laFuga

# Ensayo sobre la incertidumbre

## El uso de la información en el cine de Ciencia Ficción y de Terror en la última década

Por Roberto Doveris

Tags | **Ciencia Ficción | Cine de género | Lenguaje cinematográfico | España | Estados Unidos | Francia | Reino Unido**

**Introducción**

A pesar del advenimiento de tecnologías que permiten que nos relacionemos con textos audiovisuales y escritos de forma rizomática e impredecible, a través de diferentes formatos y soportes digitales, y en tiempos y espacios que se superponen mutuamente dentro de un mundo hipertextual (cuya mayor cristalización es Internet), el cine no ha visto modificada su estructura temporal en forma demasiado drástica [1] . Si bien la fragmentación espaciotemporal que experimentamos actualmente en nuestras vidas diarias nos permite consumir diferentes cosas al mismo tiempo y vivir experiencias de forma paralela, la materialidad audiovisual del cine ha permanecido fiel a una experiencia temporal definida dentro de límites más o menos estables, que se reducen a los márgenes del encuadre y a una duración específica.

Dentro del marco que dibujan estos límites hemos sido testigos de numerosas formas que atentan contra la linealidad temporal y la geometría euclidiana del espacio, desde la exitosa serie *Lost* hasta *Visage* (2009) de Tsai Ming-Liang, desde las cartas visuales de Tiziana Panizza hasta los clips de Lady Gaga, desde *Eternal Sunshine of the Spotless of Mind* (2004) de Michel Gondry hasta el cine de Chris Marker y Agnès Varda, pasando por Jean-Luc Godard y una interminable lista de obras cuya estrategia implica una reflexión en torno a la hegemonía de la diégesis clásica. Sin embargo, aun así espacio y tiempo en la imagen en movimiento mantienen unas características constantes en los formatos audiovisuales.

Lo anterior determina una estructura cinematográfica que compartirán todas las películas, clásicas, modernas o contemporáneas, y dentro de la cual las imágenes toman forma [2] . Si bien es bastante obvio el hecho de que una película dura, o dicho de otra forma, ocurre en el tiempo, señalarlo permite observar que un film implica siempre una concatenación, ya sea de planos o de acontecimientos, o de ambos. Esta concatenación o encadenamiento puede ser clásica respondiendo al sistema sensorio-motor que describe Gilles Deleuze para referirse al cine clásico, o bien puede ser azarosa y responder más a la escisión que a la continuidad, generando imágenes mentales si seguimos el planteamiento del mismo teórico. Lo que cabe ser destacado ahora es que precisamente la característica de encadenamiento, independiente de la naturaleza del factor que aglutina una cosa tras la otra, es la que liga al cine a una función narrativa, pues transcurre en el tiempo y nos obliga a percibirla tal como se percibe y se sigue a un suceso cualquiera en la realidad fenoménica. Esta función nuevamente se puede manifestar de diferentes formas, siguiendo un relato en donde los acontecimientos se suceden con una lógica y en virtud de un principio argumental, o bien traer presencias disímiles que se suceden por razones aparentemente desconocidas o fortuitas, a modo de collage dadaísta.

Lo interesante es que ambas posiciones pueden estar presentes en una misma película, mezclarse indeterminadamente, funcionar de forma alternada o surgir la una a partir de la otra, como ocurre en el cine de Alfred Hitchcock, por ejemplo. Precisamente es el llamado padre del suspense el que inyectará encadenamientos que rompen el sistema del relato clásico, sembrando en él la semilla que

luego haría eclosionar la estructura del film en su totalidad (Zizek, 1999), lo que también se puede ver en uno de los más cercanos seguidores de Hitchcock, Claude Chabrol, enmarcado en el film de drama e intriga burgués. Por su lado, algo similar realizaría Roman Polanski, dándole un espacio a la ambigüedad que pocas veces tiene lugar en las narraciones que se produjeron dentro del llamado período clásico del cine, pero cuyas consecuencias siguen presentes hoy en nuestras pantallas, constituyéndose en un modo de narrar hegemónico, no sólo en lo que a salas de cine concierne, sino también presente en la televisión, en la radio, en el comic y en las series, incluso en la universidad a través de las cátedras sustentadas en estrictos manuales de guión y cursos de escritura cinematográfica.

