



Ñawi: arte diseño comunicación

ISSN: 2528-7966

ISSN: 2588-0934

Escuela Superior Politécnica del Litoral

Aguilar Alcalá, Sergio José

Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico

Ñawi: arte diseño comunicación, vol. 4, núm. 1, 2020, Enero-Julio, pp. 61-79

Escuela Superior Politécnica del Litoral

DOI: <https://doi.org/10.37785/nw.v4n1.a4>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=687972067004>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en redalyc.org

redalyc.org
UAEM

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso abierto

Imagen: Diego Vallejo



Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico

An impossible new world. *The Incident* and the political consequences of cinematic space

Resumen:

El Incidente (2014), primer largometraje del cineasta mexicano Isaac Ezban, es un filme de fantasía que cuenta dos historias paralelas, en las que un grupo de personajes quedan atrapados en espacios “imposibles” por décadas. A través de sus escenarios claustrofóbicos, la película toma postura respecto a las rutinas diarias, aburridas y exhaustivas de la cotidianidad, y el fantasma de vivir otra vida, de haber tomado decisiones diferentes. Con esto se señala que la construcción del mundo real habita entre construcciones de mundos *alternativos, posibles*, colocando a cada sujeto entre diferentes y posibles versiones de sí misma/o. Este texto examina, con secuencias seleccionadas y usando herramientas teóricas de la arquitectura crítica y la crítica del ciberespacio, por qué diferentes versiones de nosotros coexisten, o por qué es importante reconocerlas para así imaginar diferentes mundos y mejores vidas.

Palabras clave: Diégesis; Heterotopía; Interpasividad; Montaje cinematográfico; Otredad

Sumario. 1. Introducción. 2. El espacio cinematográfico. 3. El cine como heterotopía. 4. Sobre espacios “imposibles”. 5. Alguien más vive por mí. 6. El ecosistema mediático y sus otras historias. 7. Imaginar que recuerdo. 8. Conclusión: cómo escapar de un Incidente.

Como citar: Aguilar Alcalá, S. J. (2020). Un mundo nuevo e imposible. *El Incidente* y las consecuencias políticas del espacio cinematográfico, Vol. 4, Núm. 1, 61-79.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/539>

[www.doi.org/10.37785/nw.v4n1.a4](https://doi.org/10.37785/nw.v4n1.a4)

Abstract:

The Incident (2014) first long feature film of Mexican filmmaker Isaac Ezban, is a fantasy movie with two parallel stories where the characters are trapped in “impossible” places for decades. Through its claustrophobic scenarios, the film takes a stand with respect to boring, exhausting daily routines, and the phantasm of living a different life, of having made different choices. This means that the construction of the real world inhabits among constructions of *alternative, possible* worlds, placing each subject among different and possible versions of her/himself. This article examines, through selected sequences and using theoretical tools of critical architecture and cyberspace critique, why different versions of ourselves exist, and why it is important to recognize them in order to imagine different worlds and better lives.

Keywords: Cinema editing; Diegesis; Heterotopy; Interpassivity; Otherness.

Sergio José Aguilar Alcalá,

Universidad Iberoamericana,

Andrew Mellon Grant

Ciudad de México, México,

sergio.aguilaralcala@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0002-1712-753X>

Enviado: 06/04/2019

Aceptado: 09/12/2019

Publicado: 30/01/2020

1. Introducción

Una anciana con vestido de boda acostada sobre escaleras eléctricas que van bajando. Se escucha la Sinfonía No. 4 de Robert Schumann, y como estamos acostumbrados en el cine, entendemos que es música extradiegética, es decir, que los personajes no la están escuchando: la música es una especie de agente externo impuesto sobre los hechos que se narran en imágenes. Ahora vemos a un hombre que usa audífonos. La pieza de Schumann continúa (Figuras 1 y 2). Aquí viene un primer giro interesante, que enlaza el mundo de los personajes con ese agente externo a ellos: el hombre se quita los audífonos, y el volumen de la pieza baja, haciéndonos entender que él la estaba escuchando. Sin saberlo, todo este tiempo nuestra experiencia era en realidad la experiencia de un personaje dentro de la película. Este emplazamiento, sobreposición y conversión de dos espacios distintos (diegético y extradiegético), crean un otro espacio: el espacio cinematográfico. Además del trabajo de Souriau (1953), para adentrarse de manera profunda al estudio del concepto de diégesis (y los otros niveles de la narración cinematográfica), un libro clásico es el de Bordwell (1986). En cualquier caso, así es como inicia *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014).



Figura 1. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). La música parece ser extradiegética...



Figura 2. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Pero la música se convierte en intradiegética al fusionar experiencias del personaje y el espectador.

En este texto propongo algunas dimensiones analíticas para entender el potencial de esta película, para comprender el pasado y futuro. Para ello, primero hago una breve distinción entre los conceptos de *diégesis* y *narración*. Después, una exposición del concepto *heterotopía*

del Michel Foucault. Al entenderlo con la discusión anterior, se anotan algunas dimensiones que nos ayudarían a ver al cine como un espacio heterotópico. Esto llevará, con la revisión de algunas secuencias de la cinta, a entender que el medio cinematográfico no reduce la complejidad de nuestro mundo, sino que la amplía con la propuesta de su propio (otro) mundo. En *El Incidente*, esta creación/exploración de otros espacios no se reduce al espacio físico, sino que también se expresa en el temporal, en las vidas alternas o paralelas. Una vez que comprendemos la materialidad de esos otros espacios físicos y temporales, y nuestra mirada como su ente formador, entendemos que vivimos constantemente atrapados en medio del peso del pasado y el futuro; habitamos un espacio virtual continuo, repetitivo y conformista gracias a nuestra interpasividad. Finalmente, el cine se propone como la herramienta para salir de esta interpasividad y enfrentar el mundo con el potencial (político) de su naturaleza como un otro espacio.

