

Imágenes que se sienten: los afectos del horror y el dolor en *Suspiria* (2018)

Erick Bernardo Suaste Molina*

Resumen

El presente trabajo pretende responder a la pregunta general ¿cómo la técnica codifica los afectos en el cine de terror? Para esos fines, entiendo “afecto” como la capacidad que tiene un cuerpo para aumentar o disminuir las capacidades de otro. En este sentido, concibo al cine como una entidad sensorialmente perceptible por el espectador, por tanto, el equipo cinematográfico compone sus propios afectos a partir de la técnica, pensando en cómo afectar al espectador, es decir, qué le quiere hacer sentir. Así pues, considero que, en el cine de terror, ciertas reacciones corporales pueden estar codificadas porque son aprehendidas por el cuerpo en función de las habituaciones configuradas por la técnica del cine. Dichas reacciones pueden ser actualizadas mentalmente con diferentes conceptos (miedo, asco, horror, terror), pero en este caso, me concentro en analizar cómo se provocan las afecciones corporales en *Suspiria: el maligno* (*Suspiria*, Luca Guadagnino, Estados Unidos, 2018).

Palabras clave: afecto, cuerpo, técnica cinematográfica, sensación, emoción.

* Profesor de Asignatura A del Centro de Estudios en Ciencias de la Comunicación (CECC), Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Universidad Nacional Autónoma de México. Correo electrónico: [erick.suaste.molina@politicas.unam.mx] / ORCID: [https://orcid.org/0000-0002-7196-9041].

Abstract

This paper pretends to answer the following question: ¿how the technique encodes the affects in horror cinema? For that purpose, I understand “affect” as powers to affect and to be affected, a capacity of the body to increase or decrease the capacities of others. Furthermore, I conceive cinema as a sensorially perceptible entity which is felt by spectators. Therefore, the crew of a movie composes these affects from the technique, thinking how they can affect spectators, meaning what do they want them to feel. I consider that, in horror movies, certain body reactions can be encoded because they are learned by the body, thanks to habituations configured by technique. Such reactions can be mentally named with different concepts (fear, loath, horror, terror) but, in this case, I will concentrate on analyzing how corporal affections are elicited in *Suspiria* (Luca Guadagnino, United States, 2018).

Keywords: affect, body, cinematographic technique, sensation, emotion.

Introducción: sensaciones aterradoras

¿Qué clase de vida queremos ver reflejada en la pantalla? Ésta es una pregunta formulada por el cineasta británico Alfred Hitchcock en 1949; en ese entonces, él respondió que no queremos ver la clase de vida que vivimos, o bien, quizá la misma, pero con alteraciones emocionales; “necesitamos sacudidas”, argumentó, puesto que no experimentamos, en la cotidianidad, suficientes emociones estremecedoras (Hitchcock, 2016: 139). Debemos, pues, vivirlas de manera artificial, a través de la pantalla.

El cine es emoción, pero si es así, ¿cómo lo logra? De entrada, podemos describir y analizar las estrategias estéticas de las que se valen las películas para provocar emociones en el espectador, lo cual nos encamina a dos problemas: el primero se trata de saber cómo, desde el equipo de realización, se piensa y se filma una situación con la intención de “emocionar” al espectador y, en segundo lugar, está

el problema de cuáles emociones intentan provocar, toda vez que se trabaja en corpus de películas específicas que, acudiendo a la teoría de los géneros cinematográficos, han sido configuradas como piezas textuales que son parte de un grupo de películas con características que les dan identidad estilística, narrativa y temática.

Es así como parto de la premisa de que todo género del cine ha codificado sus elementos iconográficos, auditivos y dispositivos narrativos. De acuerdo con esta línea, se puede afirmar que los géneros producen ciertas emociones según el efecto que desean provocar en los espectadores: empíricamente, decimos que la comedia causa risa, que el drama induce al llanto y el terror provoca miedo. ¿Cómo logran las películas inducir tales efectos? He aquí otro problema: la risa y el llanto no son emociones, sino respuestas corporales a ciertas situaciones que, de acuerdo con aproximaciones cognitivas sobre las emociones, son vinculadas con episodios de felicidad o tristeza.

El miedo sí es, no obstante, una emoción. ¿Cómo se siente el miedo? José Antonio Marina y Marisa López Penas (2013) explican que el miedo “es 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” (2013: 16). No obstante, el término es un abanico de posibilidades, o bien un campo semántico que designa lingüísticamente un dominio de la experiencia humana; así pues, según la intensidad, puede haber temor, aprehensión, hipocondría. Según la intensidad del objeto o evento que lo desencadena, puede tratarse de terror, pavor o pánico y, de acuerdo con la subitaneidad del suceso en que se provoque, puede sentirse susto, alarma o sobrecogimiento.

Todas ellas vienen acompañadas de reacciones corporales que, más o menos y según el enfoque teórico que se siga, se presentan con sudoraciones, palpitaciones, estados de alerta, escalofríos, temblores, hormigueos, mareos, dolores en el pecho, dificultad para respirar, entre otras reacciones corporales. Ante una situación de peligro, Walter Cannon (1914) diría que podemos responder peleando o huyendo. Pero yo no quiero huir del cine de terror, es más, me llama,

como si fuera un deseo inevitable sentirme agobiado por sus imágenes, aterrado por los sonidos que anuncian una inminente aparición, echar a volar mi mente con los indicios visuales que dejan las amenazas, experimentar el horror de las imágenes de muerte, repudiar el asco del *gore*, o incluso reprochar la violencia, si es el caso.

Las emociones en el cine son estéticas, por ello es menester de este trabajo analizar cómo se elaboran para inducir lo que, tradicionalmente, se espera en el cine de terror: el miedo. Pero volvamos al problema: el miedo es sólo un concepto. Las reacciones corporales son parte de esa experiencia. Así pues, en este artículo, prefiero el término *afecto* y lo utilizo a la manera de Baruch Spinoza, para quien los afectos son las afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales.

