Tesis doctoral / Doctoral Thesis

NARRATIVAS O LINEALES

ENTRE LA RECONSTRUCCIÓN DEL MRI FRACTURADO Y
LA EVIDENCIA DE SU ARTIFICIALIDAD

NONLINEAR NARRATIVES
BETWEEN THE RECONSTRUCTION OF THE FRACTURED
IMR AND THE EVIDENCE OF ITS ARTIFICIALITY

Presentada por / Presented by
Teresa Sorolla Romero

Dirigida por / Supervised by
Dr. Javier Marzal Felici
Dr. José Antonio Palao Errando

Programa de Doctorat en Ciències de la Comunicació

Escola de Doctorat de la Universitat Jaume I

Narrativas no lineales. Entre la reconstrucción del MRI fracturado y la evidencia de su artificialidad

Narratives no linials. Entre la reconstrucció del MRI fracturat i l'evidència de la seva artificialitat

Nonlinear narratives. Between the reconstruction of the fractured IMR and the evidence of its artificiality

Memòria presentada per Teresa Sorolla Romero per optar al grau de doctora amb menció internacional per la Universitat Jaume I.

Teresa Sorolla Romero

Javier Marzal Felici

José Antonio Palao Errando

Castelló de la Plana, gener 2018

Esta tesis doctoral ha sido realizada con la ayuda del Plan de promoción de la investigación de la Universitat Jaume I para el año 2013 mediante la beca predoctoral FPI-UJI PREDOC/2013/18. También ha contado con la ayuda de los siguientes proyectos de investigación:

Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego, financiado por la Fundación Bancaja-UJI para el período 2012-14 bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global, financiado por la Universitat Jaume I para el período 2015-2017 bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

PI MICINN 2015-2017: *El sistema de investigación en España sobre prácticas sociales de comunicación. Mapa de proyectos, grupos, líneas, objetos de estudio y métodos*. Referencia CSO2013-47933-C4-4-P Codi: 14I275.01/1 financiado por el Ministerio de Economía y Competitividad.

Tesis Doctoral

Narrativas no lineales. Entre la reconstrucción del MRI fracturado y la evidencia de su artificialidad

Doctoral Thesis

Nonlinear narratives. Between the reconstruction of the fractured IMR and the evidence of its artificiality

Presentada por / Presented by
Teresa Sorolla Romero

Dirigida por / Supervised by
Dr. José Javier Marzal Felici
Dr. José Antonio Palao Errando

Departament de Ciències de la Comunicació
Facultat de Ciències Humanes i Socials

Agradecimientos

Como cada texto, como cada imagen, es a base de reverberaciones, huellas, ecos, recuerdos y fragmentos de conversaciones que este trabajo ha reunido la consistencia necesaria para salir adelante. A aquellos y aquellas que nos han marcado con todo ello, a mí y a las letras que siguen, me han brindado la oportunidad de dedicarme a ello, han discutido conmigo, soportado ausencias y encierros y me han reconfortado cuando todo parecía temblar bajo los pies, debo un sincero agradecimiento.

A Javier Marzal, por su combativa dedicación a impulsar la investigación desde diversos frentes, así como por haber aceptado la dirección de esta tesis doctoral, hacerme partícipe de sus proyectos y abrirme las puertas del grupo de investigación ITACA-UJI.

A José Antonio Palao, también director de este trabajo, que llegó en quinto curso de Comunicación Audiovisual para girarlo todo. Que atisbó el embrión de este trabajo confiando en lo que no estaba escrito —y siguió confiando en ello hasta el final—.

A Warren Buckland, por su amable acogida en Oxford y su cuidadosa implicación académica durante la estancia de investigación en la Film Studies Research Unit de la Oxford Brookes University.

A Andreu Casero, director del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I que durante cuatro años he habitado como una segunda casa, y al resto de sus miembros, de los cuales he aprendido a lo largo de este tiempo. Especialmente a Alicia Bruno, por su admirable capacidad de resolver problemas y simpatía, así como a Robert Arnau, Aarón Rodríguez y el resto de compañeros del grupo de investigación ITACA-UJI. De entre ellos, a las enseñanzas sobre cine contemporáneo de Agustín Rubio debo la comprensión de la densidad discursiva del cine.

