y se vinculan con el Star System de Hollywood de los 80.</p> <p>No se habló mucho del cine de terror en sí, sino de las experiencias de Mark, lo cual era el objetivo de la plática.</p> <p>Sobresale que la película es una que se siente fuera de <u>la serie</u> porque fans y productores la han pasado por alto en la narrativa general de Freddy Krueger.</p> <p>Comentó que él hizo un reclamo directo a Wes Craven acerca del porqué se clonó su película. A él aún le gusta y que está feliz de que el público la está redescubriendo bajo esta lectura (gay).</p> <p>Vendió y firmó mercancía. Se retrató con los fans y es muy cálido con ellos. El fanatismo es “efervescente” y se siente como una comunidad doble: LGBTQ y fans del terror.</p>

DIA: 10 de noviembre de 2019	CONCLUSIONES
HORA: 5:40 PM	La experiencia en una Sala VIP es cómoda, aunque cara. Eso, de todos modos, no es indicador definitivo de la clase social, al menos no en el Estado de México. A pesar de la comodidad, los meseros pasan varias veces frente a las personas interrumpiendo la visibilidad de los primeros 20 minutos y distraen la mirada de los espectadores cuando llevan los alimentos a la persona que se los solicitó.
LUGAR: Cinépolis Cosmopol (Coacalco, Edo. Méx.)	
<p>OBSERVACIONES:</p> <p>Se trata de una función en una Sala VIP de Cinépolis de "Doctor Sleep" de Mike Flanagan, secuela de "The Shinning", basada en el libro de Stephen King.</p>	
<p>IMPRESIONES:</p> <p>Llegamos 5 minutos antes. Era domingo y la sala se llenó. El público en general se mostró muy "emocionado", por el referente de "El resplandor" y se "portaron bien" durante la proyección de la película.</p>	<p>La película tiene imágenes bellas y los espectadores estaban absortos, pero percibí murmullos y más excitación en las secuencias en las que Danny Torrance vuelve al Overlook, así como aquellas escenas que son reminiscencia de "The Shinning"; también se percibe emoción ante el uso del score original de Wendy Carlos.</p>

ANEXO 2. “MOOD BOARD”

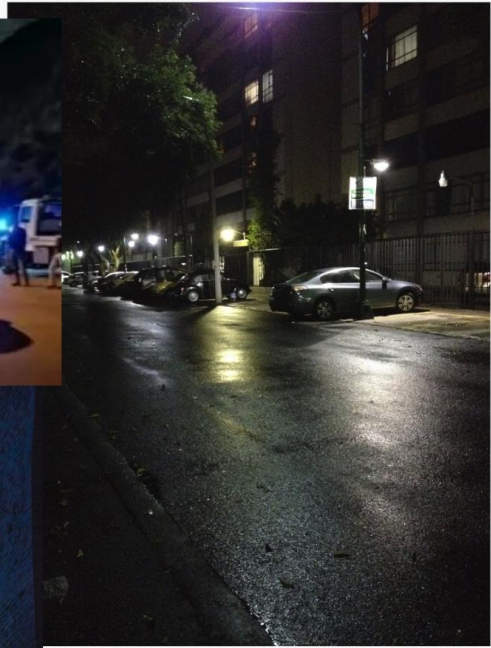
El siguiente es un ejercicio de diseño de producción realizado en el taller “Diseño de producción, dirección de arte y escenografía cinematográfica” impartido por Carlos Alberto Fajardo Cadena. El *mood board* tiene el objetivo de hacer un diseño proyectivo de la atmósfera y *look* general de una película. Para este caso, me basé en el guion del cortometraje “Muertos” escrito por el profesor del curso. No se reproduce aquí, previendo problemas de derechos de autor. El ejercicio que se presenta a continuación es de mi autoría, aunque las imágenes se han recuperado de distintas bases de datos en internet. Cada lámina exhibe un área de la dirección de arte.





