

¿POR QUÉ HAY PELÍCULAS QUE NUNCA NOS ABURREN?

WHY SOME FILMS ARE NEVER BORING?

Sergio Marqueta Calvo
10.26754/ojs_arif/arif.202216319

RESUMEN

Partiendo de la pregunta que encabeza estas líneas el presente artículo busca desnudar qué sucede en la experiencia cinematográfica al margen de aquellas respuestas propias de la escuela cognitivista que ponen todas las dimensiones fílmicas al servicio de la trama y de su recepción por parte de un *cogito*. Para ello, y tomando en consideración al giro afectivo, se realizará una excursión ontológica que abordará las particularidades, diferencias y conexiones entre el espacio afectivo o totalidad material abierta en permanente mutación, los mundos habitados o sistemas de reglas que recortan y estabilizan el espacio afectivo, y las distintas narraciones como concreciones de dichos mundos.

PALABRAS CLAVE: Cine, espacio afectivo, mundos habitados, narración, cognitivismo.

ABSTRACT

Taking the question that heads these lines as our starting point this article analyzes what takes place in the cinematographic experience beyond those typical responses of the cognitivist theory which only consider the narrative and its reception by a *cogito*. To that end, and taking into account the affective turn, an ontological trip will be carried out that will address the particularities, differences and connections between these three dimensions; the affective space or the open material totality, the inhabited worlds or those series of rules that cut and stabilize the affective space, and the different narratives as concretions of such worlds.

KEYWORDS: Cinema, affective space, inhabited worlds, narration, cognitivism.

Recibido: 23/12/2021. Aceptado: 06/02/2022

Análisis. Revista de investigación filosófica, vol. 9, n.º 1 (2022): 125-144

ISSNe: 2386-8066

Copyright: Este es un artículo de acceso abierto distribuido bajo una licencia de uso y distribución "Creative Commons Reconocimiento No-Comercial Sin-Obra-Derivada 4.0 Internacional" (CC BY NC ND 4.0)

Las siguientes páginas pretenden realizar una aproximación a la experiencia cinematográfica tratando de responder a la pregunta de por qué volvemos a ver la *misma* película una y otra vez incluso cuando ya conocemos la trama, los giros, sustos y bromas. Las distintas formulaciones cognitivistas así como todas aquellas teorías que reducen esta experiencia a una cuestión narrativa —ya sea desde el argumento o las emociones— encuentran problemas a la hora de responder a esta cuestión, terminando por recurrir a mecanismos psicológicos que reducen la potencia de las imágenes en movimiento a meras gratificaciones conductistas¹ o traen a colación teorías exógenas que únicamente se explican a sí mismas, brindando interpretaciones que ya están decididas antes de atender a las películas y que sirven igualmente para novelas, canciones o vallas publicitarias independientemente de sus *materialidades*. La exposición de esta cuestión nos va a llevar a un viaje a través de las articulaciones ontológicas que posibilitan la experiencia cinematográfica, viaje breve, pero viaje al fin y al cabo.

1. ESPACIO AFECTIVO

Nuestro punto de partida teórico se arremolina en torno al giro afectivo desarrollado prominentemente durante las últimas décadas pero que se remonta a comienzos del siglo XX con pensadores como Scheler (1957) o Heidegger (2003), para los cuales el mundo no se construye primariamente desde la representación, sino que se abre a partir del afecto. Dentro del terreno cinematográfico esto se traducirá en un interés secundario por el significado o las interpretaciones que suscitan las imágenes para valorarlas en función de su capacidad de conexión con otras tantas sin que la progresión narrativa sea el eje central. Existirá entonces una diferencia entre la representación y un espacio afectivo que no se confunde con las emociones y sentimientos que un espectador experimenta en relación con

¹ Cuestión que conduce a lo que podríamos denominar *la paradoja cognitivista*, pues si de acuerdo con teóricos como David Bordwell (2008) el visionado implica ante todo un posicionamiento cognitivamente activo por parte del espectador y si afirmamos que la capacidad para visitar una película es en cierto sentido sinónimo de la calidad de ésta —al menos a nivel personal y no crítico—, entonces se produce un fenómeno bastante sorprendente; cuantas más veces vemos una película *buena* más se convierte en *mala*. Dicho de otra manera, si el criterio para juzgar a las películas se basa en el carácter activo de la consciencia en relación con la narración y por cada visionado el espectador presta menor atención a los mecanismos narrativos, adquiriendo según dicho criterio una actitud mucho más *pasiva*, entonces aquello que constituiría a la película como tal se irá difuminando.

la trama. Si bien dependiendo del autor la terminología poseerá unos matices u otros a la hora de establecer límites entre afectos, emociones y sentimientos, todos distinguirán entre el nivel de la representación donde se desenvuelven los estados objetivos y subjetivos y aquel nivel previo que los constituye. En otras palabras, los afectos envuelven y preceden a dichas emociones conscientes, no siendo reducibles a un estímulo particular (Wissinger, 2007: 232). Es por esto por lo que el afecto no se sitúa en un cuerpo en concreto, antes es aquello que establece conexiones entre las distintas corporalidades sin definir límites precisos entre cuerpos y mundos.

Como ha estudiado detalladamente Manuel De Landa (2012), en el espacio afectivo no se da una distinción entre humano y no-humano o incluso entre orgánico y no orgánico. Postura polémica que, sin embargo, ha sido progresivamente incorporada dentro de la literatura sobre el giro afectivo² y que entronca con aquella corriente filosófica inmanentista que va desde Spinoza hasta Deleuze. Baste mencionar los cursos de este último a propósito del primero en los cuales muestra cómo para el pensador neerlandés toda partícula por mínima que sea — oxígeno, hidrógeno... — *despliega* un alma, lo cual no significa otra cosa que poseer capacidad de discernimiento; en el caso del hidrógeno, afinidades químicas que le permiten diferenciar una partícula de oxígeno de una de carbono (Deleuze, 2008). Encontramos ejemplos de este tipo allá donde prestemos atención, uno de los más famosos es el del violín, pues la repetición de las vibraciones en su cuerpo junto a los procesos de envejecimiento de la materia generan cambios en su sonido; dicho de otra manera, los violines *recuerdan*, mejorando sus prestaciones en función del buen hábito del músico (Ackerman, 1992: 242). Incluso el ámbito de la filosofía analítica se ha abierto en los últimos tiempos a una ontología afectiva que explique cómo es posible la experiencia. Entre aquellos teóricos que han abordado frontalmente la cuestión destacan propuestas como las de Chalmers y su dualismo naturalista o de propiedades —que no de sustancias—, el cual postula una interrelación entre las propiedades afectivas de la materia y las físicas sin que las primeras se puedan reducir a las segundas (Chalmers, 1999: 168, 171-172).