El filósofo canadiense Brian Massumi, quien propone la *filosofía activista* como la vía para estudiar los afectos en el arte, también sigue a Spinoza y entiende el afecto como la capacidad de afectar y ser afectado; lo localiza en los *encuentros* o las *relaciones* en el mundo, contrario al psicologismo, que lo ubica en la subjetividad, en el interior del sujeto; añade que es una fuerza pre-consciente, por tanto, posee autonomía y no puede más que ser “sentido”, en la orientación de “sentir”, o bien experimentar con el cuerpo las sensaciones que el afecto deja a su paso (Massumi, 2011b: 23).

El término es complicado y desafiante, porque en el terreno de lo empírico, no se puede describir; cuando en ese campo se le asigna nombre a la experiencia afectiva, ya se encuentra en el terreno del discurso, se le ha puesto nombre. Así pues, reitero que usaré para este trabajo la noción de afecto como afecciones corporales y sus respectivos procesos mentales. Entiendo la emoción del modo en que la define Massumi:

un contenido subjetivo [...] un arreglo sociolingüístico de la calidad de una experiencia que a partir de ese momento se considera personal. La emoción es intensidad cualificada, la introducción de la intensidad (evento) en progresiones semántica y semióticamente formadas en circuitos de acción-reacción narrables como función y significado (2011b: 24).

Cuando voy al cine a ver películas de terror,¹ escucho con frecuencia oraciones como “esa película ni da miedo”. ¿A todos nos asusta lo mismo? Desde luego que no y considero que ésa es una aproximación errónea para describir al cine de terror; éste no debe ser definido de manera general por lo que “nos asusta”, pues los espectadores tememos a diferentes cosas y es posible que asignemos a los objetos del mundo significados distintos. Entonces, no analizaré cómo se crea el miedo, sino cómo se provocan las afecciones corporales asociadas a tal experiencia y que, como espectadores, experimentamos juntos en la sala de cine al ver una película de terror.

Todo significado es potencial; miedo, horror o asco son las posibilidades de significado de una escena, pero sostengo que, gracias a la técnica, el cine sí logra colocarnos en estados afectivos similares que se experimentan en la sala oscura, o bien durante el primer visionado de una película (la primeridad peirceana, en este caso, es esencial). Dado que logra ponernos a todos y todas en el mismo estado afectivo, el cine de terror ha conseguido codificar nuestros afectos, pues el cuerpo espectador se habitúa, eventualmente, a ellos; nos hacen sentir tal vez temor, quizá terror, pero *nos hacen sentir* y es posible que sean experiencias de goce, pues como explicó Hitchcock: millones de personas pagan para sentir miedo, sin tener que pagar el precio de verdad, es decir, el precio del dolor, del peligro, del corte del cuchillo, sólo están allí: en la pantalla.

¹ En este trabajo, entiendo el cine de terror como uno que elabora, estéticamente, las diversas intensidades asociadas al miedo (susto, alarma, temor, pánico, horror y terror). El terror es la expresión más intensa del miedo que, en el cine, se experimenta cuando una amenaza se cierne sobre las víctimas, quienes sufren los estragos en el cuerpo, la mente y en la destrucción de espacios que antes consideraban seguros. Suele manejarse indistintamente como “cine de horror” y “cine de terror”, pero el primero, en realidad es un afecto de aversión o repudio hacia algo o alguien, en este caso, al monstruo o a las imágenes violentas. El terror es un afecto más intenso que puede extenderse más allá del encuentro con algo amenazante. Es, pues, una disposición afectiva de larga duración. Finalmente, la confusión también puede provenir de que, en los textos en inglés, se les denomina *horror movies* a este conjunto de películas, pero a menudo se traduce como *cine de terror*. La discusión puede ser, en este sentido, de carácter semántico (*horror, terror, dread, frightening, terrifying*), pero esas designaciones, como tendremos oportunidad de ver, están en el terreno del discurso.

Los afectos: los límites entre el cuerpo y la mente

Dice Baruch Spinoza: “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” (2017: 210). En términos de acción física, es afección, pero viene acompañada de una actualización conceptual y lingüística, por eso es por lo que entiendo al afecto como afección corporal y sus respectivos procesos mentales. No son procesos separados, sino procesuales.

El filósofo canadiense Brian Massumi, considerado como parte importante del giro afectivo contemporáneo en las ciencias sociales y humanidades, propone una *filosofía activista* en la línea del pensamiento spinozista, que permite entender a las artes como producto del pensamiento y la acción (*thinking-feeling*) que asigna al arte un valor de “evento”, o bien de experiencias materialmente captadas que producen líneas, movimientos, perspectivas, objetos, sensaciones y, más allá de ellos, el potencial para estimular, en la mente de los receptores del arte, afecciones e ideas (Massumi, 2011a: 1-16).

El paradigma de Massumi se adhiere a la *teoría del afecto contemporánea*, cuyas reflexiones están atravesadas por la filosofía de los procesos, la semiótica, el cognitivism, la neurociencia, el pragmatismo, el empirismo radical y algunos postulados postestructuralistas. No es objetivo de este trabajo hacer un trazo teórico de todos estos movimientos que han marcado la teoría del afecto; únicamente acudo a una de las teorías que me permite una aproximación al cine y su relación con el espectador vía las habituaciones del cuerpo que cada película provoca en él y que, por tanto, van dejando residuos en la corporalidad de cada espectador que mira una película.

Ese residuo es un registro de experiencias previas que, según Massumi, no son conscientes, pero que actúan cada vez que estamos ante un nuevo evento de calidad afectiva, en este caso, el nuevo visionado de una película. Esta experiencia que queda registrada en el cuerpo es más visible, creo, en la experiencia del cine de terror: empíricamente, uno puede verlo, es decir, saltar del asiento en un susto

repentino, emitir sonidos de sorpresa, retorcerse ante el asco o el dolor que muestran los personajes y, siendo más subjetivos, se experimentan sensaciones en el estómago, quizá en el plexo solar, se hacen gestos de repudio o, tal vez, de goce. Considero que esas reacciones del cuerpo son lo que Massumi llama *la autonomía del afecto*.