CALLE/EDIFICIO EXTERIOR

LOCACIONES



**CALLE/EDIFICIO
EXTERIOR**

LOCACIONES



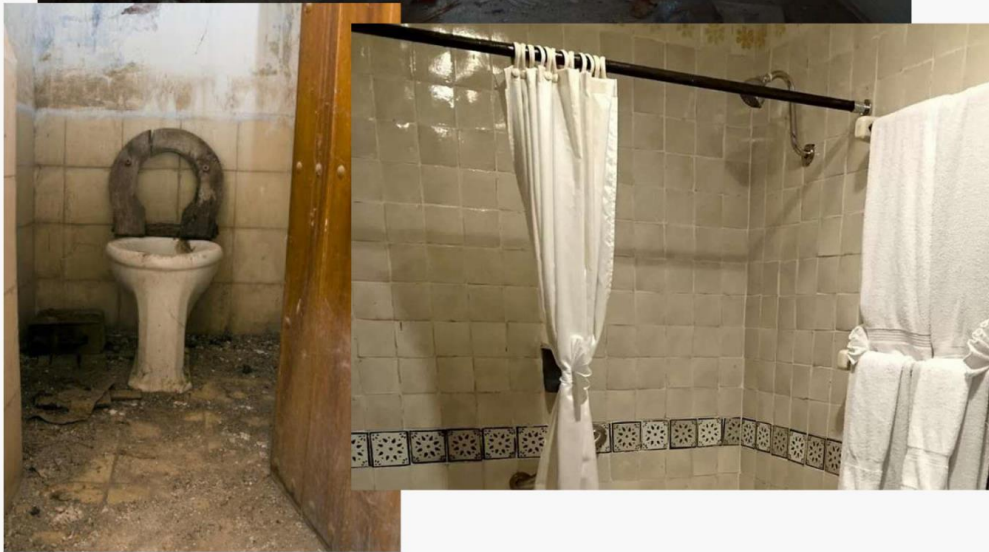
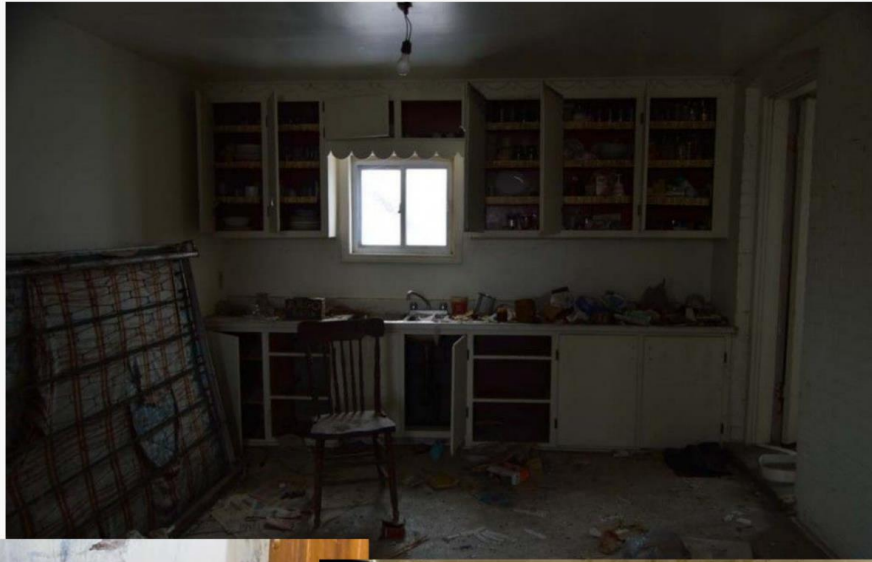
EDIFICIO (INTERIOR)

LOCACIONES



DEPARTAMENTO (SALA)

LOCACIONES



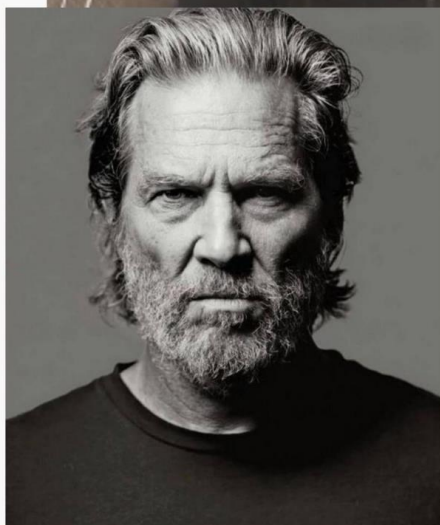
COCINA/BAÑO

LOCACIONES



**MUJER (MAQUILLAJE/
VESTUARIO)**

PERSONAJES



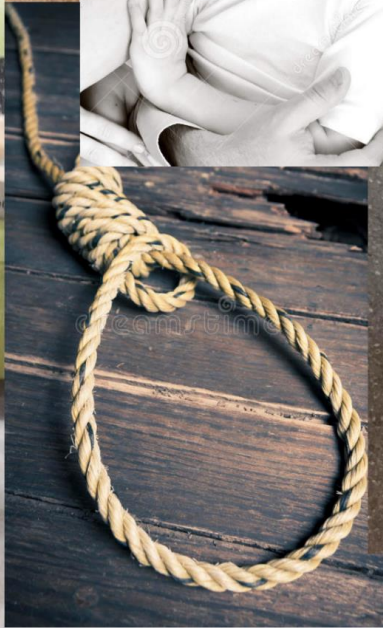
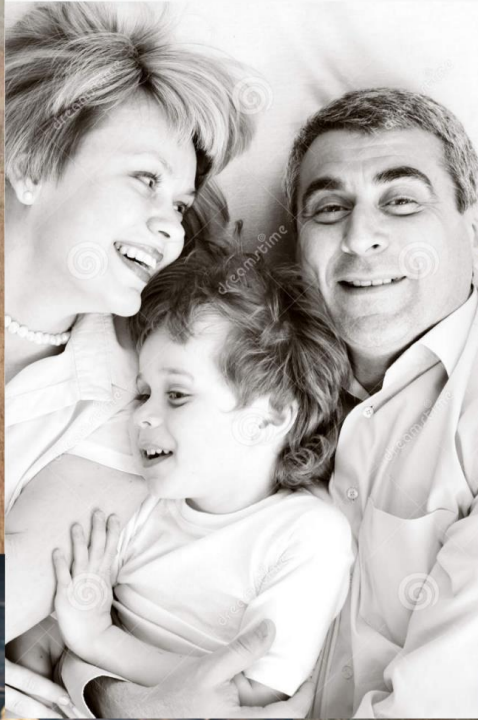
**HOMBRE (SIN
VESTUARIO)**