Lo que comparten unas y otras teorías es la forma de entender el afecto no como un fenómeno exclusivo de determinadas organizaciones corporales, sino

² De hecho, la crítica principal que Massumi (2002: 97), uno de los referentes actuales dentro de esta corriente, realiza a Simondon, uno de los precursores conceptuales en los que se apoyará dicho giro, es precisamente el detener la capacidad de auto-reflexión en los seres vivos en lugar de extenderlo a la totalidad de los *entes*.

como aquello que *impregna* toda estructura. Lejos de tratarse de una mera tesis especulativa, existen distintos estudios experimentales que corroboran la existencia de regímenes afectivos independientes del clásico esquema cognitivo vertical; así Massumi (2002: 89) destaca aquellos experimentos en los que se estimulaba la piel y la corteza cerebral de varios pacientes mediante electrodos. La estimulación debía durar un tiempo determinado para que fuera percibida por la consciencia —el sistema consciencia-piel no es inmediato, exige una duración—, asimismo, la relación entre cerebro y piel se establecía mediante un juego de resonancias y no como un mero proceso lineal —cuando el electrodo cortical recibía un estímulo medio segundo antes que los demás, el paciente, sin embargo, sentía primero los pulsos en la piel—. El espacio afectivo forma así organizaciones que, a su vez, poseen distintas organizaciones y éstas pueden organizarse al margen de las anteriores, siendo una de ellas, pero no la única, el nivel de la conciencia donde prima la continuidad y la causalidad lineal³.

Como el mismo Massumi nos advierte, dentro de una teoría de los afectos hay que tener cuidado de no realizar un descentramiento de lo mental para simplemente generar otro centro experiencial, esta vez en el cuerpo, pero que replica las dinámicas de la vieja metafísica del *cogito* (*Id.* 90-93). Abrir la reflexión al espacio afectivo implica afirmar que el cuerpo se encuentra poblado por infinitos sistemas donde el plegado entre piel, imagen y *cogito* en el presente es sólo la concreción de una multiplicidad. Frente a ciertas variantes de la teoría afectiva que cierran la experiencia, esta infinitud de individuaciones en una interminable conformación y desintegración echa por tierra la tesis de la existencia de un cuerpo sintiente como totalidad, sujeto *último*. Al contrario, lo que existe es un cuerpo conformado por *mi* piel y la temperatura del lugar; un cuerpo conformado por la superficie de *mi* cuerpo y el asiento; un cuerpo conformado por la superficie de *mi* cuerpo, el asiento y la temperatura que otorga a la piel cierta sensibilidad; la conexión de todos esos cuerpos con el sistema nervioso dando lugar a cierta conciencia puntual; su conexión con el recuerdo... cuyo límite de articulaciones es infinito. De poner una imagen a aquello que no puede ser representado, el espacio afectivo sería aquel

³ Estos sistemas no son solamente espaciales sino también temporales, es por eso por lo que en el experimento citado de durar el estímulo menos de medio segundo el centro afectivo todavía se situaba en la piel, incapaz de ser atrapado por el circuito mental. Aunque en estas líneas hablemos de *espacio* afectivo no apuntamos hacia una dimensión cuantificable, homogénea y descomponible en partes, por el contrario, estamos ante una configuración *intensiva* y radicalmente temporal de la que posteriormente hablaremos.

magma donde *todo* es susceptible de conectarse con *todo* lo demás sin que por ello exista un punto original o privilegiado.

Las implicaciones de esta postura dentro del terreno cinematográfico son varias, la más inmediata es que en las imágenes en movimiento la formación de los personajes o la fijeza de los escenarios no son lo *primero*, lo que prima es un juego de luces y sonidos que se traduce en colores, profundidad, enfoques, melodías y palabras que en su movimiento produce resonancias entre pantalla y espectador otorgando cierta estabilidad al sistema creado —la cual no es únicamente fruto de la pantalla o del espectador, sino de su conjunción—. Nos encontramos por lo tanto ante una ontología muy distinta a aquella sustancialista que afirmaría que por un lado se encuentra la proyección de la película y por otro el sujeto, existiendo un vacío insalvable entre ambos únicamente aproximable por analogías y teorías de la identificación; la ontología procesual pone el énfasis en la continua apertura de las imágenes y la creación de conexiones en un mismo plano, no existiendo un punto de vista original dentro del sistema que establecen las imágenes en movimiento. Desde aquí comprendemos la esterilidad de debates como aquellos acerca de *dónde* se encuentra la experiencia cinematográfica; en la pantalla del proyector, en el proyector mismo, en un monitor digital, en el disco duro, en la conexión a internet o quizás en el DVD... Fijar dichas imágenes en el espectador tampoco resuelve el problema, proponiendo una teoría parcial más centrada en el sistema humano que en el cine como tal, algo así como una teoría de los desencuentros entre espectador y película —aproximación válida en función de lo que se busque pero que no exprime todo lo que el cine nos ofrece—.

Como decimos, el espacio afectivo cinematográfico involucra aquel tejido que se conforma entre la iluminación, las vibraciones de la cámara, los movimientos apresurados del operador, el óxido del espacio desangelado en el que se encuentran, las prisas por terminar una escena que si bien no se *observan* en el metraje final al mismo tiempo lo definen... factores que no suelen ser apreciados conscientemente en el visionado de un film y, sin embargo, son aquellos que lo permiten. Incluso aquellas películas cuyo objetivo es hacer conscientes ciertos mecanismos cinematográficos lo logran a costa de ocultar otros tantos, pues hacer extensiva la totalidad del campo intensivo no sólo es un contrasentido, sino que, de poder, el ser humano caería en la fatiga extrema siendo una especie de Dios anémico. Es precisamente a esto a lo que se refiere Deleuze cuando afirma, no sin algo de sorna y bajo un contexto platónico, la existencia de algo que no es sentido desde el punto de vista del ejercicio empírico, pero que no puede dejar de ser sentido desde

el punto de vista del ejercicio trascendente⁴. Un análisis cinematográfico de este tipo debe tener siempre en cuenta que su *objeto* de estudio no son los elementos universales —tomar un tipo de cámara como un elemento a priori que explique todos los films en los que ésta aparezca—, pero tampoco los particulares —una película, una secuencia, una escena, un plano... como una totalidad aislable y autónoma en sí misma—. El método de aproximación será antes el de un encuentro que el de un reconocimiento, pues el primero es, ante todo, aquello sentido bajo una determinada tonalidad afectiva frente al reconocimiento que conlleva ya un objeto claro y distinto (Deleuze, 2009: 215-218). Pensar una película implica habitar sus mundos desde el desgarramiento que producen al espacio afectivo. Aquí nos encontramos con el segundo concepto clave para poder responder a nuestra pregunta inicial, el mundo.