**El género y el tratamiento de la información**

Para continuar desglosando la característica temporal del cine en tanto una duración específica, y sus consecuencias, parece también obvio que junto con el encadenamiento ocurra una suma, pues aquello que aparece y desaparece en la pantalla, las imágenes y los acontecimientos que ellas invocan, se van acumulando y forman un nudo de experiencias que el espectador arma, también temporalmente, y cuya suma total es la experiencia de haber visionado un film. Esta suma de acontecimientos es también una suma de información, y dentro del entendido de que el cine nos narra algo, esta suma es indispensable para poder construir los ligamentos que enlazan todos los fragmentos del film. A veces éstos están explícitos, pero a veces no y es por ello que la entrega de información es relevante a la hora de consumar un tipo específico de acto contemplativo, lo que se ha llamado la actitud pasiva o activa del espectador.

Los géneros de terror y de ciencia ficción en el cine, poseen una particularidad que los otros géneros no poseen de forma tan evidente. Implican una utilización de la entrega de información que es fundamental para el espectador en tanto el acontecimiento, sus modos de operación y las relaciones con otros acontecimientos, pertenecen a la esfera de lo desconocido. Acá podemos observar cómo el encadenamiento deja deliberadamente lagunas de información para que el espectador pueda derivar dentro de las hipótesis a modo experimental. Varias versiones de una misma película comienzan a sucederse en paralelo dentro de la mente de quien observa el film y el visionado adquiere características experimentales en el sentido científico del término, pues los acontecimientos van comprobando o desechando ciertas hipótesis que el espectador elabora a partir de la observación y del conjunto de conocimientos previos que posee del tema, del género y de la estructura narrativa en general.

En tanto el terror y la ciencia ficción nos hablan de un otro, ya sea del monstruo o de la distopía (el otro-sujeto-negativo y el otro-lugar-negativo, respectivamente), la información resulta ser de vital importancia pues es lo único que permite dotar de sentido el encadenamiento de acontecimientos, y es este el tema central del presente escrito, pues el límite entre la información y la desinformación, entre la continuidad causa-efecto y la fisura del sistema, entre el sentido y el sin-sentido, parece ser algo que el género mismo ha estipulado, por un lado, pero que se ve constantemente presionado a empujar para poder ejercer el efecto sorpresa, por el otro. Por ello, y bajo esta premisa, podemos suponer que el género establece ciertos códigos de lectura fijando el límite de la ambigüedad (su discursividad), pero al mismo tiempo su tarea es transgredir ese límite en vistas de producir los efectos que el género promete: miedo, terror, intriga, sorpresa, etc.

**The Brøken**

La película a partir de la cual surgió la motivación para reflexionar sobre la potencialidad de los códigos del género del terror y la sci-fi, fue *The Brøken* (2008), de Sean Ellis. El visionado lo realicé online, un punto interesante para enriquecer la discusión que dejaré para el final, pero que ya avecinaba en las primeras líneas cuando hice mención del mundo hipertextual y la cibercultura dentro de la cual las obras audiovisuales circulan actualmente. Para mi resulta difícil describir la película en pocas líneas, lo que ya resulta llamativo pues generalmente es fácil establecer con claridad el eje argumental de un film de género tras visionarlo por completo. Sin embargo en el sitio donde la vi se ofrece la siguiente sinopsis:

Gina McVey, joven cardióloga de un importante hospital londinense, acude a la celebración del cumpleaños de su padre, John. Entre los invitados se encuentra su novio Stefan, su hermano Daniel y

la novia de éste, Kate. Durante la cena, mientras charlan animadamente, un enorme espejo de pared se hace añicos sin motivo aparente provocando entre los asistentes el brote de una tensión inexistente hasta ese momento. Al día siguiente, de camino a casa, Gina cree ver en la calle a una mujer que guarda un asombroso parecido con ella. Sobrecogida, decide seguirla hasta su apartamento donde, al encontrar la puerta abierta, descubrirá horrorizada una fotografía de su padre con esa otra mujer, un doble perfecto de sí misma. A partir de ese momento la paranoia se apodera de ella y comenzará a dudar incluso de sus más cercanos allegados [3].