2. El espacio cinematográfico

La discusión en torno a la construcción del espacio cinematográfico es una de las más añejas y polémicas de la teoría cinematográfica en general, pues conlleva el planteamiento de supuestos muy básicos como la relación entre el cine y la realidad, o el cine y el espectador, así como la historia y sus referentes externos.

En aras de no reducir una discusión tan compleja (que podría remontarse incluso a Aristóteles), pero delimitando al menos la postura en la que este texto se enmarca, conviene recordar la distinción entre fabula, *syuzhet* y estilo, dadas por Bordwell en el canónico texto *Narration in the Fiction Film* (1986, pp. 49-50). Mientras que el *syuzhet* y el estilo corresponden con la presentación ante el espectador de un arreglo y un modo de presentación específicos de los hechos, la fábula es el ordenamiento que el espectador puede hacer del orden de todos los hechos. Sustituiremos fábula por argumento a partir de aquí (es decir, todos los hechos que son narrados en la película en un orden secuencial y causal son el argumento de la misma), pero lo que nos interesa es comprender la narración y la diégesis (Aguilar, 2019).

Esto pone al *syuzhet* y al estilo como la narración cinematográfica, es decir, como la articulación particular del lenguaje cinematográfico para la exposición de un argumento específico. Entonces, con lo que nosotros nos enfrentamos al ver un filme es siempre con su narración, no su argumento, pues éste sólo podemos verlo expresado en aquélla. La narración cinematográfica es el vehículo que dirige la experiencia del espectador de cine, al momento de conocer un argumento.

Este argumento tiene lugar en un espacio con reglas definidas y componibles, que permitan al espectador reconocer lo que sucedió, entender lo que sucede y prever lo que sucederá. Es fundamental que el argumento tenga ciertas reglas y que éstas se respeten al interior de una narración, pues es lo que permite a la película tener sentido, en tanto es la exposición de

un mundo: el mundo cinematográfico. Llamemos a este mundo diégesis, esto es, la totalidad del mundo propuesto por el filme. Es así como la define Étienne Souriau (1953, p. 7): "monde supposé ou proposé par la fiction du film".

Como puede deducirse, este mundo obedece a reglas que no necesariamente son las mismas de las de nuestro mundo. Cuando en la diégesis de un filme el presidente de un país es asesinado, sabemos bien (pues somos espectadores, expertos en jugar a la ficción) que esto no quiere decir que el presidente de ese país efectivamente haya sido asesinado en nuestro mundo. Tan solo fue así *en el mundo de la película*, en la diégesis de la película. Hay diégesis donde se puede volar en escobas, viajar en el tiempo, conocer dinosaurios o ver a los nazis ganar la II Guerra Mundial, por ejemplo. Cada diégesis es un espacio con sus propias reglas, condiciones y modalidades de funcionamiento. Éstas pueden ir de acuerdo con las que conocemos fuera de la película, o directamente negarlas, subvertirlas o desplazarlas. Esto aproxima a la diégesis al concepto de heterotopía (profundizado a continuación), especialmente una vez que entendemos su relación con la narración.

Lo importante en la articulación de diégesis y narración es que, en el cine, solo podemos conocer la diégesis *a través* de la narración. En el cine no podemos tomar la decisión de ya no seguir a un personaje mientras camina por la calle y doblar en una esquina distinta. Nuestra experiencia de la diégesis cinematográfica es posible únicamente gracias a la narración cinematográfica. Nosotros experimentamos la diégesis cinematográfica a través de una articulación específica del lenguaje cinematográfico. Si bien se podrían contemplar otras aproximaciones a la articulación entre narración y experiencia (desde Mieke Bal hasta Gilles Deleuze), se ha optado por esta propuesta a la hora de entender esta película (*El Incidente*) y su particular presentación del espacio cinematográfico.

3. El cine como heterotopía

Siguiendo a Michel Foucault (1998), podemos señalar que las heterotopías son espacios que plantean relaciones de suspensión, neutralización o inversión de las relaciones propuestas por otros espacios. Las utopías no gozan una existencia material, pero las heterotopías no solo la gozan, sino que su presencia es significativa del residuo de las contradicciones de los espacios en los que habitamos.

Las heterotopías (etimológicamente, "otros lugares") son espacios reales, diseñados por la misma sociedad, pero que escapan a las lógicas de cualquier otro lugar. Según las características propuestas por Foucault (1998, pp. 178-184), son espacios donde terminan los individuos que se salen de la norma (manicomios, prisiones); que plantean una nueva serie de reglas de funcionamiento que difieren, o abiertamente niegan, los otros espacios (donde, por ejemplo, se hallan ilusiones ópticas); que tienen su propia dimensión temporal (ya sea como lugares donde se acumula el tiempo indefinidamente o con una existencia muy corta

y precisa); individuos, en definitiva, cuyo ingreso excluye al sujeto de las lógicas de los otros espacios.