2. MUNDOS

Los mundos son sistemas de reglas inmanentes o conexiones seriales que recortan el *totum revolutum* del espacio afectivo. Pero ni el espacio afectivo se identifica con la realidad o la cosa en sí, ni el mundo con el fenómeno representado; ambos se dan en una relación de simultaneidad, no existe mundo más allá del espacio afectivo, el espacio afectivo conforma mundos indefectiblemente. Los mundos no son algo así como castillos que se eleven desde la tierra e impidan el paso, por el contrario, se trata más bien de dibujos sobre la arena en la que coexisten con otros tantos mundos, pues en todo caso unos y otros siguen siendo espacio afectivo. De ahí que cierto mundo sea susceptible de compartir líneas con un tercero sin que por ello tengan necesariamente ninguna dinámica en común. En palabras de Deleuze (1984: 23), “cada sensación está en diversos niveles, de diferentes órdenes o en muchos dominios. Si bien no hay las sensaciones de diferentes órdenes, sino diferentes órdenes de una sola y misma sensación. Pertenece a la sensación envolver una diferencia de nivel constitutiva, una pluralidad de dominios constituyentes.”

Aunque los mundos nunca dejan de ser espacio afectivo todo lo que queda fuera de estos es visto como desorden en tanto indiferencia o falta de pertinencia hacia sus propias reglas o conexiones. Pero, y aquí está lo importante, el desorden no es una reacción a estas reglas, algo posterior que decide ignorarlas activamente,

⁴ Por esto mismo, la diferencia de intensidad es *inexplicable* en la medida que tiende a anularse en la constitución de todo sistema, pero, sin embargo, es ella la que en su *explicación* o desarrollo crea dicho sistema (Deleuze, 2009: 341-342, 353).

sino que las mismas reglas son incapaces de explicar el resto de órdenes presentes en el espacio afectivo. Frente a aquella tradición occidental que abraza al agustinismo ontológico con su peculiar solución al problema del mal en el mundo (Agustín, 1982) y que deriva en una concepción del desorden como falta, vacío en la realidad, los mundos se encontrarán bajo riesgo de desorden siempre que *abarquen* demasiado espacio afectivo —de ahí el peligro de los fanatismos que pretenden igualar el espacio afectivo con *un* mundo al que denominan realidad—. Dicho de otra forma, en los mundos no existe el desorden como tal sino órdenes ignorados, órdenes sometidos a reglas bajo las cuales son incapaces de funcionar —en el caso del cine es frecuente que en aquellas películas de acción con cámaras bamboleantes y montaje rápido se impongan unos mundos que, de no establecer un contrapeso, conducirán a ignorar aquellos planos estáticos y prolongados, como si de alguna manera quedaran expulsados de la vivencia fílmica—. Por lo tanto, y por paradójico que pueda sonar, en un espacio afectivo *caótico* no existe el desorden como tal, sólo los mundos impotentes —aproximación clave para el estudio de los géneros cinematográficos y sus recurrentes crisis, cuestión que se aleja de las metas de este trabajo—.

De esta inexistencia de desorden se deduce el hecho de que, aunque los mundos consistan en un *recorte* del espacio afectivo mediante un sistema de reglas o conexiones estos funcionan antes por seducción que por imposición. Cierta música es capaz de producir alrededor suyo toda una serie de imágenes, senderos, sentimientos, decisiones, narraciones... sin embargo, para una persona no significará nada por mucho que se le obligue a escucharla e incluso a estudiarla si los mundos que despliegan no son composibles entre ellos, permaneciendo extranjero. Por poner otro ejemplo cotidiano, quien habite un mundo dominado por el pesar y el agobio es susceptible de experimentar una primavera pegajosa, asfixiante, frente a aquél que, en los mismos cambios de temperatura, luz y olores, viva una desnudez, la oportunidad de respirar más ligero en contraste con las ataduras y los ritmos lentos del invierno. Asimismo, podemos observar en la naturaleza la creación de mundos estables dentro de la multiplicidad del espacio afectivo sin necesidad de ligarlos al ser humano o al reino animal. Ahí tenemos a las gigantescas bolsas de agua del Mediterráneo —denominadas *meddy*— que *viajan* por el Atlántico sin mezclarse con éste debido a su distinta concentración salina y a la inercia de un movimiento que les hace girar sobre sí mismas, pudiendo sobrevivir así durante años y miles de kilómetros.

Por supuesto, en todo momento se está habitando una multiplicidad de mundos, algo que podemos experimentar en el mismo visionado de un film. No solamente en su relación exterior —las vivencias que pone en juego la película se articulan

con otros mundos cotidianos, como el del trabajo, el de una determinada relación, etc.—, sino también en el *interior* de la propia película se manejan distintas series de reglas que permiten ciertos afectos y no otros. Un ejemplo del primer caso lo encontramos claramente en películas como *American History X* (Tony Kaye, 1998), la cual pudo erigirse como un film de culto para cierta corriente neonazi cuando, al mismo tiempo, era utilizada en los institutos para defender todo lo contrario, la comprensión del otro, la futilidad de la violencia. Para ilustrar el segundo caso vayamos a aquellas películas digitales de bajo presupuesto que a comienzos de siglo optaron por el empleo de cámaras *prosumer*, esto es, cámaras un escalón por debajo de aquellas utilizadas por los grandes estudios, pero con unas prestaciones lo suficientemente aceptables como para grabar películas con fines comerciales. Debido a su reducido tamaño, esta tecnología facilitó la cámara en mano, lo cual, junto con el abaratamiento de la grabación respecto al celuloide y a su mayor capacidad de almacenaje, condujo a un incremento en la duración de las tomas y las improvisaciones, también a cierta autonomía de la cámara para filmar detalles o situaciones al margen de los protagonistas. En muchas ocasiones estas películas articularán reglas propias del cine clásico —regla del eje, plano-contraplano, puntuación musical, etc.— con otras como los desencuadres, una iluminación natural susceptible de *quemar* la imagen o los desenfoques sistemáticos, los cuales ya no deben entenderse como fallos a evitar, sino que se trata de articulaciones afectivas positivas que construirán el marco experiencial de la película.

De esta manera, en un mundo cuyas reglas no contemplen los desenfoques, la aparición de un plano borroso inmotivado narrativamente será visto a modo de error, no siendo integrado por el mundo allí habitado. Por el contrario, el desenfoque en películas como *Half Nelson* (Ryan Fleck, 2006) —por citar un film grabado en 16mm y no ligarlo exclusivamente a lo digital— tendrá la suficiente fuerza como para formar parte de un régimen afectivo que incide en ese callejón sin salida que habitan tanto el profesor y sus adicciones como aquel alumnado al que no le va a servir de nada sus lecciones, pues su único futuro es el de formar parte del mismo circuito de la droga. Así, de todos los elementos que constituyen el espacio afectivo de la película uno de los mundos, esto es, uno de los recortes allí existentes capaz de constituir un sistema de reglas estables, incluye al desenfocado como una articulación afectiva clave que nubla a todos los cuerpos presentes en lugar de constituir un mero gazapo o algo a ignorar. En toda película podemos observar la existencia de distintos mundos o sistemas de reglas que recortan una sección de la totalidad del espacio afectivo a fin de hacerlo habitable, en algunos casos poseen la suficiente fuerza como para lograr su objetivo y en otros no —la

diferencia entre que el desenfoque sea un mero fallo, constituya una articulación central a la hora de experimentar la película o sólo opere en ciertos momentos—.