En realidad nada de esto resulta convincente luego de ver el film. Si tuviese que ponerme en los zapatos de crítico de cine, podría señalar que la película es una sucesión de acontecimientos con encadenamientos débiles y poco definidos: un (bellísimo) accidente de autos, una gotera, una cena familiar y un espejo roto, llamadas telefónicas, seguimientos en la vía pública, conversaciones con compañeros del trabajo, miradas de desconfianza, un psiquiatra, sueños extraños, reflejos en el espejo del baño y muchos sonidos enrarecidos que no logran cuajar, como se suele decir en el periodismo y en la crítica de cine, como si una película fuera un conjunto de ingredientes aglutinados con huevo según una cierta receta. Todos los elementos en *The Brøken* están elaborados con pulcritud y fiel al género, incluso permitiéndose una belleza cinematográfica de alto impacto. De cierta forma esta enumeración de ingredientes constituye algo así como el conjunto de materias primas del cine de terror, pero lo verdaderamente terrorífico es que cada elemento está aislado sin ningún anclaje con una narración organizada que module la cinta. La escena de la bañera, las miradas frías y vacías, el enorme espejo cayendo gratuitamente al piso en medio de una cena familiar, el accidente y las visiones de una mujer igual a ella, constituyen elementos de una narración que después de una hora y pico de minutos ya ha fracasado, pues no permite hasta ese momento generar el mapa del film que en este caso llega a concretarse en los últimos minutos de la película, los minutos más decepcionantes de la cinta de Ellis (quien dirigió *Cashback* el año 2006).

De cierta forma el cine de terror y ciencia ficción posee lo que Adrian Martin (2008) celebraba en *El espíritu de la colmena* (1973) de Víctor Erice pues, guardando las distancias, el manejo de la información que permite dibujar ejes relacionales sobre el mundo diegético que se nos presenta y los acontecimientos que se suceden, parece arbitrario y deliberadamente hermético. Se trata de un mapa ausente, pero que a su vez da pie para observar otras cosas. Es algo así como si los acontecimientos dejaran de ser una pieza funcional y se convirtieran en una materialidad carente de denotación, pues sin una posición operativa dentro de la estructura de la narración parecen quedar desnudos, ofreciéndose a una nueva forma experiencial para el espectador. La imagen se distancia de su significado y queda en el lado de acá del significante, lo que puede implicar dos cosas: primero, obligar una nueva forma de percepción pulsional carente de símbolos, casi en un simple fluir de energías visuales en donde sonidos, colores y movimientos adquirirán un valor en sí mismos, y por otro lado, una nueva forma de dotar significado a la imagen, conjugando la contemplación pulsional recién mencionada, con la (ruina de) la narración débil presente en el film.

**El punto de almohadillo y la respuesta final al caos**

En el cine de terror o de ciencia ficción, y a diferencia de la película de Erice, todos los recursos a pesar de comparecer sin un anclaje explícito en la historia cuentan con una licencia de extrañamiento, pues el conocimiento previo del espectador respecto al género salvaguarda una lectura errática o una lectura no convencional. Los códigos de la imagen pueden ser leídos no en virtud de una narración, que a veces no aparece (para generar suspenso o deliberadamente ausente como en *The Brøken*), sino en virtud de lo que el espectador conoce como hábito de consumo. En ese sentido la ausencia de relaciones causales, algo que caracterizó al cine moderno y al cine contemporáneo y que tanto celebró Pier Paolo Pasolini como el cine poético en contra del cine de prosa, es hoy permitida en el cine de terror y de ciencia ficción de consumo masivo siempre y cuando dicho cine se comprometa con otras exigencias de distinta índole.