La fila en el supermercado que no avanza, el elevador cuyas puertas no se cierran, el tráfico que no cede, el tiempo que pasa por la impuntualidad de los demás. Nos hemos topado con estos espacios en muchas ocasiones, que hacen que continuamente vivamos nuestras vidas como un constante desplazamiento del ahora. Estos crean la ominosa sensación de que las cosas cambian (crecemos, amamos, ganamos, perdemos) para seguir igual (en el supermercado, en el elevador, en el tráfico).

El cine tiene la capacidad de crear estos otros espacios, heterotopías, en tanto supone un emplazamiento de las dimensiones temporales y espaciales con las que entendemos el mundo en el que vivimos. A través del montaje, en su narración, el cine plantea un desajuste del *continuum* espacio-tiempo tal como lo conocemos.

Esto no es nuevo. Es famosa la anécdota de cómo inventó Méliès el *jump cut*: estaba haciendo un truco de magia frente a la cámara, pero ésta se atoró por unos instantes, así que, al revelar la película, se dio cuenta de que “saltó” de un lugar a otro, dándole la idea para sus famosos trucos de montaje en sus cortometrajes.

¿No es acaso el cine de Eisenstein, precisamente, una dilatación del espacio-tiempo? La secuencia de la escalinata de Odesa en *El acorazado Potemkin* (1925) dura más de diez minutos, aunque a nadie le tomaría más de tres bajar corriendo esos escalones. Al dividir las acciones simultáneas (dentro de la diégesis) en un registro secuencial (en su narración), logra expandir el tiempo en pantalla manteniendo intacto el tiempo diegético. En otras palabras: el tiempo dentro de la película acontece a un ritmo “normal”, pero para nosotros espectadores, el tiempo se dilata, y tres minutos se vuelven más de diez, pues vemos esos mismos tres minutos desde varias perspectivas. Es por esto que la narración que se crea con el montaje de atracciones es un espacio heterotópico que neutraliza el avance del tiempo tal y como lo conocemos.

La propia división de la narrativa cinematográfica en distintos niveles plantea la creación de distintos espacios que, en su articulación, conforman un otro espacio, una heterotopía. La diégesis de una ficción es ya un otro espacio, con sus propias reglas y lógicas de funcionamiento, y la presentación de un argumento en el cine (la narración) contiene también emplazamientos con fines específicos (ocultar un hecho para mantener suspense, o crear espacios “imposibles” para un filme con naturaleza onírica).

Si todo cine es la propuesta de un espacio heterotópico, en películas que plantean explícitamente una relación de deconstrucción del espacio, como *El Incidente*, se crean las condiciones para una nueva comprensión del lenguaje cinematográfico y del modo en que entendemos

el espacio-tiempo fuera del cine. La propuesta consiste en que, en su emplazamiento heterotópico y en la conformación de espacios “imposibles” para nuestra comprensión tradicional del espacio-tiempo, *El Incidente* pone a consideración la potencialidad de otros espacios; y, con ellos, una nueva comprensión de nuestra relación con ellos.

4. Sobre espacios “imposibles”

Pronto, en *El Incidente*, encontramos otro uso del cine como herramienta para crear espacios tridimensionales imposibles: se trata del plano-secuencia en el que Oliver, Carlos y el policía Marco se percantan de estar atrapados en esas escaleras infinitas (se puede argumentar que no son espacios infinitos, sino bucles que unen el inicio con el final. Sobre esta idea profundizaré más adelante, pero dejaré este adjetivo pues es con el que los propios personajes califican lo que les sucede). Inicia con Marco ordenándoles a los hermanos que se queden quietos, junto a un letrero del piso 9 (Figura 3). Comienza a bajar las escaleras, con la cámara siguiéndolo, y va pasando letreros de los pisos 8, 7... hasta el 1, y al bajar un tramo más, regresa a un letrero del piso 9, con Oliver y Carlos mirándole con asombro y miedo (Figura 4). Marco no está convencido, así que ahora empieza a subir las escaleras (Figura 5), pero la cámara se queda con los hermanos, quienes intentan abrir la puerta que tienen a un lado, sin éxito, y ven resignados a Marco (ahora) subir con fatiga y desesperación (Figura 6). Termina el plano-secuencia de 3:35 minutos de duración.



Figura 3. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco ordenándoles a los hermanos que se queden quietos, junto a un letrero del piso 9.



Figura 4. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco comienza a bajar las escaleras; Oliver y Carlos lo miran con asombro y miedo.



Figura 5. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco no está convencido, así que ahora empieza a subir las escaleras.



Figura 6. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). La cámara se queda con los hermanos, quienes intentan abrir la puerta que tienen a un lado, sin éxito, y ven resignados a Marco (ahora) subir con fatiga y desesperación.

La construcción de este espacio “imposible” se hace, por supuesto, con la cámara. En la primera mitad de la secuencia, la cámara sigue a Marco, para crear el sentido de continuidad (al ver los números descender consecutivamente), pero en la segunda mitad (recuerden que seguimos sin cortar la toma), la cámara se queda con Oliver y Carlos, para que al registrar a los tres personajes en el mismo plano se cree la sensación de continuidad (ocultando que Raúl Méndez, el actor que interpreta a Marco, probablemente se movió con un elevador a través de las puertas laterales).

