

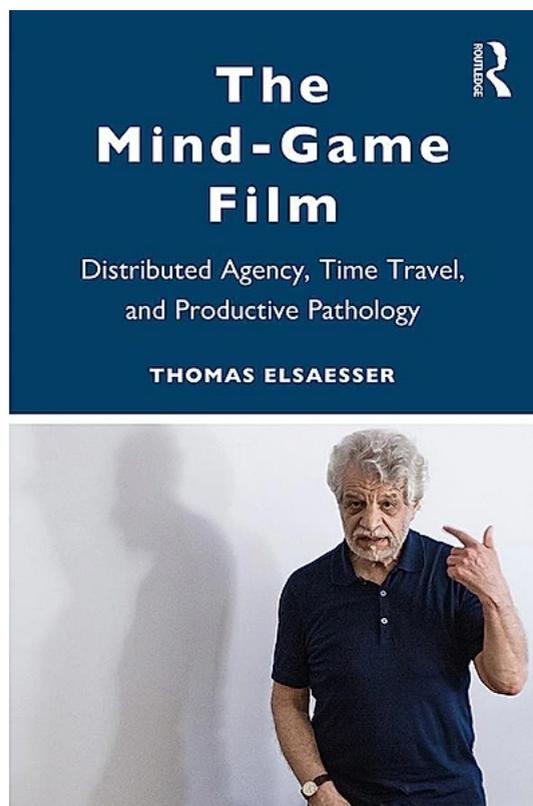
**THE MIND-GAME FILM. DISTRIBUTED AGENCY, TIME TRAVEL, AND PRODUCTIVE PATHOLOGY**

Thomas Elsaesser

Nueva York / Londres

Routledge, 2021

330 páginas



Los cientos de palabras de esta breve reseña no harán justicia a un libro como este, testamento académico del reputado crítico y teórico cinematográfico Thomas Elsaesser. *The Mind-Game Film. Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*, a pesar de ser un libro inacabado y publicado póstumamente a partir de la recopilación de sus archivos, de sus conferencias y de otros artículos aparecidos en un largo periodo de más de diez años, muestra una sorprendente unidad interna. El

texto está articulado en torno a varias poderosas líneas de fuerza fruto de una reflexión sostenida durante años y de una perspicacia crítica e interpretativa sin parangón. Lo que en apariencia podría no ser sino un encuentro crítico con varias películas, sobre todo de las dos primeras décadas del siglo XXI, deviene una sólida propuesta teórica sobre las transformaciones del cine (de Hollywood) en este periodo en contraste con los periodos clásico y post-clásico. Un cine que busca su lugar en un paisaje cambiante de medios y responder a las nuevas expectativas de los espectadores. El cine es una intervención cultural que, desde sus inicios, ha capturado las dinámicas de la experiencia social y ha contribuido a reforzarlas y a transformarlas a un tiempo. Por eso, el libro de Elsaesser se erige igualmente como una crítica de la cultura contemporánea, pues la «presencia performativa» del cine, como escribe en algún momento, nos enseña a pensar y a ser en las nuevas sociedades del control, la vigilancia y la post-verdad.

Como lector de un libro tan rico en perspectivas y en ideas no puedo dejar de manifestar mi atracción por algunas de ellas y también mis reticencias con otras. Los análisis, como en otras obras de Elsaesser, están trufados de crípticas referencias psicoanalíticas que se suman a otros acercamientos más históricos, narratológicos, políticos y ontológicos de la serie de películas que agrupa bajo la denominación de «*mind-game*», el cine de los «juegos mentales». No ocultaré mis preferencias de lectura —pura deformación profesional, por otro lado— si señalo que en el corazón de la obra se sitúa el tratamiento filosófico de las derivas que los conceptos de agencia y de subjetividad están sufriendo en estas primeras décadas del siglo XXI, y que el cine de los «juegos mentales» no hace sino ahondar.