Desde el punto de vista de la narración, parece estar implícita la obligatoriedad de entregar al final de la cinta, en un abrupto *deux ex machina*, la respuesta al caos inicial cerrando algunos cabos sueltos y, quizás, dejando otros elementos sin resolver que nunca pueden ser principales para comprender la narración. En ambos géneros se tiende a dar explicaciones argumentales que permitan enmarcar la ausencia de causa-efecto que se percibe en un primer momento en las películas, devolviendo al espectador a un mundo que efectivamente funciona a partir de relaciones causales. Muchas veces, de

hecho, es el mismo protagonista el que adopta esta posición activa en el relato buscando una respuesta a la serie de acontecimientos que no parecen responder a lo normal, como en el caso de *The eye* (David Moreau & Xavier Palud, 2008), donde Jessica Alba presa de unas visiones que no logra comprender, realiza una investigación profunda para lograr encontrar una solución que al mismo tiempo que promete detener las visiones que la aquejan, las explicaría cartesianamente volviéndolas al mundo de lo familiar. De hecho es esta segunda función el verdadero cierre que (se cree que) la audiencia exige para cumplir un consumo consolatorio exitoso (Calabrese, 1989), recuérdese el final de *The entity* (Sidney J. Furie, 1981) en donde no se logra vencer la amenaza extraña, el ente, pero se asimila el fenómeno a partir de un raciocinio humano que explicaría los ataques recurrentes, y este final del relato a pesar de que no es un cierre que calme el horror que sufre la protagonista, calma efectivamente el horror del público de no saber qué es lo que ocurre.

En el caso de *The eye*, la conclusión que reordena la estructura es de un carácter bicéfalo, pues responde a una explicación científica, por un lado, pero teniendo como trasfondo una cuestión paranormal. Cabría preguntarse en esa línea si es la índole de este punto de almohadillo, que organiza y reordena lo que hemos visto como extraño y perturbador, lo que diferencia y determina el género de una película, ingresando a la ciencia ficción o al terror, en tanto la solución que explica el fenómeno anormal es producida en un mundo científico o uno místico.

Resulta curioso, por ejemplo, que en *Rec 2* (Jaume Balagueró, 2009) se haya realizado una vuelta de tuerca al género de zombies norteamericano. Usualmente este tipo de películas encarnan un futuro cercano en donde los adelantos científicos y biológicos afectan de modo irreversible a la especie humana dejándola en un estado de salvajismo primitivo que practica la antropofagia. Los muertos vivientes, a su vez, contaminan a sus víctimas a través de un virus altamente contagioso que los vuelve zombies, arrasando progresivamente con la vida civilizada de la tierra, como ocurre en la saga de *Resident Evil* que en *Resident Evil: Extintion* (Russell Mulcahy, 2007) desarrolla precisamente esta arista. Resulta evidente que la explicación científica reina en este tipo de representaciones apocalípticas que tanto auge han tenido últimamente en películas como *Zombieland* (Ruben Fleischer, 2009) o en *28 days later...* (Danny Boyle, 2002).

Sin embargo si en *Rec* (Jaume Balagueró, 2007) era sugerido algún tipo de solución por parte de la ciencia (los laboratorios del último piso del edificio en cuarentena) primó el aspecto causa-efecto desentrañándose el origen del virus (la niña Medeiros) y explicándose su propagación desde el lugar en donde la tenían capturada. La respuesta fue más bien sensoria-motriz que científica propiamente tal, sin embargo en *Rec 2* se deja de lado cualquier aproximación racional y se desarrolla un matiz cristiano que explicaba el horizonte de esta catástrofe como la propagación de una posesión demoníaca, al estilo de *The Exorcist* (William Friedkin, 1973). El científico de la primera entrega es ahora un sacerdote con conocimientos sobre ciencia y religión, algo así como el erudito en *Stigmata* (Rupert Wainwright, 1999) en donde también en base a un sustrato religioso, se procede a explicar el origen de los estigmas a modo de causas y efectos (el rosario conectaba a Patricia Arquette con un antiguo párroco brasileño).

Además de representar una latinización del mundo zombie, la aparición de la religiosidad en *Rec 2* nos lleva directamente a un campo en donde las respuestas resultan no ser necesarias en tanto la existencia de Dios no parece ser explicada obligatoriamente, según la cultura occidental (a pesar de su secularización). El conjunto de soluciones diversas en el género de terror y de ciencia ficción en general tienden a dejar elementos y detalles fuera de la solución principal, pero incluso un débil esfuerzo como en *The Brøken* puede funcionar a modo de cierre, aunque en este caso resulte un gesto completamente innecesario y hasta terrorista contra la película de Ellis.