Se señala que es un espacio “imposible”, no porque se denuncie como falso, sino que es imposible en los términos en los que entendemos el espacio fuera del cine. Esto no significa, claro, que en la película ese espacio no sea posible; de hecho, pese a que los personajes dicen con frecuencia que esto no está pasando, ese espacio está pasando: las famosas “imágenes imposibles”, dibujos de objetos que no tienen sentido en la tercera dimensión, son imágenes posibles (si no lo fueran, no las podríamos dibujar). Las imágenes, y con ellas el cine, no pueden decir nada más que *una afirmación en tiempo presente*. Ésa es la conclusión del poco conocido trabajo sobre la ontología de la imagen de Sol Worth (1981). En el cine, las cosas siempre son *ahora* (esta es una de las razones con las que se puede entender las dos más básicas prerrogativas de los guiones de cine: todo tiene que estar en tiempo presente y debe poder ser registrado con una cámara). Las cosas que el cine no puede físicamente registrar, son cosas que no existen en imágenes.

Es aquí donde se abre espacio para una breve discusión de la naturaleza de la imagen cinematográfica. Evitando recurrir a los clásicos –o clichés– del tema, creo que Carl Sagan lo explicó con bastante claridad en su serie *Cosmos* (1980). En uno de los capítulos, el científico explica que cuando dibujamos un cuadrado en una hoja de papel, respetamos lo que matemáticamente un cuadrado es, ya que tiene todos sus ángulos rectos. Cuando tomamos un cubo (un dado, por ejemplo), notamos que tiene todos sus ángulos rectos también, precisamente lo que el cubo matemáticamente es en la tercera dimensión. Sin embargo, cuando *dibujamos un cubo*, notamos que es imposible hacerlo de modo que queden todos sus lados cuadrados. Para Sagan, ése es el precio que hay que pagar por reducir una figura tridimensional a la bidimensionalidad.

Sin embargo, en el cine, eso que aparenta ser una pérdida en realidad es una ganancia, pues abre la posibilidad de plantear un nuevo espacio que rebase las restricciones de nuestro espacio tridimensional. Lejos de “reducir” la tridimensionalidad de nuestro mundo a la bidimensionalidad del cine, se amplían las posibilidades que nuestro rígido mundo tridimensional no puede entender, y es aquí donde se abre una primera ventana al potencial político del cine como creador de heterotopías. En efecto, una vez que pasamos de verlo como una simple representación del mundo, y empezamos a entenderle como el planteamiento de un nuevo tipo de mundo, encontramos el poder del cine para cuestionar nuestro mundo.

Sin embargo, esta crítica del planteamiento de los otros espacios no se queda en el terreno del espacio meramente arquitectónico, sino que explora el potencial de la arquitectura para abrir espacios que vayan más allá de las paredes, espacios que se entienden en el tiempo.

5. Alguien más vive por mí

La unión de las dos historias en *El Incidente* (las escaleras infinitas y la carretera infinita) provee una interesante vinculación de espacios y tiempos. Hacia el clímax, los diálogos construyen puentes de sonido que enlazan a los personajes, espacios y tiempos, en una especie de conversación paralela e intersecada entre personajes que habitan estos mundos aislados. Por un lado, el personaje del pasado anticipando lo que dirá uno del futuro; después, un personaje en el futuro respondiéndose a su yo del pasado. De este modo, el montaje y los puentes de sonido de diálogos funcionan como enlace entre dos espacios que parecían sumamente alejados y ajenos (en todo sentido, encerrados sólo dentro de sí mismos). La siguiente tabla muestra una parte de esa secuencia:

Tabla 1. Puentes de sonido e imagen unen espacios y momentos en apariencia aislados.

Diálogo	Imagen
Marco viejo (Daniel): No hay tiempo. Una vez me advirtieron...	Marco viejo (Daniel) - Figura 7

Diálogo	Imagen
Marco viejo (Daniel): ...y me olvidé.	Daniel adulto (Marco) - Figura 8
Marco viejo (Daniel): Hace mucho tiempo...	Marco viejo (Daniel) - Figura 9
Marco viejo (Daniel): ...yo era un niño de 10 años que hacía magia con cartas...	Daniel niño - Figura 10
Marco viejo (Daniel): ...y me llamaba...	Marco viejo (Daniel) - Figura 11
Roberto viejo (Rubén): ...Daniel.	Roberto viejo (Rubén) - Figura 12
Roberto viejo (Rubén): Ése es tu nombre, escríbelo.	Daniel adulto (Marco) - Figura 13



Figura 7. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo (Daniel).



Figura 8. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel adulto (Marco).



Figura 9. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo, en otra toma (Daniel).



Figura 10. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel niño.



Figura 11. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Marco viejo, en otra escena (Daniel).



Figura 12. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Roberto viejo (Rubén).



Figura 13. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Daniel adulto (Marco).

También en la lección final de la propia película el espectador entiende cuál es la unión entre las dos historias, y se aprecia una unión de tiempos: casi hacia el final, entendemos que estos personajes que estuvimos acompañando son la contraparte que necesita sufrir en

un espacio cerrado para que sus versiones de la realidad puedan vivir su vida normal. Estos personajes son las baterías que habitan en el absurdo, gracias a las cuales tiene sentido el mundo externo.