La autonomía del afecto

La *expresión*, el *afecto* y la *percepción* son fenómenos que se pueden conectar mediante la teoría del afecto de Massumi, la cual se puede encontrar tanto en los terrenos de la política como del arte; empero, la idea fundamental que atraviesa su investigación es la distinción entre *afecto* y *emoción*, que ya señalamos en la introducción.² Dado que el afecto es la capacidad para afectar y ser afectado, y la emoción, un concepto o *contenido lingüístico*, Massumi argumenta que 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; tales reflexiones se hallan en el artículo *The Autonomy of Affect* publicado en 1995 y añadido en 2003 al libro *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*.

De manera general, el autor argumenta que existen dos sistemas denominados *intensidad* y *cualificación*. Entre ambos se halla un *tercer estado* que es el *afecto*; éste 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” puede ser imágenes que dejan

² La discusión sobre las maneras de nombrar el fenómeno del sentir es amplia: afectos, pasiones, sentires, emociones, sensaciones, sentimientos son un léxico que opera en el trabajo de diversos teóricos y desde varias corrientes de pensamiento dentro de las ciencias sociales. No es la meta del trabajo entrar en esa discusión tan amplia; retomamos únicamente la distinción de Massumi entre afecto y emoción, pero sirva esta nota al pie para reconocer la existencia de dicho debate que se puede hallar en otros trabajos y en pensadores clave, como Patricia T. Clough, Gregory J. Seighworth, Melissa Gregg, Sara Ahmed, Silvan Tomkins, Steven Shaviro, Vivian Sobchak, entre muchos otros y otras.

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 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. Se puede argumentar 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). Éste es un proceso *cognitivo mental* con el que somos capaces de darle algún nombre a la experiencia afectiva. Para Massumi, eso es la *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.

El interés de Massumi yace en el *afecto*, aquello que no es simbólico, sino que está en vías de “ser”, lo que es *potencia*; 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* (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 *suspenso* que constituyen la afección fisiológica y la integración del afecto dentro de una *narrativa*.

Pero he ahí una crítica, o más bien una contradicción hacia el aspecto de que nada en el cuerpo está prefigurado, puesto que el mismo autor señala que en todo acontecimiento:

el cuerpo debe estar en disposición para ser afectado y, a su vez, se prepara mediante una capacitación afectiva para avanzar hacia un estado disminuido o aumentado; esa capacitación está ligada al pasado vivido por el cuerpo. El pasado incluye lo que se entiende como elementos subjetivos: los hábitos, habilidades adquiridas, inclinaciones, deseos e incluso voluntades. Todos se presentan bajo la forma de patrones de repetición. Esto no implica que el acontecimiento esté menos enraizado en el cuerpo. El pasado con el que carga el cuerpo, de forma mecánica, incluye niveles que se entienden como físicos o biológicos, la herencia genética y la filogénesis (Massumi, 2011a: 15).

Massumi se refiere al sistema nervioso autónomo, así como a teorías que sostienen que hemos heredado emociones que se expresan ahora del mismo modo que las expresaban nuestros antepasados. Pero no exploraré esas posibilidades, en cambio, considero que existe un vínculo entre el trabajo de Massumi y la pragmática del filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce; de hecho, su visión de lo que más tarde se configuró como *filosofía activista* emana de su comprensión *pragmático-especulativa* del afecto, es decir, cómo las vivencias del presente y los remanentes del pasado configuran las posibilidades de futuro, toda vez que el cuerpo está en un *devenir*.

Su noción de *cuerpo* es pragmática y se adhiere a Spinoza para explicarlo, pues considera que la idea de cuerpo del filósofo neerlandés es lo que éste puede hacer mientras avanza. “Un cuerpo se define por las capacidades que presenta a cada paso; lo que éstas son en sí, cambia constantemente. La habilidad de un cuerpo para afectar o ser afectado, su carga de afecto o poder de existencia, no es fijo” (2011a: 22). Pero, aunque en cada evento hay un rango de novedad, debido a que vamos explorando el mundo y descubriendo cosas, exponiéndonos a diversos sentires, también existen patrones, o bien, en palabras de Peirce, habituaciones.

Es por ello por lo que sostengo que el cine de terror ha logrado codificar ciertos patrones corporales que se presentan como afecciones provocadas por la técnica con la que se configura la estética de las imágenes. Lo anterior significa que se planea la temporalidad del

suspenso, el golpe de sonido, la música creciente, el indicio de un monstruo, el murmullo, y se puede hacer que el espectador sienta el dolor del personaje vía los sonidos, los cortes de montaje y, desde luego, la apariencia o el “semblante” de los personajes al ser golpeados, torturados, para así identificarnos con su asco y repudio a situaciones horribles. Todos estos fenómenos son experimentados por el cuerpo del espectador, que, como dice Masumi, está expectante de lo que “virtualmente” puede suceder en la película.

No obstante, no entendamos como “estructura” lo que Masumi comprende como “evento”; los afectos no son fijos, sino que están en un devenir que se planea previamente en la realización de la película. Si bien se “codifica”, lo que no podemos detectar es la longitud de la afección corporal en términos de duración o de aparición puntual; es allí donde yace la novedad, el no saber en cuál momento vendrá el susto o, más importante, qué tan intenso será el sufrimiento que experimentaremos ante el horror, el peligro o la flagelación corporal de un personaje. Esas situaciones son afectivas; el espectador les pondrá nombre si lo encuentra relacionado con lo simbólico, es decir, la emoción ya se halla en vínculo con el mundo referido, pero nuestra experiencia es, ante todo, “sentida” y nunca es igual a la anterior.