Adrian Martin, a propósito de la ya mencionada película de Víctor Erice, describía la sensación de estar siempre en los primeros minutos de la película cuando hay más desconocimiento que información fáctica, en un abierto rechazo a la exigencia dogmática clásica de explicar el plot en los primeros cinco minutos. *El espíritu de la colmena* es una película que nunca sale de la introducción, si lo vemos desde esa perspectiva aristotélica, y por ello el ejercicio de visionarla resulta enriquecedor en tanto el espectador se ve obligado a percibirla no de forma narrativa, sino de una manera más compleja, en donde atmósfera, afección del rostro, silencio y puesta en escena pueden resultar igual o más emocionantes que una narración plagada de acciones, generando tensiones que involucran al espectador no como el sujeto afectado por el impacto de un punto de giro inesperado, sino como un

agente activo en la creación de esa tensión fílmica. La pregunta, quizás ingenua, es si en el género de terror y ciencia ficción el cierre que reordena la pulsión del film, domesticándola para el entendimiento cartesiano, es determinante o no con respecto a la primera experiencia del film en donde desconocemos las causas y sus efectos y nos adentramos en el terror y la fantasía.

**Las posibilidades del género**

En el caso de *The Brøken* es bastante explícito cómo el cierre resulta ser una impostación que está más cerca de invitar a hacer lecturas paródicas que enriquecer lo construido durante el desarrollo del film. Sin embargo la verdad es que esto ocurre muy a menudo, pero a diferencia de la película de Ellis, la entrega de información muchas veces se dosifica a lo largo de la acción, por lo cual el espectador entra en diferentes fases de manejo de datos como en *Pandorum* (Christian Alvart, 2009); el personaje despierta en medio de la nave y no sabemos en qué lugar está, cuánto tiempo ha pasado, dónde está la tripulación o si ya se cumplió el objetivo. De esta forma nos enteramos progresivamente que ha pasado más tiempo del que podemos incluso imaginar, que unas criaturas están dentro de la inmensa nave y que los pocos sobrevivientes están disgregados dentro de los diferentes compartimentos. Sin embargo estos datos no logran hacer sentido porque el protagonista, que estuvo dentro de una máquina del sueño, no puede recordar siquiera la verdadera misión de la nave ni su rol dentro de ella. En esta película el uso de este desconocimiento por desgracia es meramente instrumental, pues potencia funcionalmente varias líneas de acción del film, las cuales todas se resuelven de forma satisfactoria. Por ejemplo, los dos primeros sujetos que encuentra en realidad le conocen, las criaturas eran una evolución genética de la especia humana y el fracaso de la misión se debió a un problema humano simple (el coronel enloqueció y los mató a todos). La cuestión es que el descubrimiento satisfactorio de cómo operan estos fenómenos no es sino una caricatura modernista de las ciencias y su efectividad a todo nivel, por ello es que en *The X Files* se podía pasar de fantasmas a extraterrestres, desde mentalistas hasta mutantes con poderes, desde organizaciones gubernamentales secretas hasta enfermedades genéticas, desde hombres elásticos hasta niños diabólicos, etc. Todo era factible de ser comprendido, y esa premisa era también parte del conflicto interno de los personajes que pasaban a ser científicos, héroes de acción, detectives, *frikies*, enamorados o *geeks*.