No obstante, conviene tener cuidado a la hora de afirmar que habitamos varios mundos al mismo tiempo, pues esto no significa que podamos entrar y salir de ellos como si se tratara de las habitaciones de una casa. Los mundos no son algo externo susceptible de ser ocupado, esto es, no hay un sujeto viajando por una pluralidad de mundos, sino una multiplicidad de mundos que crean sujetos y, en su conexión y recurrencia, aportan una cierta estabilidad a partir de la cual se puede hablar de identidades —de ahí que no haya mayor *shock* para un individuo que la pérdida repentina de un mundo; de la misma manera, se puede viajar hasta la saciedad a los lugares más variopintos sin habitar ningún mundo distinto—. En todo momento somos surcados y constituidos por distintos mundos con distintas lógicas y organizaciones temporales que resuenan entre sí con sus propias reglas de formación y conexión. Como decimos, a pesar de esta multiplicidad los mundos no afectan a *todo el mundo* incluso cuando nos encontremos contiguamente en el mismo espacio extensivo, pues para esto es necesario formar una relación simpática con ellos —lo cual también incluye la posibilidad de desarrollar sentimientos de antipatía y rechazo hacia estos—. La complejidad de que estas conexiones ocurran y, sobre todo, la dificultad de que se produzca a partir de una voluntad particular, ha añadido un componente de fascinación al cine por su capacidad para crearlas. Eso que los grandes pensadores del renacimiento itálico —Ficino, Nicolás de Cusa, Giordano Bruno, Campanella...— llamaron magia (Yates, 1983), simplemente apunta al esfuerzo por crear resonancias entre distintos anclajes tonales que en ningún caso son inmateriales⁵. Dicha magia se aleja de las teorías *new age* basadas en un plano meramente psicológico, por el contrario, se trata de un estudio acerca del plegado del espacio afectivo; esto es, una aproximación mágica a la *realidad* significa comprender que es posible acceder a distintos mundos independientemente del espacio extenso en la medida en que uno mismo no es un sujeto opuesto al mundo,

⁵ A pesar de la filiación idealista de esta corriente se puede detectar cierto sustrato materialista, así, por ejemplo, y como ilustra Sloterdijk (2017), Ficino en su interpretación del Fedro platónico en el *Commentarium in convivium Platonis de amore* describe en términos fisiológicos el encantamiento amoroso que produce en Lisias el encuentro con el mencionado Fedro. Allí, el vapor de la sangre producida por el corazón de Fedro se dirige a través de la mirada hacia el interior del corazón de Lisias, condensándose y convirtiéndose de nuevo en la sangre de Fedro, ahora transitando el cuerpo de Lisias. En este sentido, la reminiscencia no debería leerse como un regreso a un mundo ideal, por el contrario, sería una de las herramientas fundamentales a la hora de lograr la confluencia de distintos mundos habitados.

sino un mero devenir dentro de un régimen intensivo mayor. El mago, o en las artes el *genio*, es simplemente aquél capaz de transitar el mayor número de mundos potenciales —no es entonces extraña la obsesión por el concepto de infinito que se desarrollará en el Renacimiento—. Ya lo hemos dicho, esto implica una ontología en donde la distancia entre imágenes y espectadores no se mide en términos extensivos, como la separación métrica entre la pantalla y los ojos, más bien hay que abordarla en términos de interpenetración.

Por otro lado, el paso entre mundos no se produce mediante cortes radicales, pues, como decimos, continuamente se están habitando una pluralidad de ellos. Gilbert Simondon (2009) denominará transducción a esta capacidad para transitar entre mundos de distintos niveles al mismo tiempo que dicha conexión implica su transformación. Por su parte, Massumi, matizando la cuestión, hablará de biogramas (Massumi, 2002: 187-188). Estos biogramas, mapas sinestésicos o diagramas vividos, no recogen únicamente la capacidad para transitar de un mundo a otro dentro de un plano cronológico sino también sincrónico. A diferencia de aquellas aproximaciones fenomenológicas y su retorno a un mundo fijo el hecho de que el biograma despliegue una dinámica sinestésica implica que, como en Simondon, el paso o conexión entre distintos mundos produce a su vez su modificación, aunque sea en un grado *mínimo* —otra pista de por qué no nos aburrirnos al habitar una película—. Regresar a un mundo a partir de su conexión con otros tantos es susceptible de conducir a distintas experiencias y, sin embargo, el *mismo* sentimiento puede darse en dos mundos lejanos o surgir a partir de una serie de afectos aparentemente contrarios.

3. NARRACIÓN, POTENCIA Y POSIBILIDAD

Relacionando lo abordado hasta el momento con la experiencia cinematográfica tendríamos en toda película tres dimensiones que se disponen al unísono en el mismo plano; el espacio afectivo, materialidad o totalidad de relaciones existentes, infinitas y abiertas; los distintos mundos creados como un *recorte* del espacio afectivo mediante cierta organización parcial —aquel mundo producido en la conexión de la cámara en mano y el desenfoque; aquel mundo basado en unas conversaciones ininteligibles y un plano estático...—; y, por último, la narración como una concreción de los mundos, un surco dentro del recorte del espacio afectivo que, ahora sí, se sitúa en el terreno de la representación. Esto último no quita para que la narración se inscriba dentro del mismo plano material que mundos y espacio afectivo y, por lo tanto, toda modificación narrativa sea susceptible de conducir a una modificación de estos. Para comprender esta cuestión debemos tener en

cuenta que nos situamos en una ontología procesual, por ello, la concreción o contracción de los mundos en narraciones específicas —que incluyen tramas, emociones y sentimientos— no debe entenderse como la relación entre sustancia y propiedades, siendo las segundas un añadido de un núcleo originario inamovible. Por eso, al no articularse en una relación sustancial la misma concreción modifica a su vez a los mundos, pues, como señalamos, no se trata de niveles trascendentes los unos de los otros, sino que se sitúan en la superficie del espacio afectivo. Esto no quiere decir que el mundo se reduzca a la narración concretada, pues no todo acto, gesto o sonido dentro del plano tiene repercusión en la trama —véase las acciones de los extras en segundo plano—, pero sí en los mundos habitados —cuestión recurrente a propósito de los bares y celebraciones en cierto cine de bajo presupuesto, dándose un contraste entre unos espacios supuestamente llenos de vida y la falta de recursos suficientes para mostrarlos repletos de gente, lo cual genera cierta sensación de felicidad impostada, júbilo inalcanzable—.