Un cine de afectos

El cuerpo no es entendido únicamente como materia y existencia humana, pues también es una entidad sensorialmente perceptible. El proceso de afecto, entonces, puede ocurrir entre dos personas, pero también, entre máquinas y sujetos, con lo cual puede estudiarse en el terreno de las creaciones humanísticas. En otras palabras, existe un contacto de materia con materia, de significantes con significantes. Así, un artista selecciona los materiales que le funcionan y les da forma. Moldear la materia, en este caso, la cinematográfica, para que adquiriera una forma, es una posibilidad de afectar.

Por otro lado, está la intención. Quienes componen con materiales, desean no sólo crear un objeto perceptible, sino transmitir sen-

saciones y emociones con esta creación. Los afectos, pues, son una manera de emocionar al cuerpo. Hay emoción al crear y la hay al percibir. De modo que, en este artículo, me concentraré en el segundo proceso, es decir, en cómo una película ya terminada, afecta al espectador en el momento de la exhibición (visionado). No obstante, es importante percatarnos de que esto no es posible sin los artistas, llamémosles director, fotógrafo, escenógrafo, vestuarista, sonidista, colorista, iluminador y demás participantes que colaboran en la composición de un filme. Es el creador o la creadora quien codifica los afectos pensando en cómo afectar al espectador, o sea, en qué le quiere hacer sentir.

El cine es sensorial; esto sucede en la forma, por tanto, es justo decir que las sensaciones se producen con la técnica: fotografía, sonido, montaje y dirección de arte. ¿Es la técnica un proceso de codificación? Si atendemos a la noción de código como “convención” que se crea como regla o acuerdo entre personas, podemos decir que sí, la técnica se emplea con ciertos fines estéticos, no sólo para hacer ver al filme bello, sino para transmitir un efecto que está relacionado con ciertas sensaciones que el espectador logra vivenciar.

Aunque la noción de “código” es, en primera instancia, lingüística,³ también podemos asociarla con las convenciones que operan en la composición visual. ¿Puede el cuerpo codificar? Las teorías fisiológicas de las emociones mencionan que nosotros podemos responder ante ciertos estímulos. Pongamos el caso del miedo: ante un estímulo peligroso que implica una amenaza a nuestra seguridad, las respuestas son “correr” o “pelear”. Spinoza le nombró a esto “conatus”, es decir, el esfuerzo que cada cuerpo hace en preservar su ser, en sobrevivir, pues (Spinoza, 2017).

³ Para Ferdinand de Saussure, teórico fundamental de la lingüística, un signo es la relación entre significado (concepto) y significante (imagen acústica o aspecto material). Si hay una relación entre ambos, es porque se evocan mutuamente y dicho vínculo es codificado por una convención social que se mantiene entre las comunidades de hablantes que emplean la lengua. Saber el significado de un signo es participar del código que existe entre los hablantes. Luego, la codificación es un fenómeno crucial en la construcción de sistemas de significación, sean escritos, orales o visuales (Saussure, 2016: 99-103).

Desde ese momento el cuerpo puede registrar ciertos estímulos como peligrosos y, ante la repetición de un estímulo similar (una alarma sísmica, por ejemplo), el cuerpo reaccionará y tratará de huir a un lugar de protección. No es sólo el cuerpo el que se moviliza, sino también la mente. Pero, como ya expresé, yo no quiero huir del cine. ¿Cómo podemos explicar esto desde la filosofía? Recordemos que la teoría contemporánea del afecto está atravesada no sólo por las aproximaciones cognitivas y neurofisiológicas de las emociones, sino también por postulados del postestructuralismo y el pragmatismo. Este último nos da las bases, gracias al trabajo de Peirce, quien nos explica que tenemos hábitos interpretativos y de conducta.

El cine sensorial y los hábitos del cuerpo

En su libro *El lenguaje del cine* (2008), 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 significante (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 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 cámara, se convierte en “objetivación”, una selección y/o representación del conocimiento subjetivo.

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 senso-

rial. 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.

Carl Plantinga problematiza lo anterior a partir de lo que él denomina *the sensual medium*, es decir, la naturaleza sensorial del medio cinematográfico que apela directamente a las respuestas automáticas procesuales del espectador y que se manifiesta, de manera más obvia, en las imágenes de sexo y violencia, toda vez que son formas sensibles que evocan respuestas corporales encarnadas, o bien lo que el autor denomina *mimicry*, recuperando los trabajos de Vivian Sobchak acerca de la encarnación del cine en nuestros sentidos (Plantinga, 2009: 71). A pesar de que su aproximación es cognitiva, Plantinga propone algo similar a Massumi, es decir, no se niega el papel de la cultura, pero existen respuestas en el espectador que no son “lingüísticamente procesadas”, no son mediadas por el lenguaje o el pensamiento consciente, lo cual es la mera definición de “afecto”.

Ahora bien, los afectos también son entendidos como signos, de hecho, Gilles Deleuze considera que, en la generación de efectos de conocimiento, existen cuatro tipos de signos escalares, de los cuales nos interesan los primeros: signos o afectos, definidos como efectos físicos sensoriales y perceptivos en la piel, que son de carácter indicial (Deleuze, 1996: 96). No obstante, estos primeros signos están en el orden de la afección que, en el caso del filósofo Charles Sanders Peirce, ocurren en el proceso que dicho autor entiende como *semiosis*, en donde algo resulta signo para alguien.

Peirce, cuya influencia se extiende a Deleuze y Massumi, explicó que el proceso afectante es un proceso lógico de tres estadios: *primeridad*, *segundidad* y *terceridad*. Éstos 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.

Como estadios fenomenológicos, brindan cierto tipo de información que puede formar, en el intérprete, hábitos interpretativos y de conducta, o sea, la exposición constante a un signo o conjunto de signos hace que habituemos los significados de los mismos y, dado que la aproximación de Peirce es pragmática, entonces, nos conducen a ciertas acciones, lo cual implica movilizar al cuerpo y la mente, de ahí que se produzcan hábitos de conducta asociados a las interpretaciones que hacemos de los signos. Pues bien, así como la mente se habitúa a ciertos significados, sostengo que el cuerpo también lo hace, por ende, registra una serie de *primeridades* que se van acumulando como información que emergerá en cuanto el sujeto, que es cuerpo y mente, se exponga nuevamente a la repetición de una experiencia.