Directa o tangencialmente, han calado también en las páginas que siguen las lecciones del inagotable arte decimonónico de Inmaculada Rodríguez, la sugerente introducción a la modernidad estética de Juncal Caballero, la inteligibilidad de la filosofía con Sonia Reverter, la maestría clásica de Juanjo Ferrer, el torrente de sabiduría de Carles Rabassa y los consejos de Vicent Querol. Agradezco también el apoyo y el interés de los compañeros y amigos del grupo IHA-UJI, que me permiten participar de sus actividades.

A Víctor Mínguez, que me regala generosamente el tesoro del tiempo, y cuya mirada me acompaña siempre. A Antonio Gozalbo, de cuya distinguida compañía tengo el privilegio de disfrutar. A la jovial mordacidad de Juan Chiva. A Luis Vives-Ferrándiz, por su

paciencia como interlocutor ante saberes escurridizos. A Pablo González Tornel deben su literal *linealidad* las páginas siguientes.

Al sur quedan los navegantes de *L'Atalante* a cuya pulcritud, criterio y perfeccionismo aspiro y con quienes aprendo a disfrutar de los vientos favorables tanto como a sortear tormentas. Y también Carlos Cuéllar, norte sereno en la travesía por *El piano*.

Mar allá, pero siempre cerca, queda Iván Bort. De su pasión por el cine tuve la suerte de comenzar a aprender en un aula para continuar fuera. Sé que valora el peso de la palabra *amigo* y se la dedico de todo corazón.

A Marta Martín, amiga e inmejorable compañera, por su infalible ayuda, consejos, ilusión y, en definitiva, por su cariño.

A Shaila García Catalán, reflejo y modelo que me ha devuelto cada día el escritorio de enfrente en *nuestro* despacho sin cuyas palabras, interrogantes, complicidades y afecto ya no sé imaginarme.

A la siempre cálida acogida de Maria Luisa y Antonio.

A mis padres agradezco su inquebrantable apoyo, comprensión y entrega incondicional. A mi madre, que se inclinó valientemente hacia la Historia, cuya capacidad de esfuerzo jamás podré recompensar debidamente. A mi padre, retratista de bellezas silentes, que me ha legado su amor por los libros y jamás me negó ninguno.

A Jose, cuya inteligencia y madurez admiro cada día más.

A Alicia, que nos cuida de cerca. A Pura y a Fer, que lo hacen desde lejos.

A mi abuelo Fernando, doctor y caballero más respetable que conozco y de cuya fuerza de ánimo me siento profundamente orgullosa. A mi abuela Puri, cuya complicidad echo mucho de menos. A mi abuela Maria, por sus mimos incondicionales, y a la memoria de mi cándido abuelo Pepe y mi espléndida *abuelita* Maria.

A Maria, germana d'ànima, companya de vida.

A Antonio, per allò que desborda les paraules.

Resumen

La presente tesis doctoral aborda la tendencia cinematográfica contemporánea a la complejidad narrativa materializada en lo que la academia ha denominado, entre otros apelativos, como *mind-game films* y *puzzle films*. Estos relatos fílmicos que, desde la década de 1990, se estrenan tanto en circuitos comerciales como en otros más minoritarios suponiendo un fenómeno transversal a diferentes géneros y cinematografías nacionales, parecen desafiar las convenciones del cine hegemónico desde su interior. En ellos convergen una no linealidad temporal que supera la normatividad de los flashbacks convencionales, contradicciones argumentales, personajes con una percepción equivocada de la realidad diegética, de su propio pasado e incluso de su propia identidad, o diferentes puntos de vista que no encajan entre ellos.

Nuestra propuesta respecto a este heterogéneo objeto de estudio es que la dislocación narrativa del argumento por la trama genera una apariencia rupturista que desafía convenciones básicas del Modo de Representación Institucional pero termina reclamándolas como necesarias para la consecución del sentido del relato. Como aportación propia al estudio de las narrativas fracturadas postclásicas proponemos enfocar su estudio desde la imbricación del marco teórico con el análisis textual de los filmes, el cual integra el concepto narratológico del *autor implícito* o *meganarrador* como clave para la comprensión narrativa de su regulación del saber y modo de significar. Asimismo, nos proponemos deducir los rasgos característicos de las narrativas no lineales postclásicas, que descansan sobre los dos grandes pilares de la no linealidad y la inestabilidad de los puntos de vista, así como determinar los motivos argumentales más insistentes y cómo les condiciona la desestructuración narrativa.