PERSONAJES



ZOMBIES

PERSONAJES



UTILERÍA

DECORACIÓN



PALETA DE COLOR



BIBLIOGRAFÍA:

- ❖ Aguilar C., Héctor (2015). Creencias mexicanas I. *Milenio*, 12 de noviembre. URL:
<https://www.milenio.com/opinion/hector-aguilar-camin/dia-con-dia/creencias-mexicanas-i>
- ❖ Aguiluz Ibargüen, A. (2018). “La filosofía activista y las artes que acontecen”, *Kaypunku. Revista de estudios interdisciplinarios de Arte y Cultura*, Vol. 4, No. 1, pp. 199-238.
- ❖ Ahmed, Sara (2019). La promesa de la felicidad. Una crítica cultural al imperativo de la alegría. Buenos Aires, Caja Negra.
- ❖ Aldana Reyes, Xavier (2016). *Horror Film and Affect. Towards a Corporeal Model of Viewership*. Londres, Routledge.
- ❖ Allen, Stan (1998). Diagrams Matter. “*Diagram Work: ATA mechanics for a topological age*”, *Architecture New York*, no. 23, pp. 16-19.
- ❖ Altman, Rick (1995). *Los géneros cinematográficos*. México, Paidós.
- ❖ Aumont, Jacques (2014). *Materia de imágenes, redux*. Cantabria, Shangrila, Textos aparte.
- ❖ Austin, John L (1990). *Cómo hacer cosas con las palabras. Palabras y acciones*. Barcelona, Paidós.
- ❖ Badiou, Alain (2014). *El cine como acontecimiento*. México, Paradiso Editores, Universidad Iberoamericana.
- ❖ Barrón, Francisco. *Aparatos estéticos. Jean-Louis Déotte*. Seminario Tecnologías Filosóficas. 20 de junio de 2014. URL:
<http://stf.filos.unam.mx/2014/06/aparatos-esteticos-jean-louis-deotte/>
- ❖ Bauman, Zygmunt (2013). *Miedo Líquido. La sociedad contemporánea y sus temores*. México, Paidós.
- ❖ Bastián, Angélica J. (2008). “Horror is not defined by what scares you” en *Vulture*. 5 de diciembre. Disponible en:
<https://www.vulture.com/2018/12/horror-is-not-defined-by-what-scares-you.html>
- ❖ Benveniste, Emile (1999). *Problemas de lingüística general II*. (15a ed.). México, Siglo XXI.
- ❖ Beorlegui, Carlos (2007). Filosofía de la mente: visión panorámica y situación actual. “*Revista Realidad III*”, pp. 121-160.
- ❖ Bericat, Eduardo (2012). *Emociones* en “Sociopedia.isa”. España, Universidad de Sevilla.
- ❖ Bordwell, David (1996). *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós. Bordwell, D. y Thompson, K (2015). *El arte cinematográfico. Una introducción*. Barcelona, Paidós.
- ❖ Briefel, Aviva y Sam J. Miller (eds.) (2012). *Horror after 9/11. World of Fear, Cinema of Terror*. Texas, University of Texas Press.
- ❖ Cadena, C. (2021). Diseño de producción, dirección de arte y escenografía cinematográfica. Bad Bad Architecture, CDMX. México.