Afectos codificados

En 2010, Julian Hanich publicó el trabajo titulado *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers: The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*. Más que preguntarse por qué sentimos emociones, su pregunta general es: ¿cómo las sentimos? Es evidente que no maneja el vocablo de “afecto”, sino de emoción; concluye que, en el cine de terror, existen cinco 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*).

Cada una de ellas está elaborada con diferentes elementos filmicos que remiten a la configuración de una película, de allí que sean

“estrategias estéticas” y argumenta que aparecen en cierto tipo de filmes según el subgénero, o bien pueden emplearse varias o todas en una sola cinta, lo cual depende de la intencionalidad del cineasta. Su enfoque, no obstante, es fenomenológico, pues se distancia de la teoría contemporánea del afecto, al considerar que no se pregunta por la experiencia placentera del sujeto, asunto con el que no concuerda, dado que toda actividad, explica Massumi, también puede ser de goce.

Hanich le llama *miedo cinematográfico* a lo que se genera gracias a estas estrategias estéticas, las cuales, podríamos decir, ya configuran una especie de criterio que tener en cuenta para detectar ciertas experiencias que son codificadas, como es el caso del susto (*cinematic shock*). Pero observo en su trabajo y en mi propuesta una similitud: pese a que existen estas estrategias, no pueden ser realmente inventariadas en términos de duración exacta, momento de aparición ni intensidad. Siendo así, las afecciones corporales, aunque codificadas por la técnica y aprehendidas por el cuerpo del espectador, no pueden limitarse a un solo tipo de sensación, pues cada “evento” siempre trae consigo algo de “novedad”.

La técnica

De manera muy general, podemos comprender la técnica 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, citado en Martínez y 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 apro-

piaciones 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 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 a ser el enfoque en cuanto a sus capacidades de movimiento y actividad mental.

El crítico estadounidense 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 quien 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:

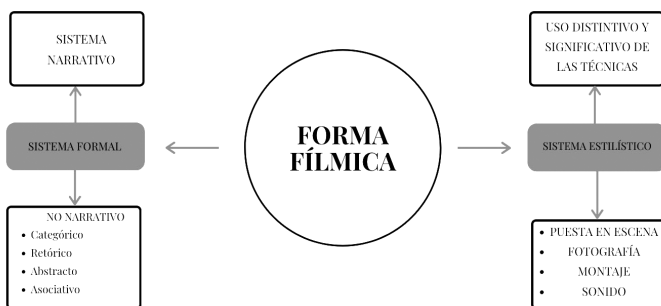
Explicó que *La semilla del Diablo* se había rodado con cámara en mano y en la calle, lejos de los platós [*sic*] de un estudio. Era importante, dijo, mantener el plano en movimiento y utilizar un gran angular que ampliara ligeramente las caras de sus actores y la pantalla, para poder insertar el horror 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 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 formal y estilística del cine; David Bordwell y Kristin Thompson en *El arte cinematográfico* (2015) explicaron que el medio cinematográfico ocupa cuatro técnicas: dos de rodaje (puesta en escena y fotografía) una que relaciona planos con otros planos (montaje) y aquella que enlaza 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 (Bordwell y Thompson, 2015: 144). Considero que es el sistema de la forma lo 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” (Bordwell y Thompson, 2015: 144) (figura 1).

Figura 1



Los autores 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. Teniendo esto en cuenta, volvamos a nuestra pregunta inicial: ¿cómo la técnica codifica los afectos en el cine de terror? En el siguiente inciso, propongo analizar cómo las técnicas de montaje y sonido ensamblan los afectos del horror corporal, el dolor y el asco, asociados a la experiencia del miedo.

Antes de comenzar, me permito un par de anotaciones más acerca del procedimiento de análisis: sigo la propuesta de Bordwell y Thompson, acerca de que la emoción desempeña un papel importante en nuestra experiencia de la forma, entendiendo a esta última como una serie de pautas y estructuras que crean convenciones, expectativas que el espectador tiene en relación con otras experiencias estéticas. Los autores le llaman “presentimientos”. Así pues, hay 1) emociones representadas y 2) respuestas emocionales del espectador.

Me sitúo en este segundo terreno y empleo el término “afecto” en lugar de “emoción” (las razones las he explicado con anterioridad), por tanto, me interesa cómo la película se piensa para provocar una respuesta afectiva en el espectador. Así pues, parafraseando a los analistas estadounidenses, el afecto que sienta el espectador surgirá de la totalidad de las relaciones formales que perciba en la obra. De igual forma, el sistema formal interactúa con el sistema estilístico, en el que se halla el uso distintivo de las técnicas del cine.

Dicen los autores que no se pueden estudiar estos aspectos separándolos de la forma narrativa; yo considero que sí, pues, de hecho, el afecto es preconsciente y puede ser modelado, como ya he argumentado, por la técnica (Bordwell y Thompson, 2015: 41-48 y 144-156). Me centro en dos técnicas: montaje y sonido, porque en el terror contemporáneo son las que subrayan y condicionan la respuesta afectiva; desde luego, se mencionará su relación con elementos de la puesta en escena. Procedo con el método de análisis del *decoupage*, una selección y corte de secuencias de la película para desglosarlas en planos y analizar con detalle la composición técnica.

Cuerpos sincronizados: el devenir doloroso en Suspiria

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, al igual que aquel que madame Blanc ha colocado sobre Susie 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 detrás de ella, pero no puede salir. Está 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. En cuanto Susie 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 par que el de Susie, pero contra su voluntad. Cada que Susie 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. Susie 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)⁴ nunca se me ha olvidado.

⁴ Se trata de un *remake* de la película homónima de 1977 dirigida por el italiano Dario Argento.