Para todo ello consideramos necesario observar las implicaciones discursivas de la no linealidad en relatos visuales, sirviéndonos de conceptos que se prestan a la relación entre la dislocación formal, el montaje fragmentario y lo incómodo de la emergencia de un malestar del que la alteración formal y/o narrativa es síntoma. Con esta misma mirada genealógica rastreadremos precedentes que desde el clasicismo cinematográfico anticipan lo confuso de la enunciación de los *mind-game films*. En este sentido, también examinaremos posibles diálogos de los mismos con la modernidad cinematográfica y el cine postclásico, en el cual los ubicamos. Bajo la particular vertiente de lo postclásico que suponen las

narrativas no lineales identificamos diversas posiciones y usos de la fragmentación —que nos llevan a proponer las agrupaciones contenidas en cada capítulo—. De entre ellas destacamos la mayoritaria resolución de los relatos, cuyas fracturas e iniciales contradicciones suelen quedar aclaradas cuando este termina y que, sin embargo, convive con una también general emergencia de lo trágico a la que contribuye tanto la no linealidad como los tormentosos puntos de vista subjetivos de los protagonistas.

Ambas características, junto con la autorreferencialidad, son dos de los principios basilares de los *puzzle* y *mind-game films* y nos detendremos en analizar cómo generan la inestabilidad narrativa desde las trampas del *meganarrador* y de la focalización de personajes que terminan revelándose, por motivos diferentes, engañosos. Los argumentos a lo largo de los que se despliegan tales recursos lenguaje cinematográfico redoblan la inestabilidad generada por la fracturación narrativa, pues versan sobre diversas crisis —desconfianza hacia el progreso tecnológico, desconexión con la realidad, desestructuración de los lazos afectivos y familiares— que apuntan hacia malestares culturales propios de la época que le da a luz.

Abstract

This doctoral thesis explores the trend in contemporary cinema towards narrative complexity expressed in what scholars are referring to as ‘mind-game films’ or ‘puzzle films’, among other terms. These filmic narratives, which since the 1990s have emerged in both mainstream and independent films as a phenomenon cutting across different genres and national film industries, appear to challenge the conventions of hegemonic cinema from within. Features of these narratives include temporal non-linearity that goes beyond the standard convention of flashbacks, plot contradictions, characters with a mistaken perception of the diegetic reality, their own past or even their own identity, and different points of view that are not mutually compatible.

My proposition with respect to this heterogeneous object of study is that the narrative dislocation of the story line creates an apparent subversion of the basic conventions of the Institutional Mode of Representation, but ultimately reaffirms those conventions as necessary for a meaningful narrative. As a specific contribution to the analysis of post-classical fractured narratives, I propose to focus the study of such narratives on the application of my theoretical framework to a textual analysis of the films, which includes the narratological concept of *implicit author* or *mega-narrator* as a key to narrative comprehension of their regulation of knowledge and mode of signification. I also propose to deduce the characteristic features of post-classical non-linear narratives, which rely on the two main pillars of non-linearity and instability of points of view, and also to identify the most common plot motifs and how they are conditioned by the disruption of the narrative.

To achieve all of this, I believe it necessary to observe the discursive implications of non-linearity on visual narratives, with reference to concepts that reveal the relationship between formal dislocation, fragmentary editing and the disquieting emergence of a distress of which the formal and/or narrative disruption is a symptom. With this same genealogical perspective, I will identify precedents in classical cinema that foreshadow the enunciative confusion of mind-game films. In this respect, I will also examine potential dialogues that such films may have with the modern and post-classical cinema on which this study is focused. Within the particular movement in post-classical cinema represented by non-linear narratives I identify a range of different positions and uses of fragmentation (which has led to the proposition of the categories contained in each chapter). Among these is the most common ending for these narratives, whose fractures and initial contradictions are generally clarified in the end, and which nevertheless coexist with an equally common presence of tragedy, to which both the non-linearity and the tumultuous, subjective points of view of the protagonists contribute.