Estamos ya muy cerca de responder a nuestra cuestión principal, sin embargo, para comprender las relaciones que se establecen entre narración y mundos resulta necesario echar mano a otros dos conceptos: posibilidad y potencialidad. La posibilidad opera en las narraciones concretadas en el mundo o los mundos habitados e involucra las distintas alternativas que se dan en cada momento en relación con los personajes o el tema de la película —por ejemplo, que el protagonista o la masa enfurecida alcancen sus metas o sean derrotados por sus adversarios—. La potencialidad, por el contrario, se sitúa en el nivel de los mundos afectivos construidos a través de las distintas estrategias cinematográficas; así, un cine de bajo presupuesto que debe echar mano a una cámara digital de poca resolución e iluminación natural construyendo una espacialidad desenfocada y con poca profundidad en espacios públicos destartalados y desiertos desplegará unas potencialidades afectivas muy distintas a las de aquel cine lleno de extras y planos aéreos con cientos de matices cromáticos. Incluso cuando la trama sea *similar* y los desafíos y posibilidades a los que se deba enfrentar el protagonista sean los *mismos*, el mundo afectivo en el que esta trama se concretará diferirá drásticamente y, en consecuencia, también la experiencia de habitar dicha película —el *mismo* personaje posee las *mismas* metas y los *mismos* enemigos, queriendo escapar de allí sin pagar la injusta deuda que ha contraído, para ello realiza las *mismas* acciones, entabla las *mismas* conversaciones, sin embargo, la experiencia de habitar un mundo plano, tembloroso y vacío será radicalmente distinta a la de uno profundo, vivaz, elegante en sus movimientos—.

Potencialidad, en función de las reglas del mundo, y posibilidad, reglas de la narración, transcurren en paralelo sin llegar a confundirse a pesar de que ambas

se relacionen, pues la narración sólo se da a través de las distintas estrategias audiovisuales que conforman los mundos afectivos —tipos y movimientos de cámara, puesta en escena, localizaciones, efectos sonoros, etc.—. Lo posible, como decimos, se encuentra inscrito en la misma narración y es susceptible de responder a reglas como las del género en el que la película se inscribe —es posible que el detective con un pasado convulso y problemas de memoria sea el asesino al que persigue—. La ruptura con lo posible se puede dar de dos modos, desde el interior de la narración o desde fuera; en el primer caso esto viene dado mediante aquellos giros sorprendentes que trastocan los esquemas establecidos pero que, al mismo tiempo, son fieles a las posibilidades que la película maneja. En el segundo caso entramos en el reino de lo imprevisible al introducir a la película por senderos no sólo insospechados, sino que no encajan con los transitados hasta el momento —como sucede en aquellas películas que juegan con distintos géneros de manera brusca, por ejemplo, pasando de la comedia a un film de horror, al menos hasta que dicha transgresión es codificada y se convierte en una posibilidad más—.

Las reglas del mundo atañen a una dimensión muy distinta a la de las reglas del género, no siguiendo este patrón basado en expectativas y comparaciones. Así, las reglas de determinado mundo fílmico marcan una serie de emplazamientos tonales, afectos desplegados, atmósferas cromáticas... que pueden ser transitadas por películas de géneros distintos. Por ejemplo, la corriente *mumblecore* entendida como la relativa ininteligibilidad de las conversaciones, fundidas con el ruido ambiente, conduce a la indiferenciación de las distintas capas sonoras, habitando un mundo donde el sonido se transforma en un rumor de la imagen independientemente de lo que el guion *diga*. Así, las potencialidades de un mundo son capaces de generar narrativas distintas a la presente sin necesidad de inscribirse en sus coordenadas argumentales o genéricas —el mundo desplegado en el hotel de *El resplandor* (*The Shining*, Stanley Kubrick, 1980) podría haber dado lugar a películas de distintos géneros que, sin embargo, mantuvieran una conexión tonal y afectiva—; por el contrario, la posibilidad es la capacidad de derivar la trama ya existente hacia una dirección u otra. De hecho, una película que sigue una trama causal férrea o un patrón genérico muy claro puede transitar distintos mundos, mientras que una película que juega con los cambios genéricos es susceptible de anclarlos en el mismo mundo. Potencialidad y posibilidad no se confunden.

Asimismo, potencialidad y posibilidad tampoco deben identificarse con la clásica distinción entre historia (*story*) y trama (*plot*), donde la primera se entendería de dos formas; o bien abarcaría tanto la trama como todo aquello que queda fuera de ésta pero que se inscribe en la misma narración —las reuniones que están

teniendo lugar al margen del detective privado y que sellarán su fortuna—, o bien recogería la multiplicidad de variaciones de la trama —que el detective privado sea el asesino, que termine atrapándolo, que lo deje ir, etc.—. En cualquiera de las dos opciones, *story* se situaría al nivel de la posibilidad y no de la potencialidad, o, dicho de otra manera, todavía se mantendría en territorio narrativo; el mundo, por el contrario, conecta narraciones e implica disposiciones afectivas que generan resonancias entre distintas historias. El mundo es mundo y no deja de existir porque se concrete en una narración o en otra o porque la narración *salte* entre varios mundos y los conecte. Para experimentar esto basta con caminar por el parque en el que pasaste buena parte de tu primera juventud y abrirse lo suficiente como para visitar todos esos mundos de ilusiones, preguntas y misterios por vivir. De repente, por un instante, vuelves a ellos y sientes, sorprendido, que siguen presentes independientemente de que hayas satisfecho aquello que deseabas, respondido a los enigmas que tenías frente a ti. Aquellos mundos no se agotaron al crecer y abandonarlos. Esto permite explicar por qué al psicologizar el mundo se vea como una falta inherente a la condición humana la imposibilidad de conseguir lo *auténticamente* deseado. A nivel mundo, aquel mundo que se resume en el parque por el que ahora paseas, siempre se mantendrán las incógnitas y deseos por realizar, allí sientes que todo lo que has conseguido no resuelve sus misterios ni satisface sus anhelos. En la medida que el mundo no desaparece en sus concreciones, los misterios y deseos permanecen intactos por mucho que se satisfagan una y otra vez.