- ❖ Cardenas, J. D. (2019). Técnica cinematográfica: una economía moderna del tiempo, el cuerpo y el alma. Vol. 22, No. 2, abril de 2019. Colombia, Corporación Universitaria Unitec.
- ❖ Carroll, Noël (2005). *Filosofía del terror o paradojas del corazón*. Madrid, Antonio Machado Libros.
- ❖ Casetti, Francesco (2000). *Teorías del cine. 1945-1990*. (2a. ed.). Madrid, Cátedra, signo e imagen.
- ❖ Cassirer, Ernst (2016). *Antropología filosófica. Introducción a una filosofía de la cultura*. México, Fondo de Cultura Económica.
- ❖ Castellanos, Vicente (2004). *La experiencia estética en el cine*. México, UNAM, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- ❖ Clarens, Carlos (1967). *An Illustrated History of the Horror Films*. Nueva York, G.P. Putnam's Sons.
- ❖ Clough, Patricia T. (2008). "The Affective Turn: Political Economy, Biomedicine and Bodies" en *Theory Culture Society*, pp. 1-22.
- ❖ Cousins, Mark (2015). *Historia del cine*. Malasia, Blume.
- ❖ Damasio, Antonio (2016). *En busca de Spinoza. Neurobiología de la emoción y los sentimientos*. México, Paidós Booket.
- ❖ Damasio, Antonio (2019). *El error de Descartes. La emoción, la razón y el cerebro humano*. México, Paidós Booket.
- ❖ Damasio, Antonio (2019). *El extraño orden de las cosas. La vida, los sentimientos y la creación de las culturas*. México, Ariel.
- ❖ De Fez, Desirée (2007). *Películas clave del cine de terror moderno*. España, Robin Book.
- ❖ Deleuze, Gilles (1981). *Francis Bacon. Lógica de la sensación*. España, Arena Libros.
- ❖ Deleuze, Gilles (1996). *Crítica y Clínica*. Barcelona, Anagrama.
- ❖ Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (2004). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. (6ª ed.). España, Pre-Textos.
- ❖ Deleuze, Gilles (2007). *Pintura. El concepto de diagrama*. Buenos Aires, Cactus, Serie Clases.
- ❖ Delumeau, Jean (2019). *El miedo en Occidente*. Barcelona, Taurus.
- ❖ Denzin, Norman K. (2018). Teorías clásicas y contemporáneas sobre las emociones. *Aproximaciones a la arqueología de las emociones*. Jane-Dale Lloyd, Ilán Semo (coords.). México, Universidad Iberoamericana.
- ❖ Descartes, René (2018). *Las pasiones del alma*. México, Lectorum.
- ❖ Eco, Umberto (2005). *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. Barcelona, De Bolsillo.
- ❖ Eisenstein, Sergei (1986). *El sentido del cine*. México, Siglo XXI.
- ❖ Etchegaray, Ricardo (2015). Deleuze y el pensamiento de la sensación. *Nuevo Pensamiento. Revista de Filosofía*. Volumen V, Número 5, Año 5, junio de 2015. El Salvador, Facultad de Filosofía de la Universidad del Salvador.

- ❖ Ezban, I (2019). *Las cuatro labores de un director de cine*. Red Elephant, CDMX. México.
- ❖ García Andrade, A., Sabido, O., (coords.). (2014). *Cuerpo y afectividad en la sociedad contemporánea*. México, UAM Azcapotzalco.
- ❖ García Andrade, Adriana (2019). "Neurociencia de las emociones: la sociedad vista desde el individuo. Una aproximación a la vinculación sociología-neurociencia". *Sociológica*, Año 34, número 96, enero-abril. México, UNAM, pp. 39-71.
- ❖ Gavarini, Andrea (2015). "El pensamiento sobre la técnica de Gilbert Simondon" (en línea). *Tecnología y Sociedad*, No. 4, Revista del Centro de Estudios sobre Ingeniería y Sociedad, Argentina, Facultad de Ciencias Fisicomatemáticas e Ingeniería. Disponible en: <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/5660/1/pensamiento-tecnica-gilbert-simondon.pdf>
- ❖ Gregg, Melissa & Gregory Seighworth (eds.) (2010). *The Affect Theory Reader*. Estados Unidos, Duke University Press.
- ❖ Guber, Rosana (2015). *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. México, Siglo XXI.
- ❖ Hanich, Julian (2011). *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. Londres, Routledge.
- ❖ Honorato Crespo, Paula (2010). "Sensación y pintura en Deleuze". *Aisthesis*, No. 47, Chile, Instituto de Estética, Pontificia Universidad Católica de Chile.
- ❖ Hitchcock, Alfred (2016). *Hitchcock por Hitchcock. Escritos y Entrevistas I*. editado por Sidney Gottlieb. Buenos Aires, El cuenco de plata.
- ❖ Huntington, Samuel P. (1996). *El choque de civilizaciones y la reconfiguración del orden mundial*. Madrid, Paidós.
- ❖ Hutchings, Peter (2004). *The horror film*. Londres, Routledge.
- ❖ Ibañez García, Tomás (2006). "El giro lingüístico". *Análisis del discurso. Manual para las ciencias sociales*. (Lupicinio Iñiguez, ed.). Barcelona, UOC.
- ❖ Jakobson, Roman (1988). *El marco del lenguaje*. México, Fondo de Cultura Económica.
- ❖ James, William (2020). *Ensayos de empirismo radical*. Buenos Aires, Cactus.
- ❖ Jancovich, Mark (2002). *Horror. The Film Reader*. Londres, Routledge.
- ❖ Kierkegaard, Sören (2013). *El concepto de la angustia*. 2a edición. Madrid, Alianza Editorial.
- ❖ King, Stephen (2006). *It*. México, De Bolsillo.
- ❖ Lamarre, Thomas (2002). Diagram, inscription, sensation. "A shock to thought: Expression after Deleuze and Guattari", Brian Massumi (ed.). Nueva York, Routledge.