Índice

Resumen 7

Abstract 9

Planteamiento de la investigación 18

Justificación e interés del tema 19

Novedad de la investigación 21

Hipótesis 21

Objetivos 22

Definición y acotación del objeto de estudio 22

Metodología 27

Estructura de la tesis 37

Capítulo 1. La no linealidad en los discursos visuales 40

1.1 Los conceptos de *supervivencia* y *anacronismo*: la identificación de lo discordante 45

1.2 La torsión de la forma como índice de lo problemático 49

1.3 La *imagen-síntoma* contra la simplificación del desciframiento 51

1.4 El montaje autoconsciente de un relato fragmentario y subjetivo 62

1.5 La memoria como espacio de creación, causa de la fragmentación y garante de la continuidad 67

1.6 Filmes que rechazan morir 70

1.6.1 La elusión de la propia culpa 72

1.6.1.1 *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) 73

1.6.1.2 *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001) 83

1.6.1.3 La ambigüedad de *Premonition – 7 días* (Premonition, Menan Yapó, 2007), y *Triangle* (Christopher Smith, 2009) 89

1.6.2 La negación de la muerte de seres queridos 90

1.6.2.1 *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009) 91

1.6.2.2 *Origen* (Inception, Cristopher Nolan, 2010) 93

1.6.2.3 *Haunter* (Vincenzo Natali, 2013) 100

1.6.2.4 *Goodnight Mommy* (Ich seh ich seh, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014) 102

1.6.3	La negación de la propia muerte	103
1.6.3.1	<i>La escalera de Jacob</i> (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990)	103
1.6.3.2	<i>Doce monos</i> (Twelve Monkeys, Terry Gilliam, 1995)	104
1.6.3.3	<i>El sexto sentido</i> (The Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1999)	107
1.6.3.4	<i>Donnie Darko</i> (Richard Kelly, 2001)	109
1.6.4	La asimilación de la muerte como requisito para la clausura del relato	111
1.7	Síntesis del capítulo	113

Capítulo 2. El doble rostro de la fragmentación: Modernidad estética, Clasicismo cinematográfico y ruptura postclásica 116

2.1	La reivindicación moderna del instante y el movimiento	121
2.1.1	<i>Impresión</i> e instantaneidad	126
2.1.2	Fotografía, cronofotografía y pre-cine	129
2.1.3	Futurismo plástico	130
2.1.4	Cinematógrafo	133
2.2	Escritura convencional para un mundo de sentido pleno: la fragmentación en beneficio de la fluidez y la transparencia enunciativa	134
2.2.1	La construcción de la continuidad	138
2.2.1.1	Aproximaciones teóricas a la normatividad cinematográfica	139
2.2.1.2	Conceptos y aproximaciones narratológicas	141
2.2.1.3	Construcción diegética de la continuidad	144
2.2.2	Lógica causal y linealidad temporal	147
2.2.3	Relatos cerrados y advenimiento de un saber completo	150
2.2.4	Roles estables de personajes	153
2.3	Audacias narrativas desde el clasicismo cinematográfico	155
2.3.1	<i>La mujer del cuadro</i> (The Woman in the Window, Fritz Lang, 1944)	159
2.3.2	<i>Solo en la noche</i> (Somewhere in the Night, Joseph L. Mankiewicz, 1945)	164
2.3.3	<i>Al morir la noche</i> (Dead of Night, A. Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden & R. Hamer, 1945)	167
2.3.4	<i>Recuerda...</i> (Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945)	175
2.3.5	<i>La buella de un recuerdo</i> (The Locket, John Brahm, 1946)	182
2.3.6	<i>Carta a tres esposas</i> (A Letter to Three Wives, Joseph L. Mankiewicz, 1949)	186
2.3.7	La mirada a cámara final de <i>Madeleine</i> (David Lean, 1950)	189
2.3.8	<i>Pánico en escena</i> (Stage Fright, Alfred Hitchcock, 1950)	191
2.3.9	El exorcismo de la angustia mediante la palabra	194
2.3.10	Terapeutas engañados	198
2.4	Síntesis del capítulo	199

Capítulo 3. La fragmentación formal y narrativa postclásica al servicio de la (apariencia de) ruptura 202