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 experimente estas sensaciones?

Dicen Bordwell y Thompson que la puesta en escena es, en el fondo, una noción teatral porque el cineasta escenifica un acontecimiento para filmarlo, 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 el caso del montaje y el sonido, son principios de articulación del cine que derivan en procesos aún más específicos: 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).

Considero que el montaje es un principio ontológico de organización de la imagen en movimiento. No quiero decir con esto que el montaje sea una cualidad original del cine como medio visual, pero sí 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 éstos son percibidos como cambios instantáneos, pero, presentan segmentos diferentes de tiempo, espacio y material gráfico. Éstas 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.

En *Suspiria*, propongo que el montaje organiza una experiencia sensorial en 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. Estas formas de montaje, a su vez, son las que codifican nuestras reacciones corporales, de modo que este evento pueda ser “sentido” como uno cercano al dolor.

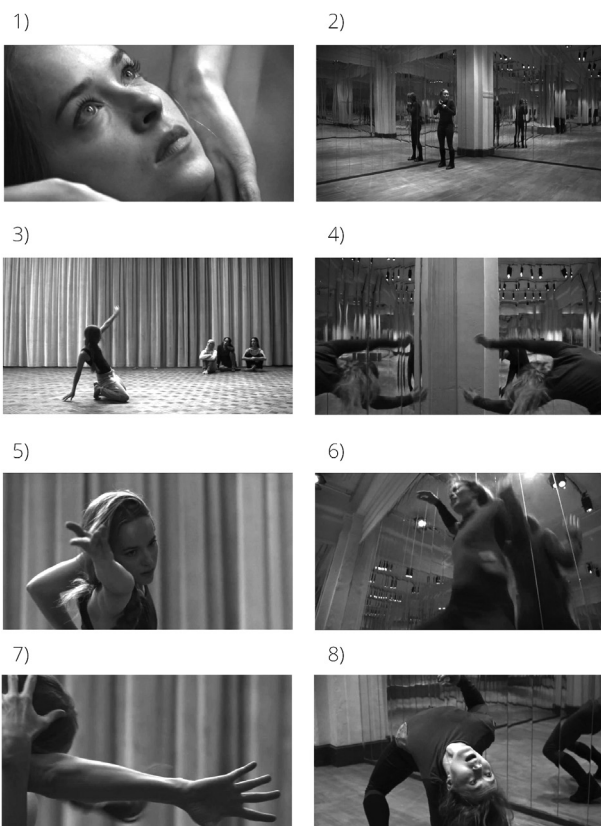
Estos cortes, acompañados de sonidos “diegéticos” (proviene del cuerpo, aunque se añaden en la banda sonora) refuerzan la violencia que se ejerce en los cuerpos. Estos elementos crean la experiencia sensible, por ende, logran la “empatía somática”⁵ del espectador con las víctimas; los sentires de quienes miramos devie-

⁵ El término es de Xavier Aldana Reyes, quien en *Horror Film and Affect* indaga cómo las películas les hacen cosas a los espectadores, como, por ejemplo, el sentirse amenazados o experimentar en carne propia las heridas del cuerpo. 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 el fenómeno de la empatía somática es la sensación que experimentamos al unísono con los personajes (Aldana, 2016: 8-12).

nen entonces en horror, asco, repulsión. Las películas de terror que utilizan imágenes violentas no recargan sus estrategias en la anticipación angustiosa o el susto repentino (no quiero decir que no las utilicen, pero no son su principal intención); en cambio, privilegian la violencia gráfica, por ello 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 (figura 2): 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.

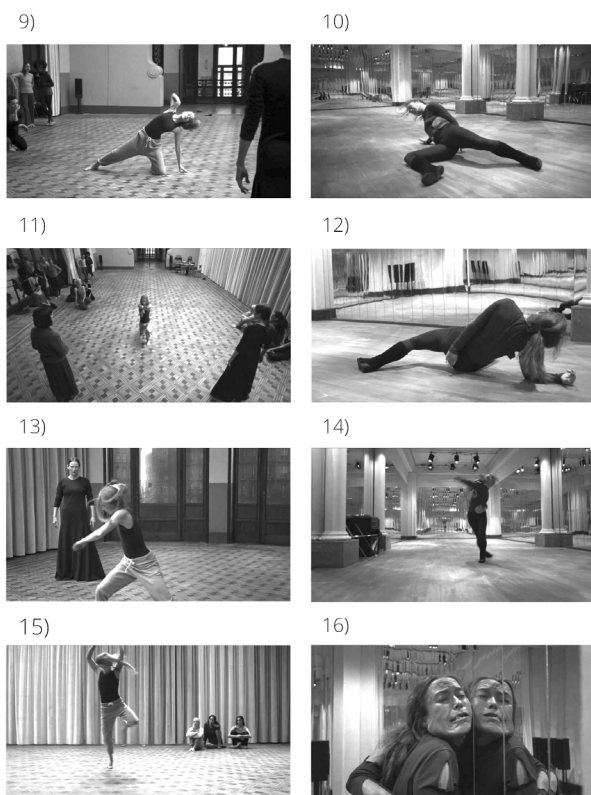
La cámara no se mueve con ella, en cambio, filma las diferentes posiciones que asumen, registrando planos detalles de sus cuerpos: una mano, la cadera, la cabeza, las piernas y, en menor grado, sus rostros, específicamente el de Olga, en quien observamos el sufrimiento. Este montaje es rítmico; la longitud temporal de cada plano oscila entre uno y ocho segundos. Los cortes son rápidos, específicamente aquellos que vinculan una contorsión corporal de Susie 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”.

Figura 2

La técnica de “corte” es esencial porque no sólo indica cambio de un escenario a otro, también señala 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, Susie baja hasta el piso y estira sus brazos con fuerza; cuando avienta el brazo hacia arriba, sucede el primer corte.