- ❖ Lara, Alí; Domínguez, Giasú Enciso (2013). *El giro afectivo* en Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social. Vol. 13. No. 3. Noviembre, pp. 101-119.
- ❖ Lara, Ali (2015). *Teorías afectivas vintage. Apuntes sobre Deleuze, Bergson y Whitehead*. Cinta de Moebio, No. 52. Chile. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/545660>
- ❖ LeDoux, Joseph (2015). *Anxious. Using the Brain to Understand and Treat Fear and Anxiety*. Nueva York, Penguin Books.
- ❖ Legget, Jonathan (2021). *The Scariest Movies According to Science, 2021 Update*. The Science of Scare Project. Broadband Choices, 12 de octubre de 2020. URL: <https://www.broadbandchoices.co.uk/features/science-of-scare>
- ❖ León Vega, E. (2020). Poder, arte y cultura. El miedo en la organización de la experiencia personal y colectiva. Universidad Nacional Autónoma de México, CDMX, México.
- ❖ Lordon, Frédéric (2018). *La sociedad de los afectos. Por un estructuralismo de las pasiones*. Argentina, Adriana Hidalgo Editora.
- ❖ Losilla, Carlos (1993). *El cine de terror. Una introducción*. Barcelona, Paidós.
- ❖ Lotman, Yuri M. (2008). "Caza de brujas. La semiótica del miedo". *Revista de Occidente*, No. 329, 2008. pp. 5-33.
- ❖ Manning, Erin (2009). *Relationescapes. Movement, Art, Philosophy*. E.U.A., The M.I.T. Press.
- ❖ Marina José A. y López Penas M. (2011). *Diccionario de los sentimientos*. 5a edición, México, Editorial Anagrama.
- ❖ Maritain, Jacques (1920). *Introducción a la filosofía especulativa*. Disponible en: https://www.jacquesmaritain.com/pdf/02_INTRO/04_IN_FilNat.pdf
- ❖ Martin, Marcel (2008). *El lenguaje del cine*. 2a edición, México, Gedisa.
- ❖ Massumi, Brian (1992). *A User's guide to Capitalism and Schizophrenia. Deviations from Deleuze and Guattari*. Massachusetts, The MIT Press.
- ❖ Massumi, Brian (1995). The Autonomy of Affect en *Cultural Critique*, No. 31. *The Politics of Systems and Enviroments, Part II*, pp. 83-109.
- ❖ Massumi, Brian (2003). *Parables for the virtual. Movement, Affect, Sensation*. E.U.A., Duke University Press.
- ❖ Massumi, Brian (2011). *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Ocurrent Arts*. Massachusetts, The MIT Press.
- ❖ Massumi, Brian (2011). Palabras clave para el afecto. *Un mundo de afectos* en Exit Book. No. 15. España, pp. 22-30.
- ❖ Massumi, Brian (2019). *Architectures of the Unforeseen. Essays in the Occurrent Arts*. Estados Unidos, University of Minessota Press.
- ❖ Mizrahi, E. (2021). La verdad de la técnica y las potencias de lo falso. Museo Universitario de Arte Contemporáneo. CDMX, México.

- ❖ Moine, Raphaëlle (2008). *Cinema Genre*. Estados Unidos, Blackwell Publishing.
- ❖ Mora, Francisco (2015). *¿Es posible una cultura sin miedo?* Madrid, Alianza Editorial.
- ❖ Nancy, Jean-Luc y Jérôme Lèbre (2020). *Señales sensibles. Conversaciones a propósito de las artes*. Madrid, Akal.
- ❖ Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*. Londres, Routledge.
- ❖ Oostra, Arnold (2003). "Peirce y los diagramas". *II Jornada del Grupo de Estudios Peirceanos: La Lógica de Peirce y el mundo hispánico*. Colombia, Universidad de Tolima.
- ❖ Ortega Torres, J. L. (2020). *Historia del cine de terror. Del periodo silente hasta hoy*. Dirección General de Estudios Cinematográficos, CDMX. México.
- ❖ Peirce, Charles S. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Nueva Visión.
- ❖ Peirce, Charles S. (2012). *Obra Filosófica Reunida. Volúmen II (1893-1913)*. Nathan Houser, Christian Kloesel (eds.). México, Fondo de Cultura Económica.
- ❖ Powell, Anna (2005). *Deleuze and Horror Film*. Edimburgo, Edinburgh University Press.
- ❖ Plantinga, Carl (2009). *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience*. California, University of California Press.
- ❖ Pérez Fernández, Vicente (2006). "Estrategias psicológicas de terror en el cine" en *Psicología y cine. Vidas cruzadas*. Andrés García García (coord.). España, UNED.
- ❖ Reynaga B., Paulina, Vidales G., Carlos (2013). Una mirada semiótica y comunicativa a la cultura: del cuerpo y el adorno a la construcción social del sentido. "*Estudios sobre las culturas contemporáneas*", vol. XIX, núm. 37, Universidad de Colima, México. pp. 67-98.
- ❖ Ritchie, Marnie (2018). *Brian Massumi and Communication*. Oxford Research Encyclopedia of Communication. Londrés, Oxford University Press.
- ❖ Rodríguez, Hilario J (2003). *Museo del miedo. Las mejores películas de terror*. Madrid, Ediciones JP.
- ❖ Rorty, Richard (1990). *El giro lingüístico. Dificultades metafísicas de la filosofía lingüística*. Barcelona, Paidós.
- ❖ Rose, Steve (2017). "How post-horror movies are taking over cinema" en *The Guardian*. Disponible en: <https://www.theguardian.com/film/2017/jul/06/post-horror-films-scary-movies-ghost-story-it-comes-at-night>
- ❖ Rosen, Phillip (ed.) (1986). *Narrative, apparatus, ideology: a film theory reader*. Estados Unidos, Columbia University Press.
- ❖ Sandoval, Edgar (ed.), (2006). *Semiótica, lógica y conocimiento. Homenaje a Charles Sanders Peirce*. México, UNAM.