- 3.1 Relatos sintomáticos: la fragmentación como estrategia de deconstrucción de la continuidad en las narrativas fracturadas 207
 - 3.1.1 Aproximación a la relación entre la concepción de la modernidad cinematográfica y las narrativas dislocadas 209
 - 3.1.1.1 La negación de la lógica para una Europa devastada 210
 - 3.1.1.2 Meganarradores manifiestos 213
 - 3.1.1.3 Lo ininteligible de la vida desde diferentes perspectivas 216
 - 3.1.2 Aproximaciones al cine postclásico 219
 - 3.1.2.1 La tensión entre espectacularidad visual y sostén narrativo 220
 - 3.1.2.2 Descarada autorreferencialidad 222
 - 3.1.3 Narrativas no lineales en el seno del cine postclásico 222
 - 3.1.3.1 El énfasis en la subjetividad 224
 - 3.1.3.2 El énfasis en la subjetividad... atormentada 225
 - 3.1.3.3 El diálogo con el *blockbuster* de acción 229
 - 3.1.3.4 La potencial influencia de las nuevas tecnologías en la experimentación narrativa postclásica 230
 - 3.1.4 La espectacularización de la fracturación narrativa 232
- 3.2 Una propuesta de diferenciación terminológica: puzzle films, mind-game films y la relevancia de la lectura espectral 235
- 3.3 La pervivencia excepcional de la angustia ligada a la incertidumbre de la irresolución 240
- 3.4 La emergencia de lo trágico bajo la fracturación narrativa 244
 - 3.4.1 La inexorable inevitabilidad de la catástrofe 245
 - 3.4.2 Anagnórisis y peripecias postmodernas 252
 - 3.4.3 El castigo por querer saber 253
- 3.5 Síntesis del capítulo 255

Capítulo 4. Características principales de las narrativas complejas postclásicas 261

- 4.1 Introducción a los catalizadores de la complejidad narrativa postclásica 266
- 4.2 Desorientación espectral 273
- 4.3 No linealidad temporal 277
 - 4.3.1 Justificada por el argumento: viajes temporales al amparo de la ciencia ficción 279
 - 4.3.2 Justificada por el punto de vista 285
 - 4.3.2.1 De las “patologías de la subjetividad” a la pérdida social de lo normal 290
 - 4.3.2.1.1 La paradójica lucidez de los visionarios locos: *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010) 294
 - 4.3.2.1.2 El peligroso olvido de la propia subjetividad 300

4.3.2.2	Amnesia	302
4.3.2.2.1	<i>Desafío total</i> (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990)	307
4.3.2.2.2	<i>Abre los ojos</i> (Alejandro Amenábar, 1997)	308
4.3.2.2.3	<i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000)	310
4.3.2.2.4	<i>Los otros</i> (The Others, Alejandro Amenábar, 2000)	313
4.3.2.2.5	<i>Spider</i> (David Cronenberg, 2000)	314
4.3.2.2.6	<i>El maquinista</i> (The Machinist, Brad Anderson, 2004)	315
4.3.2.2.7	<i>¡Olvidate de mí!</i> (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004)	319
4.3.2.2.8	<i>Triangle</i> (Christopher Smith, 2009)	324
4.3.2.2.9	<i>Hierro</i> (Gabe Ibáñez, 2009)	325
4.3.2.2.10	<i>Shutter Island</i> (Martin Scorsese, 2010)	325
4.3.2.2.11	<i>Sin identidad</i> (Jaume Collet-Serra, 2011)	329
4.3.2.2.12	<i>Trance</i> (Danny Boyle, 2013)	333
4.3.2.2.13	Del olvido del gran trauma a la represión de la íntima culpa	336
4.3.2.3	Del tema del doble al desdoble de la personalidad	339
4.3.2.3.1	La animalidad en el interior del individuo	340
4.3.2.3.2	El asesino interior toma las riendas	345
4.3.2.3.3	<i>El club de la lucha</i> (Fight Club, David Fincher, 1999)	348
4.3.2.3.4	<i>Una mente maravillosa</i> (A Beautiful Mind, Ron Howard, 2001)	349
4.3.2.3.5	<i>Identity</i> (James Mangold, 2003)	350
4.3.2.3.6	<i>La ventana secreta</i> (Secret Window, David Koepp, 2004)	355
4.3.2.3.7	<i>Triangle</i> (Christopher Smith, 2009)	357
4.3.2.3.8	<i>Cisne negro</i> (Black Swan, Darren Aronofsky, 2010)	358
4.3.2.3.9	<i>Coherence</i> (James Ward Byrkit, 2013)	362
4.3.2.3.10	<i>Another Me</i> (Mi otro yo, Isabel Coixet, 2013)	362
4.3.2.3.11	<i>Goodnight Mommy</i> (<i>Ich seh ich seh</i> , Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)	364
4.3.3	No linealidad sin justificar	367
4.3.3.1	<i>Pulp Fiction</i> (Quentin Tarantino, 1994) como detonante	369
4.3.3.2	La “trilogía” de Iñárritu como ejemplo de no linealidad reconstruible	371
4.3.3.3	Los fundidos como ejemplo de marca enunciativa orientadora en los <i>puzzle films</i> de Almodóvar	379