La pregunta planteada nos interroga, también, respecto a si podemos segmentar o no una pieza audiovisual, pues qué validez puede llegar a tener una experiencia inicial en una película de terror puede depender o no del final del film. La experiencia que se vive en la primera mitad es siempre diferente a la segunda, pero las relaciones pueden ser complejas. Las partes, ya sean dos o más fragmentos, se suponen y afectan mutuamente, pero también poseen un grado de autonomía y jamás se perciben de forma paralela, lo que puede validar una aproximación fragmentada al cine. En el caso del terror y la ciencia ficción es relevante, pues tenemos dos escenarios producto de la dosificación en la entrega de información, pasando de un desconocimiento absoluto a una resolución perfecta de la incertidumbre, dos polos que tienden a estar bastante claros en films como *Knowing* (Alex Proyas, 2009), en donde Nicholas Cage y su hijo protagonizan una búsqueda que parte de lo esotérico y lo profético, pero que termina en un apocalipsis a escala mundial con extraterrestres y bolas de luz. En ese sentido, la progresión de la información es calculada milimétricamente y pocas veces empuja el límite temporal estirando el momento de desconcierto más allá de lo establecido tradicionalmente. Resulta más interesante, en ese caso, *The Day the Earth Stood Still* (Scott Derrickson, 2008) pues aunque su discurso sea de una moralidad simple y epidérmica, establece interrogantes que son constantemente desviadas durante la película, presentando a los fenómenos como lejanos al entendimiento. Resulta inquietante y arriesgado, pero es la suerte que posee un remake como el film de Derrickson, pues el conocimiento previo salvaguarda al realizador de la exigencia de entregar información fáctica clara y transparente. Lo mismo ocurre con *The Invasion* (Oliver Hirschbiegel, 2007), en donde de forma muy parecida a *The Brøken* se ponen en acto las materias primas de un género que al estar desligadas de una argumentación lineal concreta, adquieren el carácter de la revisión y la autorreflexión, volviendo la mirada sobre el dispositivo mismo pues los ruidos, los espejos, las miradas, la perturbadora noción de que algo se oculta, permiten un juego con los códigos que activa algo en el espectador que el cine no siempre logra animar, y que lo convierten en una pieza clave en el juego interpretativo.

Es también Nicole Kidman quien protagoniza otra cinta llamada *Birth* (Jonathan Glazer, 2004) que propone una aproximación a un fenómeno paranormal desde lo emotivo. El conflicto del personaje es

gatillado por una aparición (¿una reencarnación?), pero queda claro que los límites entre lo anormal y ella misma como individuo normal no son claros y, por lo mismo, enriquece un tipo de involucramiento no a nivel de información con el espectador, pues lo otro surge desde lo familiar y hasta es abordado como un problema de segundo orden. En esta película de Jonathan Glazer queda evidenciado el lazo que existe entre la exposición de fenómenos paranormales y los conflictos propios del mundo diegético de los personajes, profundizando en este caso en el personaje de Kidman y su incapacidad para abordar una manifestación que escapa a la lógica de lo real. Esta relación también puede resultar simbólica, como la obvia crítica a la sociedad de consumo realizada en el remake *Dawn of the Dead* (Zack Snyder, 2004).

Es también en esta relación paranormal/normal como se siembra la semilla del terror en *The Fourth Kind* (Olatunde Osunsanmi, 2009), pues la ficción es presentada como una recreación de un hecho que ocurrió en la realidad, pero el verdadero conflicto no se asoma sino hasta muy entrada la película. Hasta ese momento sólo tenemos lo que he venido denominando materias primas, elementos de tensión propios del géneros pero que al no estar anclados a un trasfondo preciso y concreto resultan perturbadores. Las terapias y regresiones que realiza la doctora en este pueblo de Alaska donde ocurre la historia apuntan a algo realmente aterrador, y los antecedentes que poseemos también indican que hay algo ocurriendo, pero el desconocimiento no nos permite comprender qué, sobre todo considerando que no hemos visto nada y que realmente el primer momento de enorme tensión ocurre en la oficina de la protagonista. La secretaria llama al personaje interpretado por Milla Jovovich y le enseña una cinta que estaba tipeando para ella. La cinta había sido registrada la noche anterior y en medio de las reflexiones de la psiquiatra sobre los casos comienzan a oírse ruidos que derivan en gritos aterradores que gatillan en ella recuerdos traumáticos. Así, tendremos sistemáticamente los hechos paranormales mediados a través de diferentes soportes: primero, el material de archivo real; segundo, el material de archivo producido por la protagonista y, tercero, la película misma.

La incapacidad de registrar los sucesos que ocurren de forma directa es utilizada como herramienta expresiva pues sólo tenemos acceso a las manifestaciones del fenómeno. En rigor nunca observamos un encuentro con extraterrestres, pues siempre el conflicto es abordado a partir de las consecuencias y de forma tangencial, lo que convierte al film en una cinta altamente inquietante. De la misma forma, la manipulación de esta borradura de la acción tiene su correlato en la manipulación respecto a la veracidad de lo sucedido, pues se intercalan supuestas imágenes de archivo con tomas producidas por la película sin una clara diferenciación pues los sonidos y las imágenes son de características similares. Finalmente, al ver muy poco en la imagen el sonido se vuelve un recurso necesario y, a pesar de que poseamos información y datos fácticos de la historia pues el personaje de Jovovich adopta el papel de investigador, como habíamos señalado anteriormente respecto a la estructura del género, esta veladura en la mirada juega un rol similar que la ausencia de datos de la historia.