- ❖ Sandoval, Edgar (2019). Semiótica de los sentidos: notas sobre una lógica de los afectos. *Porto Arte. Revista de Artes Visuales*. vol. 25, núm. 41, julio-diciembre. Porto Alegre, pp. 1-18.
- ❖ Schaefer, Donovan O. (2019). *The Evolution of Affect Theory*. Reino Unido, Cambridge University Press.
- ❖ Searle, John (1980). *Actos de habla*. Madrid, Cátedra.
- ❖ Simondon, Gilbert (2017). *Sobre la técnica (1953-1983)*. Buenos Aires, Cactus, Serie Clases.
- ❖ Sipsos, Thomas M. (2010). *Horror Film Aesthetics. Creating the Visual Language of Fear*. Carolina del Norte, McFarland & Company, Inc. Publishers.
- ❖ Skal, David J (2008). *Monster Show: una historia cultural del horror*. Madrid, Valdemar Intempestivas.
- ❖ Smith, Greg M. (2003). *Film Structure and the Emotion System*. Nueva York, Cambridge University Press.
- ❖ Spinoza, Baruch (2013). *Tratado de la reforma del entendimiento*. (3ª ed.). Madrid, Alianza Editorial.
- ❖ Spinoza, Baruch (2017). *Ética demostrada según el orden geométrico*. (3ª ed.). Madrid, Alianza Editorial.
- ❖ Whitehead, Alfred N. (1978). *Process and Reality. An Essay in Cosmology*. Estados Unidos, The Free Press.
- ❖ Zavala, Lauro (2010). *Teoría y práctica del análisis cinematográfico: la seducción luminosa*. México, Trillas.
- ❖ Zavala, Lauro (2013). *Genealogías del terror*. Noviembre, 2013. Disponible en: <https://alfa33333.wordpress.com/2013/11/01/genealogia-del-terror-cine-de-terror/>
- ❖ Zdebik, Jakub (2012). *Deleuze and the Diagram. Aesthetic Threads in Visual Organization*. Reino Unido, Continuum Books.
- ❖ Zinoman, Jason (2011). *Sesión Sangrienta. Cómo un excéntrico puñado de cineastas 'outsiders' nos provocaron pesadillas, conquistaron Hollywood e inventaron el terror moderno*. Madrid, T & B Editores.
- ❖ Zumalde Arregi, Imanol (2011) (en línea). "La emoción fílmica. Un análisis comparativo de las teorías cinematográficas". *Revista Latina de Comunicación Social*, No. 66. La Laguna (Tenerife), Universidad de La Laguna, pp. 326-349. URL: http://www.revistalatinacs.org/11/art/936_bilbao/15_imanol.html

FICHAS TÉCNICAS

Eso (It, Estados Unidos, 1990).

Director: Tommy Lee Wallace.

Guión: Tommy Lee Wallace, Lawrence D. Cohen (basado en la novela de Stephen King).

Fotografía: Richard Leiterman.

Montaje: David Blangsted, Robert F. Shugrue.

Música: Richard Bellis.

Diseño de producción: Douglas Higgins, Eric Fraser, Sandy Arthur.

Actores: Richard Thomas, Annette O'Toole, Tim Reid, John Ritter, Dennis Christopher, Harry Anderson, Richard Masur, Olivia Hussey, Tim Curry.

Green Epstein Productions, Konigsberg/Sanitsky Company, Lorimar Television.
192 minutos.

Eso. Capítulo 1 (It: Chapter One, Estados Unidos, 2017).