- 4.3.3.4 La “trilogía” de Lynch como ejemplo de no linealidad irreconstruible 384
- 4.3.3.5 El *gesto semántico* como guía para la (des)orientación de la no linealidad 392
- 4.3.4 Implicaciones de la no linealidad como recurso narrativo 395
- 4.4 Autorreferencialidad 498
 - 4.4.1 El precedente de la introspección romántica como distorsión y audacia formal 400
 - 4.4.2 *La mujer del teniente francés* (The French Lieutenant’s Woman, Karel Reisz, 1981) 402
 - 4.4.3 *Adaptation. El ladrón de orquídeas* (Adaptation, Spike Jonze, 2002) 407
 - 4.4.4 *Las horas* (The Hours, Stephen Daldry, 2002) 415
 - 4.4.5 *Swimming Pool* (François Ozon, 2003) 418
 - 4.4.6 *Expiación, más allá de la pasión* (Atonement, Joe Wright, 2007) 419
 - 4.4.7 *En la casa* (Dans le maison, François Ozon, 2012) 424
 - 4.4.8 *Blind* (Eskil Vogt, 2014) 427
- 4.5 Puntos de vista inestables, (mega)narradores engañosos y la crítica contingente desde la ruptura de la continuidad 430
- 4.6 Síntesis del capítulo 433

Capítulo 5. La tematización y puesta en imágenes de la inestabilidad contemporánea: narrativas fracturadas como índice de diversas crisis 444

- 5.1 No linealidad como falta de anclaje a la realidad 454
- 5.2 Crisis de las bondades tecnológicas 459
 - 5.2.1 Precedentes míticos y de la ciencia ficción 460
 - 5.2.2 Cuando la sospecha alcanza la trama 461
 - 5.2.3 El siniestro reflejo que devuelve el espejo negro: la complejidad de *Black Mirror* 462
- 5.3 La decadencia del amor y crisis de la familia 472
 - 5.3.1 La insuficiencia del amor 479
 - 5.3.1.1 *Lulu on the Bridge* (Paul Auster, 1998) 479
 - 5.3.1.2 *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998) 480
 - 5.3.1.3 *Las horas* (The Hours, Stephen Daldry, 2002) 481
 - 5.3.1.4 *5x2 (Cinco veces dos)* (5x2, François Ozon, 2004) 484
 - 5.3.1.5 *La ciencia del sueño* (The Science of Sleep, Michel Gondry, 2006) 484
 - 5.3.1.6 *500 días juntos* (500 Days of Summer, Marc Webb, 2009) 487
 - 5.3.1.7 *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010) 490
 - 5.3.2 La inadecuación de puntos de vista 492
 - 5.3.2.1 *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991) 493
 - 5.3.2.2 *The Affair* (Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-) 496
 - 5.3.3 La pérdida del hijo como catalizadora de la desestructuración 500
 - 5.3.3.1 *Irreversible* (Irréversible, Gaspar Noé, 2002) 500

5.3.3.2	<i>The Tracey Fragments</i> (Bruce McDonald, 2007)	503
5.3.3.3	<i>Alabama Monroe</i> (The Broken Circle Breakdown, Felix van Groeningen, 2012)	515
5.3.3.4	<i>Goodnight Mommy</i> (Ich Seh Ich Seh, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)	518
5.3.3.5	Síntesis del capítulo	520