Pero antes de entrar en ello, son necesarias unas palabras sobre qué entiende Elsaesser por cine de «juegos mentales». Este agrupa películas, de hecho, muy dispares, que van desde *Memento* (Christopher Nolan, 2000) a *Minority Report* (Steven Spielberg 2002): se incluyen obras de «autores» como David Lynch (*Carretera perdida* [*Lost Highway*, 1997]; *Mulholland Drive*, 2001; *Inland Empire*, 2006) o David Fincher (*El club de la lucha* [*Fight Club*, 1999]) junto a películas más cercanas a la industria. Sería difícil hacer un catálogo cerrado y Elsaesser no lo hace a lo largo del libro. Podrían citarse otros muchos títulos de los que se habla en el libro, como *Atrapado en el tiempo* (*Groundhog Day*, Harold Ramis 1993); *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999);

Una mente maravillosa (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001); *Olvidate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004); *Una mirada a la oscuridad* (*A Scanner Darkly*, Richard Linklater, 2006); *Quemar después de leer* (*Burn after Reading*, Joel y Ethan Coen, 2008); *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010); *Código fuente* (*Source Code*, Duncan Jones, 2011). Algunas películas son centrales en la categoría y otras se vinculan a ellas por algunos rasgos propios del tratamiento de los temas. El libro incluye además capítulos específicos sobre cineastas y otros sobre muy variadas películas: *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1995), *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam 1995), *Déjà vu* (Tony Scott, 2006; capítulo 4), *Persiguiendo a Betty* (*Nurse Betty*, Neil LaBute, 2000; capítulo 5), *Salvar al soldado Ryan* (*Saving Private Ryan*, Steven Spielberg, 1998; capítulo 6), las adaptaciones de Philip K. Dick (capítulo 7), la trilogía de Los Ángeles de David Lynch ya mencionada (capítulo 8) o *La noche más oscura* (*Zero Dark Thirty*, Kathryn Bigelow, 2012; capítulo 9). Estos análisis más particularizados están flanqueados por otros seis capítulos en los que se aborda de un modo más teórico y sistemático la caracterización de este tipo de películas. Hay una serie de características que permiten identificar —sin definir— las películas de «juegos mentales»: la insistencia en narrativas no-lineales, zigzagueantes; la utilización de formas de causalidad retroactiva, en narrativas complejas; la desorientación de los espacios; la presencia de múltiples temporalidades, de bucles temporales y viajes en el tiempo; o la puesta en escena de personajes con identidades cambiantes y, sobre todo, con condiciones mentales patológicas. En el capítulo 11 del libro, el propio Elsaesser nos ofrece un sumario en doce rasgos que enfatizan los puntos relacionados con la temporalidad, la causalidad, la complejidad, la contradicción, la recursividad y la agencia: «(1) universos múltiples, (2) temporalidades múltiples, (3) la causalidad entre la coincidencia y la conjunción, (4) el *feedback*: causalidades enlazadas y retroactivas, (5) construcciones de *mise en abyme*, (6) el observador como parte de lo observado, (7) vivir con contradicciones, (8) resoluciones imaginarias que ya no dirimen contradicciones reales, (9) mutualidad antagónica bajo condiciones de agencia distribuida, (10) agencia —consigo mismo, contra sí mismo—, (11) películas de viajes en el tiempo como cajas negras, (12) la película de «juego mental» como *pharmakon*» [(1) multiple universes, (2) multi-

ple temporalities, (3) causality between coincidence and conjunction, (4) feedback: looped and retroactive causalities, (5) mise-en-abyme constructions, (6) the observer as part of the observed, (7) living with contradictions, (8) imaginary resolutions no longer dissolve real contradictions, (9) antagonistic mutuality under conditions of distributed agency, (10) agency —with the self, against the self, (11) time travel films as black boxes, (12) the mind-game film as *pharmakon*»] (p. 276).

Es característico de todas las películas agrupadas bajo la categoría el que funcionen como juegos en múltiples sentidos; primero, porque juegan con la percepción de la realidad tanto de los personajes como de los espectadores; segundo, porque están guiadas por un impulso lúdico que puede, al mismo tiempo, ser adictivo; tercero, porque constituyen algo así como experimentos de pensamiento en los que se ponen a prueba situaciones de conflicto, a veces casi imposibles y contradictorias. Son juegos mentales porque apelan a nuestras mentes, nos retan a la hora de reconstruir las historias con una información que está ambigüamente presentada; pero sobre todo lo son porque representan a personajes con condiciones mentales y psicológicas extremas, inestables. Son sus mentes en las que supuestamente nos adentramos y de las que nos hacemos partícipes.