Director: Andy Muschietti.

Guión: Chase Palmer, Cary Joji Fukunaga, Gary Dauberman (basado en la novela de Stephen King).

Fotografía: Chung-Hoon Chung.

Montaje: Jason Ballantine.

Música: Benjamin Wallfisch.

Diseño de producción: Claude Paré, Brandt Gordon, Peter Grundy, Rosalie Board.

Actores: Bill Skarsgard, Jaeden Martell, Finn Wolfhard, Sophia Lillis, Jeremy Ray Taylor, Chosen Jacobs, Jack Dylan Grazer, Wyatt Olef, Nicholas Hamilton.

New Line Cinema, Rat-Pac Dune Entertainment, Vertigo Entertainment, Warner Bros.

135 minutos.

Sangriento Día de las Madres (Mother's Day, Estados Unidos, 2010).

Director: Darren Lynn Bousman.

Guión: Scott Milam (basado en el guión de 1980 escrito por Charles Kaufman y Warren Leight).

Fotografía: Joseph White.

Montaje: Hunter M. Via.

Música: Bobby Johnston.

Diseño de producción: Anthony A. Ianni, Réjean Labrie, Craig Sandells.

Actores: Rebecca De Mornay, Jamie King, Shawn Ashmore, Briana Evigan, Patrick John Flueger, Warren Kole, Deborah Ann Woll, Frank Grillo, Kandyse McClure, Lyriq Bent, Lisa Marcos, Matt O'Leary.

LightTower Entertainment, Widget Films, Sierra Affinity.

112 minutos.

Vuelven (México, 2017).

Directora: Issa López.

Guión: Issa López.

Fotografía: Juan José Sarabia.

Montaje: Joaquim Martí.

Música: Vince Pope.

Diseño de producción: Ana Solares.

Actores: Paola del Castillo, Juan Ramón López, Nery Arredondo, Hanssel Casillas, Rodrigo Cortes, Ianis Guerrero, Tenoch Huerta.

Filmadora Nacional, Peligrosa, Videocine.

83 minutos.

Malasaña 32 (España, 2020).

Director: Albert Pintó.

Guión: Ramón Campos, Gema R. Neira, David Orea, Salvador S. Molina.

Fotografía: Daniel Sosa.

Montaje: Andrés Federico González.

Música: Frank Montasell, Lucas Peire.

Diseño de producción: Carlos de Dorremochea, Marta Petite.

Actores: Begoña Vargas, Iván Marcos, Bea Segura, Sergio Castellanos, José Luis de Madariaga, Ivan Renedo, Concha Velasco, Javier Botet.

4 Cats Pictures, Atresmedia Cine, Atresmedia.

114 minutos.

Suspiria: El Maligno (Suspiria, Italia, Alemania, Estados Unidos, 2017).

Director: Luca Guadagnino.

Guión: David Kajganich (basado en el guión de 1970 de Dario Argento y Daria Nicolodi).

Fotografía: Sayombhu Mukdeeprom.

Montaje: Walter Fasano.

Música: Thom Yorke.

Diseño de producción: Inbal Weinberg, Merlin Ortner, Monica Sallustio, Christin Busse, Merissa Lombardo.

Actores: Dakota Johnson, Tilda Swinton, Chloë Grace Moretz, Doris Hick, Angela Winkler, Elena Fokina, Mia Goth.

Frenesy Film Company, Videar, First Sun, Amazon Studios.

152 minutos.

Venganza del más allá (Revenge, Francia, 2017).

Directora: Coralie Fargeat.

Guión: Coralie Fargeat.

Fotografía: Robrecht Heyvaert.

Montaje: Jerome Eltabet, Coralie Fargeat, Bruno Safar.

Música: Robin Coudert.

Diseño de producción: Amin Rharda.

Actores: Matilda Anna Ingrid Lutz, Kevin Janssens, Vincent Colombe, Guillaume Bouchède.

M.E.S. Productions, Monkey Pack Films, Charades.

108 minutos.

FOTOGRAMAS

A continuación, se enlistan los sitios de internet de los que se obtuvieron diversos fotogramas utilizados en el trabajo, con excepción de aquellos usados en el capítulo cuarto. En ese caso, los fotogramas fueron capturados directamente del material audiovisual original y se reproducen con fines estrictamente académicos.

Henry (Henry, portrait of a serial killer, John McNaughton, Estados Unidos, 1986).
Director de fotografía: Charlie Lieberman.

<https://www.imdb.com/title/tt0099763/mediaviewer/rm933583872/>

Corazón de Ángel (Angel's Heart, Alan Parker, Estados Unidos, 1987).
Director de fotografía: Michael Seresin.

<https://www.imdb.com/title/tt0092563/mediaviewer/rm1663193344/>

Alucinaciones del pasado (Jacob 's Ladder, Adrian Lynne, Estados Unidos, 1990).