Nos encontramos así en el núcleo de nuestro problema, las potencialidades del mundo no se agotan con las posibilidades de la trama. El eterno retorno nietzscheano apuntaba a esto y no a una sucesión cronológica de los mismos eventos una y otra vez, aquí no hay rastro de ningún Sísifo. El eterno retorno es la afirmación de que los mundos afectivos, por mucho que los abandones, no se agotan ni desaparecen. No existe una línea temporal entrópica donde un pasado se deshaga y permanezca así, roto, en un presente. De hecho, cuando se menciona la figura nietzscheana del niño generalmente se recalca la cuestión de la creación de los valores, dejando en segundo plano aquello precisamente necesario para el *juego de crear*, esto es, la capacidad de olvido⁶. El niño es quien olvida, pues vive el tiempo no como la acumulación de un pasado sobre un presente, sino como un

⁶ “Inocencia es el niño, y olvido, un nuevo comienzo, un juego, una rueda que se mueve por sí misma, un primer movimiento, un santo decir sí. Sí, hermanos míos, para el juego del crear se precisa un santo decir sí: el espíritu quiere ahora *su* voluntad, el retirado del mundo conquista ahora *su* mundo” (Nietzsche, 2008: 55). *Cursivas en el original.*

devenir en distintos mundos. Aquél que experimenta el eterno retorno intuye la importancia de ese presente como duración de cara al futuro, no en el sentido causal que pondría énfasis en las acciones del presente para lograr un futuro próspero, sino en tanto la duración nunca deja de *durar*. Vivirlo apasionadamente asegura que, en el futuro, dicho presente podrá ser transitado con potencia. A esto se refería Spinoza en su *Ética* cuando afirmaba que somos eternos, pero no inmortales —y de ahí que Deleuze (2008) señalara a propósito del maestro neerlandés que la eternidad *se hace*—. La inmortalidad implica un antes y un después —en el caso de la teología cristiana, antes de que el alma se una con el cuerpo, después de que el cuerpo perezca—, por el contrario, la eternidad es un *al mismo tiempo* que se sustrae a la forma cronológica de la temporalidad. Quien vive más plenamente, quien es capaz de habitar mundos de manera más potente, acaricia la eternidad. No se trata de habitar más y más mundos como si fuera una especie de turismo en el que acumular fotografías de países, sino experimentar las potencialidades de unas dimensiones que no se agotan ni desaparecen porque tu biografía las abandone. De esta manera, cuando mueras lo que desaparecerá será tu narración, tu biografía, y no los mundos que habitaste, pues morir únicamente implica la desaparición de nuestras partes extensivas, siendo reconfiguradas en otros cuerpos, otras relaciones⁷.

A este respecto surgiría la duda de qué filosofía del tiempo encaja mejor con esta ontología, si la de Bachelard o la de Bergson. La primera, a diferencia del concepto de duración continua de la segunda, va a privilegiar el instante, lo discontinuo; para el filósofo de la Champagne el *tiempo vertical* apuntaría a aquellos instantes en los que el tiempo como tal se detiene, frente al *horizontal* basado en la sucesión cotidiana (Bachelard, 1985: 226-227). En la literatura cinematográfica existen aproximaciones que proponen el carácter complementario de ambas posturas en el ámbito de las imágenes en movimiento, afirmando la continuidad dentro de la discontinuidad; sin embargo, su argumentación suele girar en torno al hecho de que el cine es capaz de producir duraciones a través de las discontinuidades en forma de fotogramas entrelazados a una determinada velocidad (Barbosa, 2013). De quedarnos en este nivel de análisis se oscurece lo que Bachelard estaba apuntando, para observarlo

⁷ Whitehead reformulará esta cuestión dentro de su propio sistema al señalar que “las formas sufren relaciones variables; las entidades actuales «perecen perpetuamente» subjetivamente, pero son inmortales objetivamente. Al perecer, la actualidad adquiere objetividad, mientras que pierde inmediatez subjetiva. Pierde la causación final que es un principio interno de inquietud, y adquiere causación eficiente, por lo cual es un fundamento de obligación que caracteriza a la creatividad.” (1956: 50).

y diluir así la discusión en torno a si en la estructura de lo *real* prima la duración o la fragmentación, situémonos en la distinción existente entre mundo y espacio afectivo. Como acabamos de señalar, el mundo es duración indivisible, únicamente *termina* al pasar a otro mundo o, habitando en una pluralidad de estos, cuando uno de ellos se *hace experimentar* por encima de los demás, acallándolos. Lo discontinuo aparece, sin embargo, cuando de repente nos enfrentamos ante una apertura que no puede ser reintroducida en un mundo, al menos momentáneamente, es decir, cuando nos abismamos al espacio afectivo; experimentamos entonces una sensación que transgrede a la de los mundos habitados. Esto es lo que sucede cuando en una película somos rotos por unas imágenes que van más allá, o más acá, del régimen afectivo habitado, enfrentándonos a un exceso de sentido en ocasiones insoportable, en otras, orgiástico. De hacer énfasis en el espacio afectivo tendremos, con Bachelard, una filosofía de la discontinuidad; de prestar atención a los mundos, nos encontraremos, con Bergson, en una filosofía de la duración como un todo infrangible. Sólo a partir de esta tensión existente entre discontinuidad y continuidad aparece el segundo tipo de discontinuidad que identificamos con el tiempo cuantitativo y divisible.

Esta aproximación permite asimismo replantearnos qué sucede con la famosa madalena proustiana y cómo ésta opera *primero* a nivel mundo y sólo *después* en el relato biográfico. Para ahondar en ello pasemos a un par de ejemplos cotidianos aparentemente ligados a la memoria *subjetiva* pero que de examinarlos más detenidamente nos muestran un escenario muy distinto. Tú, ya adulto, trabajando en una habitación, escuchaste de fondo una banda sonora, la cual, mientras subías la persiana tratando de observar qué película estaban viendo los vecinos, abrió ciertos espacios afectivos que no terminaron cuando dicha melodía declinó, sino a los minutos, tras dejar de escudriñar las imágenes lejanas de una película romántica de sobremesa. Ese mundo lo transitaste asimismo una tarde de juventud en la que decidiste abandonar todas tus responsabilidades y ver una película de acción macarra tirado en el sofá; no fue la primera vez, pues también lo experimentaste de niño, más recurrentemente, durante varios veranos cuando tu abuelo te ponía películas de dibujos animados. Aunque ni las películas ni las situaciones aparentemente tengan nada que ver entre sí, las articulaciones afectivas fueron tales que en los tres casos habitaste cierto mundo durante unos instantes *eternos* —al margen de que cuando los concretases, ya fuera pensando en ellos o relacionándolos con *tus* sentimientos, se manifestarán sus diferencias—. Sin embargo, que la primera ocasión que habitaste dicho mundo fuera de niño no lo ata a aquellas circunstancias *personales* de manera que toda vez que vuelvas a transitarlo se esté produciendo una suerte de retorno a

lo *mismo*, en este caso identificado con una infancia que reverberaría a lo largo de los años; aunque regresemos allí no significa que sea el (un) mundo de la niñez. Grave fallo el atar las exploraciones y las sorpresas de los mundos al momento de la vivencia inicial. De tener la fuerza necesaria para desligarlo y no dejarse llevar por las comodidades del consuelo nostálgico seremos capaces de transitar un espacio lo suficientemente potente como para que sea común a aquellos veranos a los ocho años, al del ocio culpable a los veintitantos y al del encierro en una habitación a los treinta y muchos sin que remitan a ningún estado concreto *nuestro*. Se liberan los mundos de las anécdotas individuales sin ser por ello vivencias despersonalizadas, *abstractas*, a las que les faltara algo para ser *reales*. Al contrario, se vive con mucha más fuerza; acaso, para según quien, por fin se vive.