**Conclusiones**

En definitiva, propongo que la experiencia que nos provee el film de género de terror y ciencia ficción puede llegar a ser altamente inquietante, no por los temas que presenta sino por cómo maneja la dosificación de la información. Sin embargo, a partir de esta observación quizás sea pertinente mirar desde la misma perspectiva otras películas y la construcción de argumentos en general en el lenguaje audiovisual.

Como observamos, en películas de otros géneros y formatos también ocurre este velamiento o ausencia de las relaciones causales que dan cuerpo al sistema clásico de contar historias, como el cine moderno y las cinematografías locales que surgieron los últimos veinte años. También ha estado presente en películas anteriores, como en *La passion de Jeanne d'Arc* (1928) y en *Ordet* (1955), ambas del director danés C. T. Dreyer, cuyos relatos hacen referencia a un hecho que sólo los personajes principales pueden percibir, mientras que el entorno al no poder observar empíricamente el fenómeno sublime los margina, asignándoles la etiqueta de la locura. La incapacidad de Juana y Johannes de compartir la experiencia de las visiones que poseen, les impide poder comprobar cartesianamente ante los otros el origen del mensaje que tienen para entregar, dejándolos en una soledad reforzada fuertemente por los contextos conservadores en donde ocurre la historia de ambas películas.

Sin embargo, el género de terror y de ciencia ficción posee una licencia para poder articular estos velamientos, lo que determina que pueda compartir las ventanas de exhibición masiva con otras grandes producciones cinematográficas, mientras que el tipo de cine que busca poder desprenderse de las estructuras clásicas de narración está orientado a circuitos más específicos y acotados. La experiencia de la incertidumbre puede efectivamente ser construida por películas de terror y ciencia ficción, aun cuando a veces propongan al final del relato respuestas que clarifiquen el caos inicial que expusieron; en ese sentido, el espectador puede acoplarse o no a este movimiento final de cierre, por lo que el consumo consolatorio no es aquel que está propuesto por la estructura de la película a priori (entregar un cierre, en este caso), sino por la actitud de quien observa la película y la distancia que puede adoptar con respecto a las soluciones tranquilizadoras por parte del film.

Es de esta manera que el contexto que nos provee la cibercultura y la digitalización de los lenguajes audiovisuales influye en este proceso, como habíamos señalado al principio, pero no exclusivamente en la manera en se presentan las películas, pues vimos que mantienen los límites espaciales y temporales de antaño, sino que afectan la forma de aproximarse a las obras audiovisuales en general. El mundo diegético que se construye en un film ya nunca es clausurado, pues los espectadores siempre insertan las películas dentro de sus propios imaginarios y mundos posibles, a través de diferentes y múltiples soportes y de acuerdo a las pautas de consumo que ellos prefieran. Por ello la experiencia de la incertidumbre, a pesar de que sea desmantelada voluntariamente por las películas al proveer de respuestas que expliquen el fenómeno desconocido, permanece en el espectador dejando una huella imborrable. Las relaciones que se pueden establecer entre la escisión entre causa y efecto propuesta por el cine de terror y ciencia ficción, y el mundo que nos rodea sugieren que el caos no sólo es parte de un mundo imaginado y alternativo, la distopía, sino que es también la forma en que se nos presenta nuestra realidad y cómo la experimentamos día a día.

La audiencia, modelada por las nuevas formas de construir la realidad de acuerdo a la cibercultura y la hipertextualidad medial, está cada vez más proclive a permitir que la veladura no sea resuelta y dejarse llevar por la incertidumbre que, como dijimos anteriormente, permite una nueva forma de interpretar y percibir los acontecimientos que se muestran. Bajo esta premisa las formas de narrar pueden adoptar nuevas estructuras y concentrar el foco de atención en otras líneas por desarrollar, sin perder por ello al público y abandonar completamente lo que hemos venido llamando historia. Es la capacidad del lenguaje audiovisual de construir estímulos de forma paralela.