Elsaesser logra transmitir la necesidad de no enfrentarse a estas películas desde marcos más tradicionales, pues la transformación del cine de Hollywood, reflejada y actualizada a través de las mismas, está siendo profunda. Primero, no cabe abordarlas desde la perspectiva de los géneros. De hecho, las películas seleccionadas pertenecen a géneros muy distintos, géneros que se van a ver transformados y reinterpretados, puestos al límite en ocasiones. En segundo lugar, no basta con contemplarlas desde la crítica ideológica, como si fueran el reflejo de las condiciones materiales en que se realiza el cine contemporáneo, más aún en las condiciones cambiantes de los medios o como una respuesta a las presiones desde el exterior (como la necesidad de adaptarse a las condiciones de consumo del videojuego). Por último, se aleja de las lecturas cognitivistas (especialmente desde la narratología), bien aquellas que buscan reintegrarlas en los esquemas narrativos clásicos, bien aquellas que insisten en las nuevas formas de narración no-fiable o engañosas, hasta llegar incluso a los límites de lo posible, y aún comprensible. Elsaesser busca un cambio de punto de vista, que no se limite a tematizar las reacciones del espectador (o consumidor de las imágenes), para aden-

trarse en los entresijos de la institución «cine» (sobre todo de Hollywood) en lo que denomina sus formas de «auto-alegorización reflexiva». Las películas de «juego mental» son auto-referenciales, reflexivas, y lo son involucrándose activamente en los entornos de la vida real. Por otro lado, no estará de más recordar que este punto pertenece a las señas de identidad del cine de Hollywood por lo que respecta a sus condiciones *ontológicas* como cine de fantasía creadora de realidad y a sus condiciones *culturales* como cine popular. Para Elsaesser, el interés de las películas de «juego mental» deriva, por tanto, de su función como meta-cine, como reflexión sobre el propio ejercicio de captura cinematográfica del mundo. La condición *filosófica* misma del cine (reconocida ampliamente por Cavell, a quien el autor nos recuerda en momentos clave de su argumento) es la del escepticismo radical, pero la de un escepticismo que aspira a restaurar la confianza en un mundo (en su vuelta a lo ordinario). Este es un anhelo y una necesidad constante de producir sentido en condiciones de impotencia y desamparo. ¿Cómo puede uno ser aún responsable ante este mundo y de este mundo? ¿Cómo podremos intervenir en un mundo que se escapa a nuestro control, ante el que nos sentimos impotentes, pero ante el que no podemos renunciar a la tarea de dar sentido?

Elsaesser, perspicazmente, reconoce que esta fundamental ontología del cine le permite trazar con vigor los marcos en que se desenvuelve nuestra condición vital, existencial y cultural, actuando directamente sobre la vida ordinaria (por seguir con los términos de Cavell) y modificando, reflexivamente, nuestras formas de subjetividad y de agencia, y nuestra condición misma de seres de experiencia. Estas formas arraigan, por supuesto, en las condiciones económicas y culturales tanto de la propia institución cinematográfica como de nuestra vida. Por eso, estas películas se convierten en síntomas tanto de las condiciones de posibilidad del propio cine de Hollywood en la nueva era digital como de los mundos reales, con sus tensiones y contradicciones, a los que hemos de enfrentarnos como actores.

Los juegos mentales que nos proponen estas películas socavan nuestros conceptos más arraigados de la agencia y la subjetividad. Rompen con toda una tradición de comprensión de la subjetividad como un centro unitario de integración cuya función es dar sentido a los acontecimientos y las experiencias. Se está produciendo, argumenta Elsaesser, un desplazamiento hacia modelos de subjetividad y de agencia distribuidas, sometidas a

tensiones (e incluso contradicciones) derivadas de fuerzas que no están bajo el control de uno. Podría decirse que esto está en línea con el aprendizaje que la filosofía del siglo XX había realizado sobre los huecos y las opacidades que atraviesan las subjetividades. Pero Elsaesser pretende ir más allá. Las subjetividades distribuidas de las que se ocupa esconden algo más que los espacios oscuros de un alma falta de transparencia o, incluso, los traumas que acechan su discurrir vital. Son formas de subjetividad que afrontan en todos los niveles el nuevo orden simbólico de las sociedades de la vigilancia, y que han de gestionar enfrentarse a la fluidez, indeterminación e impredecibilidad de la realidad.