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 Susie alza el brazo, como si empujara algo hacia el aire, Olga recibe el impulso, “algo” la avienta. En el plano 5, Susie 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.

Figura 3



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 en la figura 3. 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.

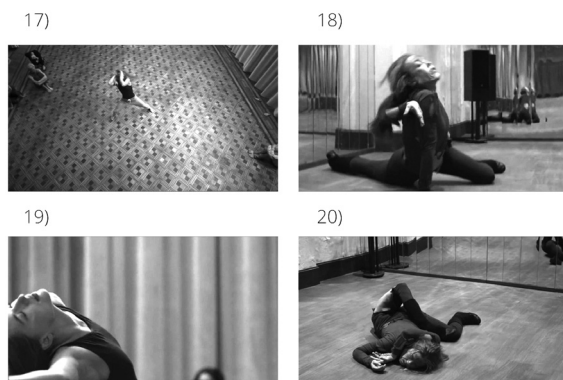
Es muy bonito, aunque cuando se vive de modo encarnado, no lo es tanto. No pienso en la belleza sino en el dolor. En el plano 11, Susie se levanta del piso y coloca la rodilla derecha en una nueva posición al tiempo que lleva sus brazos al frente y coloca las muñecas una arriba de la otra. Tras esto, 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 Susie.

Desde este punto (específicamente el plano 13) los cortes comienzan a ser de menor duración; la danza comienza a acelerarse, por ende, Susie marca 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 desplace con mayor violencia en el espacio, mientras sus extremidades

se fracturan y los fluidos corporales le abandonan; emana 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 cómo 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 inciso) menciona que la técnica parece neutral y por debajo de la realización, es decir, uno no es consciente de sus articulaciones, sólo las experimenta. La figura 4 exhibe el resto de los planos.

Figura 4



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 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 encañamiento 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 formalista, lo cual no sería raro si consideramos que Massumi (2011a) 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 sensaciones, 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 también 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*. Me sucede constantemente que cuando veo películas de terror, no sólo la que analizo aquí sino en toda mi trayectoria como fanático y estudioso de este género, cualifico las películas según su intención emocional: “es aterradora”, “me da miedo”, “es horrorosa”, “el monstruo es horrible”, “sentí feo al ver estas imágenes”, etcétera. 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 (2011a).

Estos conceptos (como arreglos sociolingüísticos) que designan 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 (Massumi, 2011a: 39-50). Al igual que 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 elaborado 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.

Finalmente, un análisis del montaje también es pertinente porque se corresponde mucho con las técnicas que Massumi prepondera en el estudio de la comunicación visual, es decir, 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.

Las reacciones corporales que la técnica codifica son aprehendidas por nuestro cuerpo; sostengo que, en el cine de terror, particularmente en aquel que muestra secuencias violentas como las que recién describí, las afecciones corporales se vuelven autónomas, es decir, son parte de un registro que nuestro cuerpo, en calidad de espectador, ha habituado gracias a ciertos patrones de repetición que se presentan en la experiencia de ver películas con imágenes y sonidos similares.

Lo anterior quiere decir que estrategias estéticas como el corte condicionan al cuerpo porque se sincroniza con la acción violenta: en el caso de *Suspiria*, un movimiento corporal de la bailarina coincide con un corte que traslada un plano a otro, pero bien podría tratarse de un asesino asestando un hachazo en su víctima, para lo cual el sonido del arma y el corte que va de la acción de asestar el golpe a clavar el hacha en el cuerpo están vinculados por un corte. La sucesión de estos planos varía en temporalidad, pero la afección es la misma, el sobresalto del cuerpo, un temblor en la pierna o en la parte del cuerpo donde el personaje recibió el golpe.

Por supuesto, la propia imagen del cuerpo degradado, sangrado, torturado, lleno de fluidos, mugroso y humillado, provoca reacciones de asco y horror; en este sentido, otros elementos materiales como la puesta en escena para generar atmósferas, el maquillaje y la utilería son parte esencial para la evocación de tales reacciones, por tanto, queda pendiente, desde mi perspectiva, integrar un análisis de lo que la dirección de arte puede hacer para contribuir a generar afectos en el espectador. De igual manera, quizá será pertinente el análisis de un corpus extenso para estudiar las afecciones corporales de otras películas que generan habituaciones.

De igual importancia es considerar el problema de cómo la técnica ha configurado los afectos del cine en relación con la evolución del propio lenguaje cinematográfico y sus sistemas formales y estilísticos. Es notorio que, en el análisis que aquí presento, el montaje y el sonido juegan un papel fundamental en la inducción de reacciones corporales y ello quizá se vincula con la forma en que las audiencias actuales estamos percibiendo el cine, es decir, con mayor velocidad en los cortes, transiciones de corta duración que acumulan planos sobre otros para estimular más la mirada, así como la saturación, en determinados casos, de sonido y elementos visuales como la luz, los colores o el uso de filtros.

Relacionado con lo anterior, el cine actual utiliza pantallas verdes para recrear mundos posibles, pero ¿cómo es que esa falta de elementos “orgánicos” afecta al espectador? En este sentido, los cambios históricos en la representación y la codificación no son irrelevantes para la experiencia corporal; recordemos que el cine silente sólo necesitó de imágenes para movilizar al espectador (es harto conocida la anécdota del público que huyó de la sala ante “La llegada del tren”, una vista cinematográfica presentada por los hermanos Lumière en 1895). De igual forma, el ritmo en el cine clásico, o la duración de planos en el fenómeno del cine contemplativo o experimental, codifica de manera diferente la corporeidad de los espectadores. Así pues, una variable temporal nos invita a plantear problemas acerca de la posible universalidad (o no) de los afectos a la luz de los cambios en la técnica del cine.