La penúltima secuencia del filme, cuando vemos en una serie de viñetas telenovelescas, fantasiosas y muy poco verosímiles el destino de esas contrapartes del mundo real, que habitan un no-otro espacio (que habitan en el mundo que nosotros habitamos), se entiende que la necesidad de estas prisiones infinitas en forma de escaleras, carreteras, ríos, etc. Ese filtro de nubosidad en estas viñetas, esas actuaciones muy pobres, esas historias de superación y desamor ingenuas, pueden ser leídas desde el modo en que esa vida que imaginamos, mientras estamos atrapados en un incidente, en un otro espacio que no nos permite escapar, es efectivamente una fantasía: una pantalla que usamos para darle sentido al absurdo de nuestra propia existencia que está, en realidad, atrapada en un incidente. La frase de John Lennon “La vida es eso que pasa mientras estás ocupado haciendo otros planes” adquiere aquí un matiz literal: efectivamente, una vida estaba sucediendo mientras seguíamos atrapados. Nuestro (muy real) esfuerzo físico y mental en un *incidente* funciona para alimentar una vida imaginada que, como dice Roberto viejo, no fue ni siquiera un desperdicio, porque no fue real.

La función precisa que tienen estos personajes desgraciados es la de sujetos obligados eternamente a la *interpasividad*, concepto estudiado por Slavoj Žižek (2008, p. 144). En el entramado digital contemporáneo, en el que se supone que tengo acceso a una vastísima cantidad de información, puntos de vista, opiniones distintas y posibilidades de viajar desde mi celular a muchas partes del mundo, se crea en nosotros la idea de que sufrimos de un síndrome de hiperactividad, en el que queremos hacer muchas cosas a la vez; no logramos enfocar nuestra atención en una misma tarea, sentimos que siempre quedan metas incumplidas, etc. Esta idea –que no hay que descartar como falsa– tiene, sin embargo, una contraparte, que es la de la interpasividad, la de *gozar a través del Otro*.

Para que se garantice este goce a través del Otro, es necesario erigir a un Otro que sabe, un sujeto supuesto saber, una entidad que se supone entiende la lógica con la que el mundo funciona y a la que yo me subordino para funcionar en el mundo. Se supone que alguien sabe cómo funciona la fila del supermercado, así que yo hago la fila. Se supone que alguien sabe cómo funciona el elevador, así que me subo en él. Finalmente, se supone que alguien sabe cómo funciona la democracia, así que decido ir a votar también. Puesto que hay alguien que hace las cosas por mí, yo me puedo relajar y no preocuparme, exaltarme o arriesgarme a cambiar el estado de las cosas; simplemente debo transitar con la cabeza agachada, asumiendo todo el tiempo que hay alguien que ha diseñado las cosas para mí.

Es significativo que los incidentes nunca tengan lugar en espacios de *sucesos* (habitaciones, restaurantes, centros de entretenimiento), sino en espacios de *tránsito* (un viaje en tren,

un viaje en balsa, atravesar una carretera, bajar unas escaleras, caminar por un pasillo de un hotel). Espacios que, ciertamente, pudieron ser reconocidos como “no-lugares” por Marc Augé (1995). Los personajes están atrapados en un espacio de eterno presente, constreñidos entre el fracaso de sus decisiones pasadas (“no traje el inhalador”, “no debí dispararle en la pierna”), y su futuro espectral que nunca llegó (dibujos en mi tienda de acampar, dibujos en las paredes imaginando la boda de mis hijas). Las vidas de Roberto, Daniel, Marco y Oliver han sido reducidas a imaginar otra vida. Esta obsesión humana con los mundos paralelos y las vidas alternativas queda claramente reflejado en el ecosistema mediático contemporáneo.

6. El ecosistema mediático y sus otras historias

Versions, de Oliver Laric, es un video-arte que cuenta con varias versiones, y que se fundamenta en la idea de regresar al mismo punto a través de distintas palabras e imágenes. En una parte de la versión de 2010¹, una multitud de GIFs cómicos sobre la falta que cometió Zinedine Zidane en la final de la Copa del Mundo FIFA 2006 corren en pantalla, así como una representación de los resultados del famoso experimento de la doble rendija, mientras una voz en off dice:

Every historical “what if” compatible with the initial conditions and physical law is realized. All outcomes exist simultaneously, but do not interfere further with each other. Each single prior world having splitted in mutually unobservable but equally real worlds. [...] Every line creates a parallel world, the world in which it’s true.²

Estas reflexiones sobre el acoso de *fantasmas del pasado y futuros perdidos* encuentran un interesante espacio de reflexión en un libro de Mark Fisher (2014), *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*, donde se reconoce el papel fundamental del capitalismo en la explotación de este interés por un pasado idealizado, un mundo alternativo imposible y perpetuar “la lenta cancelación del futuro”. Como señala Fisher, en el mundo digital de hoy, lo que está perdido es la capacidad de pérdida misma: tenemos a nuestra disposición todo este material del pasado que nos sentimos acosados, abrumados y atrapados en él. Algunos llaman “anemoia” a ese sentimiento de ominosa cercanía con el pasado (vivido o no vivido), pero para Fisher, como esto no puede estar desligado de los modos en que el capitalismo alimenta nuestro deseo, le llama espectrología (tomando como referencia un famoso texto de Derrida).