Varias de las películas analizadas en el libro de Elsaesser aprovechan la dislocación de los tiempos para adentrarse en estas formas de subjetividad no-unitarias. Los viajes en el tiempo, como herramientas de pensamiento, aprovechan una idea de temporalidad reversible que permite, a su vez, una causalidad retroactiva, mediante la cual los sujetos pueden volver sobre hechos del pasado (que puede ser el propio presente si el viaje es hacia el futuro) y contemplarlos desde la perspectiva de lo que llegarían a ser. El sujeto no está necesariamente presente a sí mismo en cada momento con el conocimiento de lo que está en su mano hacer sino que se distribuye entre los distintos momentos temporales. Elsaesser expone todas estas dislocaciones desde la perspectiva de una ética que reclaman estos viajes, una ética de lamento, repetición, rescate, redención, resistencia y reversión. Es decir, nos sitúa ante el cuestionamiento de los límites de nuestra agencia temporalmente constituida: ¿qué hemos de lamentar de lo hecho o de lo que estamos haciendo en tanto que se contempla desde esa posición en que ya ha sido hecho y no parece ser ya modificable? ¿No es el pasado destino? ¿No lo es incluso el futuro?

Los viajes en el tiempo abren los espacios para que la agencia ilusoriamente libre aún cobre sentido. Pero también nos sirven para replantearnos nuestras prácticas de olvido y de memoria. Elsaesser es consciente de que estas formas cinematográficas suponen la intervención en nuestra memoria (afectiva, material e histórica) a través de sus mecanismos que no son solo de «reconstrucción» sino también de creación de evidencia. El sujeto accede así a modos diferentes de aquello en que pueda consistir su participación en la creación de sentido y de sentido histórico, fuera de las lógicas narrativas lineales, marcadas por la coherencia y por la reconciliación, o al menos

por su esperanza.

Es como si Elsaesser quisiera en su libro hacernos transitar por los caminos que la cultura contemporánea ha ido abriendo —y que se reflejan miméticamente y se activan performativamente en este tipo de películas— para dar cuenta de los procesos de subjetivación. Estos no pueden verse únicamente como pura conciencia y control de uno mismo sino como modos de gestionar la propia agencia en el habérselas con la realidad del día a día, una realidad «sórdida» en muchos aspectos. Esta sordidez no es meramente describible en términos sociológicos, como el resultado de los mecanismos de la vigilancia o del régimen de las imágenes masivas que provocan una sobrecarga sensorial (y emocional) en los sujetos. Exhibe además, y ante todo, una dimensión ontológica y epistemológica, según la cual el «engaño» es presentado como condición fundamental de los discursos, incluidos los de la verdad. En estas condiciones, uno no puede aspirar a generar formas de subjetividad altamente adaptativas en las que quepa esperar la reconciliación de las tensiones y de las contradicciones, la posible unidad de sentido trazada en una narración, la liberación del «trauma» (quiebra profunda y pasada de la subjetividad) o el hacerse cargo (heroicamente) de la realidad presente. Las formas *adaptativas* de subjetividad que parecen estar abiertas —empírica y normativamente— son las de los inadaptados, quienes nos enseñan a vivir con las contradicciones, quienes aspiran no a vivir libres de traumas sino a desviarlos para el propio beneficio adaptativo. Es aquí donde aparece la categoría central del libro de Elsaesser, la de patología productiva. Las subjetividades que se delinean como más adaptativas son personalidades patológicas, con múltiples identidades, descentradas, paranoicas; son las únicas que se «adaptan» a las nuevas formas del trabajo y a las nuevas condiciones de fluidez e indeterminación de la realidad social. Como el *pharmakon* del que nos habla Derrida (volviendo sobre el texto del Fedro platónico en torno a la escritura), en su funcionamiento disfuncional se encuentra tanto el problema como la solución; son parcialmente productivas, liberadoras.

A pesar de que, en el capítulo 11 del libro, Elsaesser se decide por profundizar en esta lectura de tono más filosófico del significado de las películas de «juego mental», no cabe olvidar que desde sus primeras incursiones en el tema había insistido en lo que denomina una lectura más sociológica y cultural, que tratará después como *sintomática*. Su interés reside no solo en el hecho de

que aborda estas películas como «síntomas» de la cultura contemporánea (¿quizá enferma?) y en particular de cierto tipo de sociedades, sino también en el hecho ya señalado de que esta forma de cine es sintomática de las propias condiciones de posibilidad del cine en la era digital. El cine de Hollywood ha de crear una nueva complicidad con el espectador, sometido a condiciones de experiencia novedosas, que no son ajenas a la expansión de los medios digitales y de sus particulares efectos en las «formas de la sensibilidad». Son síntomas de una realidad compleja que alberga cambios sensoriales y epistémicos profundos ligados a los nuevos medios, a sus lógicas (de producción y de recepción) y a su impacto en el sensorio del espectador / jugador, con sus rasgos adictivos.