Finalmente, considero que lo más destacable en esta discusión es que las afecciones corporales cuando vemos una película son, a la

manera de Massumi, preconsientes. A pesar de estar codificadas, son autónomas, por tanto, aunque el espectador las experimenta continuamente, son parte de una experiencia registrada en su cuerpo, de la cual hará diferentes actualizaciones lingüísticas dependiendo de la intensidad de estrategias estéticas que se utilicen en la película. Ya se ha estudiado que los espectadores poseemos expectativas, pero se ha hecho en el terreno de la narratividad, o sea, en el ámbito del discurso. Lo que presento aquí es una manera de poder entender cómo se pueden codificar experiencias que, a pesar de la repetición, están fuera de la actividad simbólica.

Conclusiones

Dice Spinoza que no hay afectos de los que no podamos hacernos ideas. Así pues, cada vez que vemos una película, parece inevitable etiquetar la experiencia con algún concepto. Tenemos, como espectadores, cierto conocimiento de las películas que deseamos ver, o que estamos acostumbrados a ver, por ende, esperamos que nos brinden ciertas experiencias, quizá hasta se vuelve rutinario esperar el mismo esquema narrativo, a pesar de querer “cosas nuevas”. La novedad, considero, está en la experiencia con el cuerpo.

Aunque los creadores de una película, o de cualquier forma de arte en general, tienen intenciones de transmitir sensaciones, de crear emociones, y utilizan estrategias diversas para ello, la experiencia no deja de ser subjetiva, sobre todo cuando nos hagamos de un significado alrededor de ella. Pero el cuerpo, aunque puede condicionarse de muchas formas en diferentes ámbitos, en el cine, siempre siente y, aunque haya aprehendido ciertas codificaciones impuestas por las películas, experimenta de manera preconsiente. Eso hace que tengamos experiencias gozosas.

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 llamen nuestra atención. Massumi es-

tudió 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 solo. 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 goce a los espectadores; la primera manifestación de ese goce 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.

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 placentera o, en el caso del cine de terror, el miedo es gozo. Por esa razón, entiendo 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 en el nivel semiótico semántico.

Queda pendiente estudiar a fondo lo que podríamos denominar como *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*, en 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).⁶ Cuando entremos en lo actual, que es el significado, sabremos lo que es contracultural. Es así como podremos explicar no sólo las experiencias corporales, sino también porque el cine de terror nos resulta, a algunos, una fuente de goce.

Referencias

- Aldana Reyes, X. (2016), *Horror Film and Affect. Towards a Corporeal Model of Viewership*, Routledge, Londres.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2015), *El arte cinematográfico. Una introducción*, Paidós, Barcelona.
- Cadena, C. (2021), *Diseño de producción, dirección de arte y escenografía cinematográfica*, Bad Bad Architecture, Ciudad de México.
- Cannon, W. B. (1914), “The Emergency Function of the Adrenal Medulla in Pain and the Major Emotions”, *American Journal of Physiology*, vol. 33, pp. 356-372.

⁶ 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 *sensorio-motor* 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).

- Cárdenas, J. D. (2019), “Técnica cinematográfica: una economía moderna del tiempo, el cuerpo y el alma”, *Palabra Clave*, vol. 22, núm. 2, abril, pp. 1-32. Corporación Universitaria Unitec, Colombia.
- Cardero, A. (1994), *Diccionario de términos cinematográficos usados en México*, UNAM/FES Acatlán, México.
- Clough, P. T. (2008), “The Affective Turn: Political Economy, Biomedica and Bodies”, *Theory Culture Society*, vol. 25, núm. 1, pp. 1-22.
- Deleuze, G. (1996), *Crítica y clínica*, Anagrama, Barcelona.
- Gregg, M. y Seigworth, G. (eds.) (2010), *The Affect Theory Reader*, Duke University Press, Durham.
- Hanich, J. (2010), *Cinematic Emotion in Horror Films and Thrillers. The Aesthetic Paradox of Pleasurable Fear*, Routledge, Londres.
- Hitchcock, A. (2016), *Hitchcock por Hitchcock. Escritos y Entrevistas I [1949]*, editado por Sidney Gottlieb, El Cuenco de Plata, Buenos Aires.
- Marina, J. A. y López Penas, M. (2013), *Diccionario de los sentimientos*, 5a ed., Anagrama, México.
- Martin, M. (2008), *El lenguaje del cine [1955]*, 2a ed., Gedisa, México.
- Martínez, J. y Serra, J. (2000), *Manual básico de técnica cinematográfica y dirección de fotografía*, Paidós, Barcelona.
- Massumi, B. (1995), “The Autonomy of Affect”, *Cultural Critique*, núm. 31: The Politics of Systems and Environments, Part II, pp. 83-109.
- Massumi, B. (2003), *Parables for the Virtual. Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham.
- Massumi, B. (2011a), *Semblance and Event. Activist Philosophy and the Occurrent Arts*, The MIT Press, Massachusetts.
- Massumi, B. (2011b), “Palabras clave para el afecto”, *Exit Book*, núm. 15, pp. 22-30, España.
- Peirce, C. S. (2012), *Obra filosófica reunida. Volumen II (1893-1913)*, editado por Nathan Houser y Christian Kloesel, Fondo de Cultura Económica, México.
- Plantinga, C. (2009), *Moving Viewers. American Film and the Spectator's Experience*, University of California Press, Oakland.

Powell, A. (2005), *Deleuze and Horror Film*, Edinburgh University Press, Edimburgo.

Referencias IMDb. *Suspiria*: [<https://www.imdb.com/es-es/title/tt1034415/>].

Saussure, F. (2016 [1916]), *Curso de lingüística general*, 5a ed., Fontamara, México.

Spinoza, B. (2017), *Ética demostrada según el orden geométrico* [1677], 3a ed., Alianza Editorial, Madrid.

Zinoman, J. (2011), *Sesión sangrienta. Cómo un excéntrico puñado de cineastas 'outsiders' nos provocaron pesadillas, conquistaron Hollywood e inventaron el terror moderno*, T&B Editores, Madrid.

Fecha de recepción: 30/04/24

Fecha de aceptación: 19/08/24

DOI: 10.24275/tramas/uamx/20246239-73