Un segundo ejemplo al hilo de la famosa escena de *Matrix* (Lana & Lilly Wachowski, 1999). Hay instantes en los que te invade una vivencia que sabes que no es correcta en el sentido de que ha tenido lugar de otra manera. Sin embargo, aun siendo plenamente consciente de ello no consigues desprenderte de la sensación de que sí, de algún modo es verdadera, tiene sentido. Lo verdadero es la situación en la que se desenvuelve dicha vivencia y no tanto los hechos; de repente te has introducido en uno de los mundos habitados cotidianamente al que se le ha vaciado de su concreción narrativa, siendo sustituida por otra. Desde aquí se pueden explicar ciertas variantes de *déjà vu* que no tienen que ver con un retardo de la conciencia en el procesamiento cognitivo; son experiencias reales sin que hayan sucedido, pues, como decimos, esos mundos ya han sido habitados, aunque con otras narrativas. Lo aquí expuesto dista entonces de ser un mecanismo *proustiano* tal como se ha entendido popularmente, en el que un estímulo concreto te recuerda un pasaje concreto de *tu* vida a través del cual volverla a vivir. Es algo más sutil que involucra al espacio afectivo y los mundos antes que situarse en el nivel de la representación. Así, en lugar de *recuerdo* se trataría más bien de un regreso, aunque dicho regresar no implica una dimensión temporal pasada tal y como se entiende desde una perspectiva cronológica y unidireccional. Desde aquí podemos cuestionar aquel lugar común, fruto de la confusión entre mundo y biografía, que afirma que el pasado se recuerda con cariño debido a ciertos mecanismos psicológicos que funcionan a modo de protección. En algunos casos quizás esto sea posible, desde luego no es la norma. Del pasado se recuerda tanto lo *bueno* como lo *malo* —otra cosa es que lo relativices o que seas capaz de aplicar ciertas estrategias de *engaño*—, muy distinto es el caso de aquellos mundos que habitaste y que vuelves a transitar en el presente, indiferentes a las vivencias personales y, por lo tanto, siempre susceptibles de ser vistos con *buenos* ojos.

4. ¿POR QUÉ HAY PELÍCULAS QUE NUNCA NOS ABURREN?

Ya disponemos de las herramientas para comprender y responder a nuestra pregunta inicial, por qué podemos habitar las películas una y otra vez sin que la trama produzca una fatiga o un desgaste en la experiencia cinematográfica. Cada vez que se *vive* una película se habita uno o varios mundos que son por mucho muy superiores a la propia narración en la que nos sumergimos. Cuando se regresa a ellos, ahora sin la preocupación de perderse en la trama, no se vuelve *exactamente* a aquella película pasada, sino que primariamente se exploran las potencialidades de esos mundos, incapaces de encerrarse bajo las coordenadas de la primera visita. El habitar dichos mundos a partir de distintas conexiones y recortes en el espacio afectivo permite asimismo que la narración se concrete de manera distinta; puede que el cambio sea ligerísimo, inapreciable, pero tal cambio existe. Por lo tanto, todo este recorrido ciertamente excéntrico y no siempre amable nos ha permitido obtener nada menos que tres respuestas:

La primera radica en el hecho de que las potencialidades del mundo no se agotan con la trama, la disposición afectiva de éste permite desarrollar otras tantas tramas que poco o nada tienen que ver con la presente en la película. Para ello no hace falta concretarlas en una narración u otra ni sentir algo así como la totalidad de éstas, pues su territorio resulta inabarcable. Al habitar películas como *Paranormal Activity 2* (Tod Williams, 2010), por poner un ejemplo que posee una construcción audiovisual muy característica sin que para eso deba pertenecer a un cine de *arte y ensayo*, experimentamos un mundo articulado desde una cámara en mano que es cargada por los personajes de la propia narración pudiendo pasar de uno a otro sin previo aviso; movilidad que se conjuga con aquellas cámaras fijas que corresponden a aparatos de grabación susceptibles de estar en un hogar —en este caso cámaras de vigilancia—, así como con una mala definición en las grabaciones nocturnas que impregna a los fotogramas de cierta atmósfera azulada. El resultado es un régimen afectivo dominante basado en una circulación de las cámaras, un juego de profundidades de campo y distintas capas cromáticas que cristaliza potencialmente en innumerables narraciones. Durante la experiencia cinematográfica no atendemos únicamente a la trama, sino que habitamos ese vasto mundo al que regresar una y otra vez sin agotarlo, a veces bajo la forma de una narración en concreto, otras como una serie de reconfiguraciones de nuestro presente a través de las reglas de ese mundo. Dicho de otro modo, aquel mundo afectivo construido a partir de esta circulación de cámaras que pasa de lo estático cenital a lo dinámico horizontal crea un régimen afectivo capaz de configurar un determinado ritmo y espacialidad donde habitar narraciones que no son necesariamente de horror, de hecho, una

versión actual de *Sólo en casa* (*Home Alone*, Chris Columbus, 1990) bien podría construir mundos que resonaran con los de *Paranormal Activity 2* sin que a nivel de trama compartan nada. Cada vez que experimentamos una película habitamos mundos donde caben innumerables películas, los cuales, de ser lo suficientemente potentes, son capaces de hacernos viajar a través de ellos al margen de la historia *concreta* —véase la capacidad para poder perdernos por el mundo que crean los juegos lumínicos de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982)— independientemente de su historia o la simpatía que nos despierten los personajes, pudiendo imaginarnos otras tramas en éste, también sentir desde otros ángulos ciertas experiencias que pensábamos férreas y privadas, ahora diluidas en la confluencia con aquel régimen afectivo.

La segunda respuesta se deriva de introducir una matización a lo que acabamos de señalar teniendo en cuenta lo tratado a lo largo de estas páginas. En los anteriores ejemplos nos referíamos a un mundo dominante formado por ciertas articulaciones en la iluminación o en los despliegues de cámara que en ningún caso abarcaban el espacio afectivo del film al completo, esto es, la totalidad abierta de las conexiones materiales —la cual también involucra las variaciones mínimas en los encuadres, los distintos efectos sonoros, la acentuación y dicción de los protagonistas, los brillos en los objetos, los contrastes en la puesta en escena...—. Evidentemente no existe *un* mundo por excelencia, un recorte privilegiado, pero sí existen articulaciones que se imponen sobre las demás, de hecho, gran parte del arte en la creación cinematográfica consiste precisamente en hacer converger distintas articulaciones audiovisuales de manera que sobresalgan ciertos mundos dentro de todos los allí existentes; cuando esto no sucede puede tener lugar una experiencia confusa o inconsistente. Pero toda película está surcada por mundos o incluso *micromundos* alternativos a la espera de sobresalir forjando así otros regímenes afectivos con distintas potencialidades capaces de producir diferentes concreciones o que directamente ignoren la trama. Véase el caso de aquel profesional de la fotografía que se centra únicamente en el balance entre los colores y los distintos posicionamientos de la cámara, ignorando el resto articulaciones audiovisuales; la experiencia de habitar ese film, incluso cuando esté atento a la narración, será muy distinta de aquellos espectadores ajenos a cuestiones técnicas⁸.