Conclusiones 524

Verificación o refutación de hipótesis 529

Futuras líneas de investigación 531

Conclusions 534

Verification or refutation of the hypothesis 539

Future lines of research 541

Bibliografía 543

Planteamiento de la investigación

JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA

NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN

HIPÓTESIS

OBJETIVOS

DEFINICIÓN Y ACOTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

METODOLOGÍA

ESTRUCTURA DE LA TESIS

Planteamiento de la investigación

JUSTIFICACIÓN E INTERÉS DEL TEMA

El crepúsculo del siglo XX y los albores del XXI¹ convocan en las pantallas cinematográficas de los circuitos de distribución comerciales —y, por extensión, los múltiples encuadres que pueblan la cotidianidad hogareña— protagonistas desmemoriados, desdoblados, desorientados, incapaces de liderar su propia historia y de hacerse cargo de su pasado. Éstos habitan relatos que se ofrecen al espectador fragmentados y le arrojan una inestabilidad que le demanda, en principio, un esfuerzo de interpretación. El tema de la presente tesis doctoral son las narrativas complejas postclásicas, *puzzle* o *mind-game films*, cuyas características hacen posible la construcción de un corpus de estudio coherente que permita definirlos y comprenderlos como parte de un fenómeno ligado a su tiempo. Estas características aúnan el retorno de las mismas distorsiones narrativas respecto al Modo de Representación Institucional (Burch, 1987; en adelante MRI): no linealidad narrativa que supera la normatividad de los flashbacks convencionales, contradicciones de imposible resolución argumental debido al orden de la trama, personajes con una percepción equivocada de la realidad diegética, de su propio pasado e incluso de ellos mismos o la confluencia de diferentes puntos de vista que no encajan respecto a su saber sobre los hechos diegéticos. Puesto que el período aproximado en que los diferentes teóricos especializados en la materia sitúan los primeros ejemplos de *puzzle films* aproximadamente hace 25 años, defenderemos se trata de un fenómeno de cierta consistencia, insistente y merecedor de análisis.

¹ La inmensa mayoría de bibliografía al respecto data en la década de 1990 la proliferación de narrativas cinematográficas fracturadas y, como veremos, lo refrenda el corpus de filmes que integramos como parte de nuestro objeto de estudio, definido más adelante.

A pesar de que se trata de un tema estudiado y debatido en el terreno académico —tal y como iremos viendo— no es en absoluto un objeto de estudio agotado. Por un lado, porque continúan apareciendo filmes susceptibles de ser entendidos como parte de esta tendencia hacia la complejidad audiovisual contemporánea que obligan a revisar y actualizar la teoría al respecto, y por otro lado porque la metodología de estudio suele privilegiar los enfoques cognitivistas que dejan de lado los aspectos formales de la puesta en escena y puesta en serie de los filmes. En este sentido, para comprender las intenciones discursivas que más frecuentemente organizan los relatos no lineales postclásicos, no ha sido explorada la perspectiva que, desde el análisis textual sitúe en el centro de la gestión de los saberes y los puntos de vista la figura del *autor implícito*, *grand imagier* o *meganarrador*. Más que analizar cómo el espectador va generando hipótesis en función de asunciones previas que parten de su bagaje cultural, nos planteamos cómo la narración promueve tanto la confusión, el puzzle o el laberinto, como las pistas encaminadas a resolverlo. Entendemos que el interés de esta perspectiva radica en que proporciona herramientas para dilucidar los recursos mediante los que la enunciación desafía la convencionalidad del cine hegemónico —principalmente desde dentro del mismo— y si regresa a sus cauces. Cómo se genera la complejidad narrativa de las cintas que propondremos, qué lugares comunes genera —o convenciones propias, incluso— y si lleva a cabo una suerte de domesticación de esa misma complejidad.

El uso de la fragmentación en el montaje y/o la subjetividad en el punto de vista narración parece situar estas cintas en un lugar particular dentro del cine postclásico². A grandes rasgos, partimos del trabajo de Thanouli (2009) que sitúa en la década de los setenta, tras el nacimiento de la modernidad cinematográfica y junto con la emergencia del cine independiente norteamericano, el modo postclásico de hacer cine. La autora lo identifica con un alto grado de autoconsciencia y de comunicabilidad (un cierre sin lagunas ni líneas argumentales abiertas combinado con citas cinéfilas y la adopción de recursos estilísticos de otros medios como la televisión o el cómic). Los *puzzle* y *mind-game* filmes conservan parte de los rasgos de ese cine mayoritario pero no exclusivamente hollywoodiense. Sin embargo, señalan al menos en parte hacia la construcción y mostración de sus convenciones invirtiéndolas y demandando del espectador un inusual esfuerzo para comprender el relato al que está expuesto. Teniendo en mente que el intencional uso de la fragmentación y la subjetividad es una de las bases de la estética de la modernidad desde el siglo XIX hasta nuestros días, este aparentemente nuevo uso de ambas aplicadas al discurso fílmico merece ser analizado y enmarcado en la cultura visual contemporánea —especialmente teniendo en cuenta que el cine es uno de sus más importantes exponentes—.