Finalmente, la presente reflexión busca poder levantar posiciones alternativas a la estructura tradicional de causa y efecto, y cuestionarnos sobre los discursos asociados a su producción de sentido. En cierta forma es también un esfuerzo para que los defensores de las técnicas clásicas del guión, como Roland B. Tobias (1990) por ejemplo, no nublen el horizonte de la producción audiovisual global de prejuicios y categorizaciones autoritarias. A continuación, y para finalizar, cito uno de sus ejemplos:

La trama es un relato que posee un patrón de acción y reacción. La siguiente historia fue muy popular entre los indios el noroeste del pacífico:

Un pescador pescó un pez muy extraño, que entregó a su mujer para que lo limpiara. Cuando ella acabó su tarea, la mujer se lavó las manos en el mar. De repente, una ballena asesina salió del agua y se tragó a la mujer. La ballena se llevó a la mujer del pescador a las profundidades del mar, donde la obligó a trabajar como su esclava.

Con la ayuda de su amigo el tiburón, el pescador siguió a la ballena hasta su morada en el fondo del mar. Gracias a su astucia, el tiburón apagó la luz en la morada de la ballena y rescató a la mujer del pescador.

Este relato no despierta nuestras expectativas como sí lo hace ‘El doberman atragantado’ (otro ejemplo del libro). Éste crea una unidad de narración en la que cada acontecimiento en su secuencia conecta con los demás y constituye una totalidad. ‘El doberman atragantado’ integra las preguntas de quién, cómo y, la más importante, por qué. En ‘La ballena’ tenemos el quién y el qué, pero no el por qué. Quedan varias preguntas importantes en el aire en el relato.

¿Qué tiene que ver la aparición del extraño pez con la aparición de la ballena asesina? (quisiéramos que los acontecimientos tuvieran alguna conexión). Sospechamos que la ballena se llevó a la mujer

por culpa del extraño pez, pero no llegamos a saber si es así realmente. Podemos conjeturar que quizás el extraño pez era la pareja de la ballena, y que la ballena se cobró así venganza. Deseamos que el segundo movimiento (la ballena raptando a la mujer del pescador) ocurra a causa del primero (el pescador atrapa a la pareja de la ballena). Pero no hay pistas, no hay conexiones, no hay relaciones causales aparentes. ¿Por qué la ballena rapta a la mujer del pescador? ¿Por venganza? ¿O simplemente se sentía sola, o era malvada o quizás porque necesitaba una criada?

¿Qué clase de alianza poseían el pescador y el tiburón? ¿Tenía el tiburón algo en contra de la ballena? ¿De dónde sale este tiburón? ¿Por qué ayuda al pescador? No hay respuestas, no hay pistas.

Para ser totalmente honestos (...) el relato defrauda nuestras expectativas de lo que debe ser un relato. Estas expectativas son lo que constituye una trama (Tobias, 1990, pp. 30-31).

**Bibliografía**

Calabrese, O. (1989). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.

Martin, A. (2008). *¿Qué es el cine moderno?*. Santiago: Uqbar.

Tobias, R. B.(1990). *El guión y la trama*. Madrid: Internacionales Universitarias.

Zizek, S. (1999). *El acoso de las fantasías*. México D.F.: Siglo XXI.

## Notas

**1**

Lo cual no quiere decir que los modos de producción y distribución no se vean enormemente afectados por la cibercultura, y a su vez el lenguaje fílmico se vea resentido de múltiples formas por estas modificaciones materiales

**2**

No pretendo hacer una descripción esencialista de orden kantiana del cine a partir de esta categoría temporal. Es perfectamente posible imaginarse un cine sin una duración específica o con otras características no imaginables por ahora, sólo constato lo que se presenta en un cuerpo vasto y numeroso de películas (y series, clips, programas de televisión, etc.) al cual tenemos acceso en la actualidad.

**3**

Información y tráiler.

---

Como citar: Doveris, R. (2010). Ensayo sobre la incertidumbre, *laFuga*, 11. [Fecha de consulta: 2024-04-27] Disponible en: http://2016.lafuga.cl/ensayo-sobre-la-incertidumbre/392