Director de fotografía: Jeffrey L. Kimball.

https://www.imdb.com/title/tt0099871/mediaviewer/rm3774365952/?ref =ext_sh_r_lnk

Las Brujas (The Witches, Nicholas Roeg, Reino Unido/Estados Unidos, 1990).

https://www.imdb.com/title/tt0100944/mediaviewer/rm1228838657/?ref =ext_sh_r_lnk

Eso (It, Tommy Lee Wallace, Estados Unidos, 1990).

Director de fotografía: Richard Leiterman.

https://www.imdb.com/title/tt0099864/mediaviewer/rm1565953281/?ref =ext_sh_r_lnk

https://www.imdb.com/title/tt0099864/mediaviewer/rm1582730497/?ref =ext_sh_r_lnk

<https://www.televisa.com/canal5/peliculas/todos-flotan-en-estas-fotos-del-detras-de-camaras-de-eso-it>

<http://www.horrorhazard.com/2019/05/curiosidades-it-1990-horror-hazard.html>

El silencio de los inocentes (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, Estados Unidos, 1990).

Director de fotografía: Tak Fujimoto.

<https://www.imdb.com/title/tt0102926/mediaviewer/rm175650304/>

Tesis (Alejandro Amenabar, España, 1996).

Director de fotografía: Hans Burmann.

<https://www.tumbral.com/tag/Tesis%20movie>

Scream: grita antes de morir (Scream, Wes Craven, Estados Unidos, 1996).

Director de fotografía: Mark Irwin.

https://www.imdb.com/title/tt0117571/mediaviewer/rm143318785/?ref =ext shr _lnk

La Maldición (The Haunting, Jan De Bont, 1999).

Director de fotografía: Karl Walter Lindenlaub.

http://storyboardcentral.blogspot.com/2009_02_11_archive.html

Recuerdos Perversos (The Poughkeepsie Tapes, John Erick Dowdle, Estados Unidos, 2007).

Director de fotografía: Shawn Dufraine.

<https://www.imdb.com/title/tt1010271/mediaviewer/rm3688002816/>

Sangriento San Valentín (My Bloody Valentine, Patrick Lussier, Estados Unidos, 2009).

Director de fotografía: Brian Pearson.

https://www.imdb.com/title/tt1179891/mediaviewer/rm676026624/?ref =ext shr _lnk

El Juego del Miedo VI (Saw VI, Kevin Greutert, Estados Unidos, 2009).

Director de fotografía: David A. Armstrong.

<https://www.imdb.com/title/tt1233227/mediaviewer/rm2296862720/>

Sangriento Día de las Madres (Mother 's day, Darren Lynn Bousman, Estados Unidos, 2010).

Director de fotografía: Joseph White.

<https://thewolfmancometh.com/2012/06/07/mothers-day-2010-review/>

Dulce Venganza (I spit on your grave, Steven R. Monroe, Estados Unidos, 2010).

Director de fotografía: Neil Lisk.

<https://www.imdb.com/title/tt1242432/mediaviewer/rm3713889792/>

El Conjuro (The Conjuring, James Wan, Estados Unidos, 2013).

Director de fotografía: John R. Leonetti.

<https://www.imdb.com/title/tt1457767/mediaviewer/rm1200399616/>

La noche del demonio: capítulo 3 (Insidious: Chapter 3, Leigh Whanell, Estados Unidos, 2015).

Director de fotografía: Brian Pearson.

<https://contraste.info/cinema/insidious-capitulo-3/>

La Bruja de Blair (Blair Witch, Adam Wingard, Estados Unidos, 2016).

Director de fotografía: Robby Baumgartner.

<https://www.imdb.com/title/tt1540011/mediaviewer/rm1790472192/>

Eso: capítulo 1 (It, Andy Muschietti, Estados Unidos, 2017).

Director de fotografía: Chung-hoon Chung.

https://www.imdb.com/title/tt1396484/mediaviewer/rm4018855681/?ref=ext_shr_lnk

https://www.imdb.com/title/tt7349950/mediaviewer/rm3247608577/?ref=ext_shr_lnk

<https://www.hobbyconsolas.com/noticias/director-it-eso-comparte-boceto-momento-aterrador-pennywise-175964>

<https://ew.com/movies/it-storyboards-concept-art/>

<https://www.liljas-library.com/article.php?id=5407>

Vuelven (Issa López, México, 2017).

Director de fotografía: Juan José Saravia.

https://www.imdb.com/title/tt4823434/mediaviewer/rm2164582657/?ref=ext_shr_lnk

<https://www.imdb.com/title/tt4823434/mediaindex/>

Malasaña 32 (Albert Pintó, España, 2020).

Director de fotografía: Daniel Sosa.

https://www.imdb.com/title/tt10952782/mediaviewer/rm1451009025/?ref=ext_shr_lnk

<https://www.imdb.com/title/tt10952782/mediaindex/>