En el ecosistema mediático contemporáneo podemos hallar muchas de estas manifesta-

1 <https://vimeo.com/17805188>

2 Todo “qué tal si” histórico compatible con condiciones iniciales y leyes físicas es dado cuenta. Todos los resultados existen simultáneamente, pero no interfieren entre sí. Cada mundo primigenio se divide en mundos mutuamente inobservables pero igualmente reales [...]. Cada línea crea un mundo paralelo, el mundo en el que es verdad.

ciones de casos que construyen "un mundo paralelo, el mundo en el que es verdad". Sólo por mencionar algunas:

- La secuela de *Trainspotting* (Danny Boyle, 1997), *Trainspotting 2* (Danny Boyle, 2017), ambientada y realizada 20 años después, funciona como inversión de la primera. Una de las escenas donde esto queda explícito es la repetición del famoso discurso "Choose life": mientras que en la primera parte era una celebración cínica de la vida acomodada e hipócrita ante los problemas del mundo (cerraba con un "¿quién necesita razones cuando tiene heroína?"), la segunda parte tiene una actualización (mención de redes sociales, acoso sexual, discurso políticamente correcto, etc.) donde se demuestra cómo los años pesan para el personaje principal, cuando termina aludiendo a estos fantasmas del pasado y sombrío futuro que no permiten disfrutar el presente, viviendo en un vaivén de tratar con nostalgia el ayer que se fue y el futuro esperanzador en palabras pero decepcionante en los hechos.
- Fotografías antiguas, en blanco y negro, son restauradas y coloreadas digitalmente, trayendo una ominosa cualidad de objeto que a pesar de verse más parecido a como percibimos el mundo, termina siendo muy extraño pues no es como acostumbramos percibir *ese mundo del pasado*³.
- En el capítulo "Total Rickall", del popular programa de animación *Rick and Morty*, la casa de los personajes principales es invadida por parásitos que toman formas surrealistas –un vaquero miniatura, la Sra. Refrigerador, el velociraptor fotógrafo– e implantan recuerdos falsos en los protagonistas para que estos crean que se han conocido toda la vida. La imposibilidad de distinguir quiénes son los miembros genuinos de la familia, y quiénes los infiltrados que han perturbado la memoria, logra sortearse cuando se dan cuenta de que sólo con los miembros genuinos se tienen malos recuerdos. Uno de los modos de entender esto es que usualmente esos mundos nuevos que imaginamos tienen un potencial utópico que nos atrae tanto, un lugar donde todo es mejor: mejor que aquí y ahora.
- Pensando en la posibilidad de una otra historia peor que ésta, está la serie de Amazon Prime, *The Man in The High Castle* (2015), basada en la novela homónima de Philip K. Dick, donde se narra la historia alternativa, la otra historia, en la que Alemania y Japón ganaron la II Guerra Mundial. Ahora, a principios de los 60, las tensiones se elevan en una Guerra Fría por dominar el mundo entero. Mientras tanto, entre la Resistencia, circulan una serie de películas que tanto el *Führer* como el misterioso hombre en el castillo están buscando obtener: son cintas *newsreel*, metrajes de noticias, que cuentan una otra historia, una en la que Alemania y Japón perdieron la II Guerra Mundial: son películas falsas

3 <https://www.youtube.com/watch?v=vubuBrcAwtY>

diegéticamente, pero como mencionan los personajes, no por ello carecen de un enorme peligro como verdades que hay que controlar. Recordemos cómo sentencia el villano principal, al morir: "Es insopportable asomarse por esa puerta y ver a todas las personas que pudiste haber sido. Y saber que, de todas esas, esta es en la que te convertiste".

- Finalmente, el cine se ha mantenido al tanto de estos problemas y obsesiones en películas de distintos orígenes. Las muy disonantes *Blind Chance* (Kieślowski, 1987) y *Run Lola Run* (Tykwer, 1998) atestiguan que las grandes diferencias estéticas pueden reconciliarse en el mismo interés narrativo: no son sólo historias que se repiten con resultados distintos, sino que los personajes de una historia pueden "aprender" de los errores de sus dobles de las historias previas. Podemos encontrar un estudio mucho más profundo sobre la relación de estas dos películas, y de este tema, en la filmografía de Kieslowski; sugerimos revisar, para ello, a Žižek (2001).

Diremos, para concluir este aparto, que para entender la fascinación de estos mundos paralelos, habría que distinguir que no sólo nos sentimos fascinados por ellos en tanto espacios que están ahí (en la ficción), sino que también nos sentimos fascinados por la posibilidad de mirarlos como un espacio posible. Es aquí donde el interesante concepto de *mirada* encuentra cabida.

7. Imaginar que recuerdo

Un último ejemplo de esta obsesión contemporánea con un pasado no vivido se resume, con enorme precisión, en un set de música electrónica: *Nostalgia for a Time You've never known*, "Nostalgia por un tiempo que nunca has conocido". Esta es la música *synthwave*, que ha comenzado a poner de moda el estilo musical de los 80, en especial el del *soundtrack* de películas y videojuegos de esa década. Los propios nombres de los artistas remontan a la estética de este pasado en particular: *Futurecop!*, *Timecop1983*, *Com Truise*, *VHS Dreams*. A su alrededor le acompañan imágenes inspiradas en los primeros gráficos CGI, luces de neón, peinados ochenteros, así como publicidad, series de televisión e incluso filtros de degradación de la imagen, como si fueran cintas de VHS viejas.

¿Cuál es la fascinación que ejerce este tipo de contenidos en quienes no vivieron esta etapa del siglo pasado? No debemos aproximarnos al asunto por una atracción particular de este tipo de música, sino por la *idea* de que se haya vivido este tipo de música. Esta es la dimensión de la nostalgia por la *mirada qua objeto* señalada por Žižek (1991): estoy fascinado no por la nostalgia y los recuerdos, sino por la posición de ser quien recuerda, por *imaginar que se recuerda*.