Las películas de «juegos mentales», para Elsaesser, son una respuesta adaptativa a las transformaciones en las condiciones (tecnológicas y culturales) de producción y de recepción del propio cine. *Proponen*, como alternativa a los videojuegos, nuevas formas de involucramiento en la realidad a través de juegos mentales. En ellos se manipula, ante todo, el sentido de la realidad del espectador. Pero también le hace, por así decir, participe del sentido de su realidad y de sus posibilidades de agencia y de enfrentamiento a las cuestiones sociales, sexuales, racionales, políticas de su tiempo, como había hecho el cine de Hollywood desde sus orígenes. El cine de Hollywood renueva así su apuesta por lo que el propio Elsaesser había denominado su *ambigüedad estructural*. Ahora se encarna en estas narrativas que constituyen más experimentos de pensamiento que construcciones de historias, narrativas plagadas de hipótesis y de contrafácticos, exploración en el modo del «y qué si...», con las que se enfrentan la complejidad y el carácter contingente e intratable de una realidad en la que el engaño se ha convertido en el fundamento de la verdad. ¿Cómo lo hacen las películas de juegos mentales? Pues, como hemos dicho, lo hacen simplemente manipulando el sentido de realidad del espectador, poniendo a prueba su capacidad de seguir una historia. Es más, el cine de Hollywood aparece no solo como síntoma de la nueva realidad cultural sino también como su remedio, como su fármaco. Lo es en cuanto reconfigura las formas de agencia a través de la presentación de nuevas figuras atravesadas por sus patologías productivas. Lo es también por lo que refiere a cómo activa mimética y alegóricamente las condiciones materiales y tecnológicas del propio cine. Pero lo es sobre todo porque intenta *librarnos*, por

así decir, de los efectos perniciosos, adictivos, de las nuevas formas de juego y de espectáculo. No solo nos ayuda a detectar los movimientos sísmicos de la cultura, las profundas transformaciones epistémicas en las que insiste Elsaesser una y otra vez, sino también a responder a las mismas con nuevas herramientas, que pasan por formas elaboradas de los experimentos de pensamiento y *modelos* de subjetividad que aprovechan los resquicios de una realidad impredecible. El poder ya no se ejerce en la construcción de la realidad o la detentación de los dispositivos de la verdad; el cine de los juegos mentales es síntoma de ese movimiento sísmico profundo que ha hecho que la verdad y el poder residan ahora en cómo jugar con la percepción de la realidad, en cómo hacerte dudar de tus habilidades para distinguir lo verdadero y lo falso. Como fármaco, el cine de Hollywood encarnado en las películas de «juegos mentales» no puede proporcionar sino una cura homeopática que nos alerta ante la toxicidad de la vida pública, como dice Elsaesser en algún momento (p. 66).

La ambigüedad estructural, en el cine clásico, permitía una amplia resignificación de las obras desde marcos que trascendían los estrechos límites de una comprensión del cine como estrategia de evasión de una realidad incómoda. Permitía no ceñirse a una falsa reconciliación con lo real. No es fácil ver, sin embargo, cómo el cine de los juegos mentales pueda desempeñar ese doble juego del *pharmakon* platónico-derridiano. No es fácil des-

embarazarse tampoco de la vivencia que genera nuestra impotencia ante el mundo proyectado, una impotencia que estas películas parecen querer tanto reflejar como quebrar. Estas nos muestran repetidamente y en toda su crudeza la *crisis de experiencia* a la que nos hemos visto abocados, una crisis que dificulta el acceso a las herramientas que nos permitan construir la *propia* historia. ¿Cómo estos juegos mentales contribuyen, si lo hacen de algún modo, a la apropiación sensorial de los afectos, a no abundar en la ruptura de la vivencia y de la experiencia que se hace reconocible, compartible y con sentido? El libro de Elsaesser, es cierto, vive de sus contradicciones, irresolubles por supuesto. Nos recuerda con rigor y con acierto que nuestra experiencia de agentes se ha visto radicalmente transformada. El autor parece haber perdido, de nuevo con motivos, la confianza en la restauración de ciertas imágenes de la agencia, pero no parece renunciar a que sea aún una agencia *robusta*, una agencia que responde a los impactos vivenciales en la experiencia de lo real y que intenta hacerse cargo de todo ello. Somos actores, agentes, y nos hemos de hacer cargo del mundo haciéndonos cargo de nuestra agencia en él. Si para ello hemos de «transformarnos» radicalmente en aquello que somos o querríamos ser, hagámoslo. Está por ver que el cine de los «juegos mentales» sea un camino para ello.

*Jesús Vega Encabo*