⁸ Pero no hace falta ir a casos tan especializados, pues toda persona es susceptible de experimentar las películas desde posiciones *alternativas*. En cierta ocasión tras el visionado de una película en la que asistía su director los espectadores tuvieron la oportunidad de participar en una charla distendida con éste. En ella los comentarios más destacados, por inesperados,

La tercera, situada ya en un nivel interpretativo pero que no se entiende sin las otras dos, apunta hacia cómo la misma narración produce concreciones distintas en función de cómo se exploran los diferentes mundos. Durante cada visionado la conjunción de los mundos cinematográficos —en el caso de *Paranormal Activity 2* se puede ser más receptivo al mundo de las cámaras de seguridad en detrimento de las secuencias en mano— y los otros mundos que habitamos —podemos haber tenido un mal día, sentirnos inquietos por un temor intuido, el cambio de actitud ante la trama al conocerla...— producen distintas concreciones de dicha narración en los mundos —por ejemplo, valorar de manera distinta el papel del padre, pasar de sentir terror a hilaridad—. Puede que estas variaciones sean mínimas, apenas perceptibles, pero también conducir a experiencias significativas, como en aquellos casos en los que de repente un plano, un diálogo o la disputa entre dos personajes adquiere otros matices, conduciendo a una auténtica revelación. Si bien no se confunden, a esta tercera respuesta hay que sumar la inagotable capacidad para fantasear con otras posibilidades de la trama —un giro de los acontecimientos mucho más dramático, relaciones ocultas entre los personajes, un cambio en las localizaciones...—.

Estos son algunos de los modos en los que ciertas películas son capaces de resonar con *nosotros*, conformando mundos vastísimos e inagotables que impiden la repetición causal, el aburrimiento, en tanto la trama *actual* resulta el menor de los elementos que se están poniendo en juego. Para mostrarlo no ha sido necesario apelar a explicaciones *psicológicas* o *individuales* que reduzcan la *magia* del cine a una mera cuestión de gusto o lo transformen en un texto más donde las imágenes en movimiento serían un añadido casi hasta molesto, pues llegarían a entorpecer su interpretación. Búsqueda de significado que vacía la experiencia cinematográfica y la convierte en un objeto más de consumo y desecho.

Sergio Marqueta Calvo
548031@gmail.com

vinieron de un tipo que repetía una y otra vez lo bien logrado que estaba el sonido que desprendían los zapatos de los personajes al caminar por distintas superficies; para él se trataba de algo muy importante a lo que no se le prestaba la suficiente atención. Este espectador había habitado la película desde un recorte muy peculiar del espacio afectivo allí presente, desplegando en su exploración unas potencialidades muy distintas a aquellos afectos *dominantes* que en este caso constituían un mundo surcado por un aburrimiento radical, los cuales, en su concreción narrativa, conducían a sus protagonistas a buscar sensaciones extremas.

BIBLIOGRAFÍA

- ACKERMAN, D. (1992): *Una historia natural de los sentidos*, Barcelona: Anagrama.
- AGUSTÍN, S. (1982): “El libre albedrío”, en *Obras completas de san Agustín*, vol. III, Madrid: BAC.
- BACHELARD, G. (1985): *El Derecho de Soñar*, Ciudad de México: Fondo de Cultura Económica.
- BARBOSA, L. P. (2013): “Deleuze, Bergson, Bachelard et Bazin, les ambiguïtés entre phénoménologie et sémiotique pour une théorie du temps filmique”, *Galáxia*, 13(26), pp. 84-97.
- BORDWELL, D. (2008): *Poetics of Cinema*, Nueva York: Routledge.
- CHALMERS, D. (1999): *La mente consciente. En busca de una teoría fundamental*, Barcelona: Gedisa.
- DE LANDA, M. (2012): *Mil años de historia no lineal. Una deconstrucción de la noción occidental del progreso y de la temporalidad*, Barcelona: Gedisa.
- DELEUZE, G. (1984): *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Paris: Editions de la différence. Versión online traducida por Ernesto Hernández.
- DELEUZE, G. (2008): *En medio de Spinoza*, Buenos Aires: Cactus.
- DELEUZE, G. (2009): *Diferencia y repetición*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.
- HEIDEGGER, M. (2003): *Ser y tiempo*, Madrid: Trotta.
- MASSUMI, B. (2002): *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Durham & London: Duke University.
- NIETZSCHE, F. (2008): *Así habló Zaratustra*, Madrid: Alianza Editorial.
- SCHELER, M. (1957): *Esencia y formas de la simpatía*, Buenos Aires: Losada.
- SIMONDON, G. (2009): *La individuación a la luz de las nociones de forma y de información*, Buenos Aires: Cactus-La Cebra.
- SLOTERDIJK, P. (2017): *Esferas I. Burbujas. Microferología*, Madrid: Siruela.
- WHITEHEAD, A. N. (1956): *Proceso y realidad*, Buenos Aires: Losada.
- WISSINGER, E. (2007): “Always on Display: Affective Production in the Modeling Industry”, en P. Ticineto & J. Halley (eds.), *The Affective Turn: Theorizing the Social*, Durham and London: Duke University Press, pp. 231-260.
- YATES, F. A. (1983): *Giordano Bruno y la tradición hermética*, Barcelona: Ariel.

FILMOGRAFÍA

- COLUMBUS, C. (1990): *Sólo en casa (Home Alone)*, 20th Century Fox, Hughes Entertainment.
- FLECK, R. (2006): *Half Nelson*, THINKFilm.
- KAYE, T. (1998): *American History X*, New Line Cinema.
- KUBRICK, S. (1980): *El resplandor (The Shining)*, Hawk Films, Peregrine, Producers Circle, Warner Bros.
- SCOTT, R. (1982): *Blade Runner*, Ladd Company, Shaw Brothers, Warner Bros.
- WACHOWSKI, L. y WACHOWSKI, L. (1999): *Matrix*, Groucho Film Partnership, Village Roadshow, Warner Bros.
- WILLIAMS, T. (2010): *Paranormal Activity 2*, Blumhouse Productions, Paramount Pictures, Solana Films.