¿No es, acaso, lo que hacen los personajes de *El Incidente*? Imaginar que recuerdan. Los obsesivos dibujos en los espacios están alejados del conteo del tiempo que ha pasado desde

el Incidente, porque esos dibujos son la ‘nostalgia por el tiempo que nunca conocí’; son mi escape en sentir nostalgia por no poder recordar. No puedo sentir nostalgia por los contenidos de mis recuerdos, porque nunca los viví, así que habré de conformarme con *imaginar sentir* la nostalgia de esos recuerdos (Figura 14).



Figura 14. Escena de *El Incidente* (Isaac Ezban, 2014). Los obsesivos dibujos en los espacios están alejados del conteo del tiempo que ha pasado desde el Incidente, porque esos dibujos son la ‘nostalgia por el tiempo que nunca conocí’; son mi escape en sentir nostalgia por no poder recordar.

El destino es trágico para los personajes, pero esta lección abre una posibilidad de escape: en este “*imaginar que se recuerda*” se abre la posibilidad de re-escribir los recuerdos, y también, justo por su naturaleza como espectro no material, re-escribir el futuro. Aquí es donde está el potencial de resistencia que abren los incidentes. De hecho, los personajes moribundos son muy enfáticos y explícitos con esto: “no te subas a la patrulla, no entres al elevador, ayúdame a cambiar esto”. Aquí se abre la pregunta: ¿quién pone ahí una patrulla y una puerta de elevador? ¿Quién llena de nuevo la mochila, la máquina expendedora, la tienda de la gasolinera?

¿No acaso esa ominosa sensación es la que se nos presenta cuando, atacados por el ecosistema mediático de tristes noticias del futuro de la humanidad, los objetos en nuestros supermercados neoliberales siguen estando siempre presentes? ¿No acaso esto es un intento de tapar la entrada de lo Real (lacaniano) de toda construcción simbólica, el punto donde falla la construcción del sentido? Nuestros personajes, asumiendo que la recarga de la mochila es acto de dioses, no distan mucho de nuestro intento de “hacer como si” no supiéramos el destino de nuestra basura, cuando la sacamos o el origen de nuestra comida cuando la adquirimos. El sistema necesita este grado de cinismo, de cierta ignorancia falsa, porque de tener ese recordatorio todo el tiempo no podríamos funcionar en el capitalismo de consumo más brutal.

Cuando los viejos (Roberto y Marco) van a morir, les dicen a los jóvenes (Daniel y Oliver) cuál es la verdad detrás de todo esto y cómo detenerla, evitando el escape fácil de las escaleras o la carretera, pero se contradicen entregando la libreta roja con instrucciones futuras:

dónde disparar en la pierna, cómo romper la medicina anti-alergias. También mencionan que “les han dicho que les digan que lo van a olvidar”, enunciando a un tercer agente que tiene control sobre la situación, que sabe lo que pasa y que de algún modo transmite con violencia (a través de shocks de información) a quien está moribundo el recuerdo de quién es. ¿Quién o qué es este otro que redacta las instrucciones, que les da la información?

Efectivamente, es el Otro, la entidad que condensa la serie de reglas y códigos explícitos (“sigue las instrucciones de la libreta roja”) e implícitos/renegados (“desobedece a la libreta roja”), y que lejos de ser un tablero con leyes claras, es contradictorio, incompleto, sin una lógica que garantice todo su sentido. El Otro está incompleto. Creer que el personaje se sube a la patrulla o entra al elevador sólo por querer escapar no es suficiente explicación: escapan porque un agente extraño (el Otro) se ha metido en ellos, y la libreta es esa manifestación física de la ocupación del Otro como entidad psíquica que da instrucciones precisas de qué hacer a continuación, para seguir siendo parte de la maquinaria que alimenta a un otro mundo. Para ver esta idea de Otro que nos ha invadido y del que somos simples títeres de su voz llevada a una dimensión literal, se recomienda igualmente ver la película *Anomalisa* (Charlie Kaufman & Duke Johnson, 2015). Pero sigamos con nuestra película. Las huellas de esta Otredad invasiva permanecen en ellos (Marco tiene pelos por todos lados, Roberto tiene pedazos de bambú entre su ropa). La obsesión por darle un sentido a este absurdo es una de las razones por las que nacen las religiones (la oración al cadáver de Carlos). Pero detrás de esa magia y misticismo, siempre se puede hallar al que mueve los hilos (Daniel explicándole a su hermana cómo funciona el truco de magia). Hay que destapar al mago detrás de la cortina para entender cómo somos títeres de su acto.

Este desenmascaramiento, para el psicoanálisis, como Lacan propone en el *Seminario XI* (1987), no es simplemente revelar quién está detrás de la cortina, sino también entender que la cortina misma es una fantasía creada para mantener la idea de que hay algo detrás de la cortina. Es decir, las apariencias no ocultan una verdad detrás de ellas, sino que ocultan el hecho de que las apariencias mismas son una verdad. Una de las fantasías fundamentales es la de la elección. Cambiar las coordenadas no solo de las opciones a elegir, sino del elegir mismo, resultaría en el escape de un Incidente. O, tal y como lo describe Slavoj Žižek (2006, p. 202), la libertad máxima no es la capacidad de hacer siempre lo que sea que queramos hacer; uno solo es libre cuando libremente decide hacer lo que no quiere hacer.

8. Conclusión: cómo escapar de un Incidente

La película termina con las escaleras mecánicas con las que empezó, reforzando la circularidad, repetición y claustrofobia de vivir atrapados entre incidentes, entre espacios heterotópicos que crean un absurdo del cual no podemos escapar, porque algún agente extraño se mete en nosotros.

Para escapar, como lo dicen con claridad los viejos, hay que desobedecer el mandato de la salida fácil. Las salidas fáciles sólo llevan a otros espacios (otros incidentes), pero esto no significa que sean espacios fuera de la lógica cruel de una cinta de Moebius (conviven dos lados, pero en un mismo espacio lineal que regresa a donde inicia). Lo importante es imaginar otros espacios, otras lógicas, otros arreglos del mundo, y con ellos, otros mundos.

Con estas coordenadas podemos leer nuevamente el final de la película, y particularmente que los personajes decidan subirse a la patrulla y al elevador. El hecho de que el filme no provea explicación de qué pasaría si uno se niega es, nuevamente, una afirmación de lo determinista del futuro, de lo inaplazable del destino. Este hueco en la narración es un espacio de lo Real lacaniano: el punto de desarticulación que posibilita la existencia de la narración misma. Pero lejos de tomar esto como un final fatalista, hay que pensar si se nos está invitando a abrir las coordenadas de la película, a llegar más allá de ella e imaginar lo que aún no está escrito y, sobre todo, escribirlo. Por eso mismo se le insiste a Daniel que escriba su nombre, que no lo olvide, porque solo escribiendo uno recuerda, y sólo recordando, las cosas existen. No es suficiente que uno imagine (recuerde) las cosas, uno tiene que *hacerlas* (escribiéndolas).

Esta constante re-escritura de los espacios no se queda en un nivel metafórico pues, efectivamente, los espacios son constantemente re-creados por el sujeto. Por ello, los personajes dicen que están en unas escaleras o carretera “infinita”, cuando la realidad es que no son espacios infinitos, sino claramente delimitados en una especie de cinta de Moebius: corriendo por un lado aparezco súbitamente donde inicié el camino. Los espacios se sienten “infinitos” porque el tiempo sí está corriendo sin parar, pero su renovación constante (de la comida en la gasolinera, de los objetos en la mochila) hace creer que el ciclo de las cosas continúa “normal”. Es justamente en esos espacios en los que las cosas aparecen como “normales”, en donde se abrió el espacio ideológico: la ideología es justo ese intento de hacer parecer las cosas que le convienen al sistema como “naturales”.

Cuando restringimos nuestras opciones a las opciones propuestas y validadas por el propio sistema, estamos restringiéndonos a las condiciones creadas por él mismo, es decir, toda opción es huella de sus propias condiciones de posibilidad; y en términos del filme, no hay modo de escapar del Incidente si seguimos obedeciendo sus propias condiciones y tomando sus opciones. Aquí está la importancia de salirse de la lógica que sigue alimentando al sistema, de que no se trata solo de escapar por una vía contingente, sino de buscar los modos de revertir esa misma lógica y hallar las opciones que no se presentan; de crear nuestras opciones ajenas a las que le convienen al sistema mismo.

El cine tiene ese potencial. Lejos de funcionar como una simple representación (una cosa en lugar de otra), funciona con una doble potencia de re-presentación (propone un mundo al arreglar el mundo que conocemos). La cámara de cine y la edición son agentes que logran

suturar con eficiencia el espacio diegético y nuestra percepción del mismo, ocultando las huellas de la enunciación. Analizar el cine es dejar entrever esa enunciación más allá del enunciado, con tal de lograr discernir los modos en los que el mundo “tiene sentido”, y entender que ese sentido se puede, y se debe, cambiar.

Referencias

- Aguilar, S. (2019). Niveles narrativos cinematográficos. *Revista Iberoamericana de Comunicación*, N. 37, julio-diciembre, 20-54.
- Augé, M. (1995). *Non-Places. Introduction to an Anthropology of Supermodernity*. Londres: Verso.
- Bordwell, D. (1986). *Narration in the Fiction Film*. Nueva York: Routledge.
- Fisher, M. (2014). *Ghosts of My Life. Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Alresford: Zero Books.
- Foucault, M. (1998). Different Spaces. En James D. Faubion (Ed.). *Aesthetics, Method and Epistemology. Essential Works of Foucault. 1954-1984. Vol. 2*. Nueva York: New Press.
- Lacan, J. (1987). *Libro 11. Los Cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Souriau, É. (1953). Les grands caractères de l'Univers filmique. En Étienne Souriau (Ed.). *L'Univers filmique*. París: Flammarion.
- Worth, S. (1981). *Studying Visual Communication*. Filadelfia: University of Pennsylvania Press.
- Žižek, S. (1991). *Looking Awry. An Introduction to Jacques Lacan through Popular Culture*. Cambridge: The MIT Press.
- Žižek, S. (2001). *The Fright for Real Tears. Krzysztof Kieślowski between Theory and Post-Theory*. Londres: BFI.
- Žižek, S. (2006). *The Parallax View*. Massachusetts: MIT Press.
- Žižek, S. (2008). *The Plague of Fantasies*. Londres: Verso.