La insistencia de características comunes en la mayoría de relatos no lineales, que permiten realizar agrupaciones de las mismas para tratar de organizar los pilares sobre los que se asienta esta tendencia contemporánea, nos lleva a proponer también como justificación de esta investigación la formulación de una apuesta interpretativa que dé razón del fenómeno en tanto propio de una época. Si bien diversos teóricos se plantean la no linealidad como una respuesta de la industria cinematográfica a lenguajes competidores

² Dedicamos un apartado en el tercer capítulo a recopilar los rasgos debatidos por la academia a propósito de lo que se entiende por cine postclásico, y otro a situar las narrativas no lineales en su contexto.

como el de los videojuegos, los conflictos sobre los que pivotan los argumentos rara vez son analizados en relación a los malestares y obsesiones de la época que les da a luz.

NOVEDAD DE LA INVESTIGACIÓN

1. Aproximación al fenómeno desde la metodología de análisis textual de raíz semiótica, analizando mediante el concepto de *autor implícito* o *meganarrador* la regulación de saberes y el modo de significar del mismo.
2. Deducción de los rasgos característicos de las narrativas no lineales postclásicas, contenidos principalmente en los dos grandes continentes de la no linealidad y la inestabilidad de los puntos de vista, transversal a las diversas características de nuestro objeto de estudio.
3. Deducción de los motivos argumentales que ponen en crisis las narrativas fracturadas y análisis de las particularidades de su emergencia en relación con la desestructuración narrativa.
4. Estudio de narrativas complejas propias de la cinematografía española como *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997), *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001), *La mala educación* (Pedro Almodóvar, 2004) o *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2010), las cuales no han sido estudiadas desde el marco teórico de los *puzzle* y *mind-game films*.

HIPÓTESIS

La dislocación narrativa del argumento por la trama³ en los *puzzle* y *mind-game films* genera una apariencia rupturista que desafía convenciones básicas del MRI y termina reclamándolas como necesarias para la consecución del sentido del relato, accesible debido a la información que el *meganarrador* distribuye.

³ Más adelante definimos el modo en que utilizamos ambos conceptos.

OBJETIVOS

1. Revisar desde el marco teórico correspondiente las implicaciones discursivas de utilizar la no linealidad con el fin de justificar su relación con la complejidad y autoconsciencia de los relatos generados y trasladarla al objeto de estudio.
2. Rastrear precedentes de los puntos de vista engañosos contemporáneos en el clasicismo cinematográfico.
3. Ubicar los *puzzle* y *mind-game* films en el cine postclásico y proponer una diferenciación entre ambos conceptos atendiendo a su no linealidad e inestabilidad de puntos de vista.
4. Analizar la no linealidad como característica principal de los *puzzle* y *mind-game* films.
5. Determinar qué función juega la fragmentación del relato en el desencadenamiento de lo trágico asociado a la conciencia de inexorabilidad de catástrofe.
6. Determinar de qué crisis contemporáneas son síntoma la fracturación narrativa y formal de los *puzzle* y *mind-game* films.

DEFINICIÓN Y ACOTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

La presente tesis tiene por objeto el estudio de parte del fenómeno o tendencia cinematográfica conocido por los académicos/as que se han ocupado de su teorización —principalmente de ámbito anglosajón— bajo la denominación general de *complex narratives* (Klinger, 2006; Simons, 2008), concepto que abarca diferentes y más específicos como *puzzle films* (Buckland, 2009), *forking path narratives* (Bordwell 2002), *mind-game films* (Elsaesser 2009), *modular narratives* (Cameron 2006; 2008), *database narratives* (Kinder, 2002), *mind-tricking narratives* (Kleckler 2013) o *multiple-draft-films* (Branigan 2002). Cada uno de ellos implica la adopción por parte de su autor de un enfoque teórico y metodológico particular en sus intentos de comprender, por un lado, por qué desde la década de 1990⁴, desde el interior de la industria de Hollywood, son estrenados filmes que (por lo menos a primera vista) parecen desafiar el modo convencional de narrar historias, y por otro, qué dicen estas historias.

⁴ En el tercer capítulo damos cuenta de las propuestas teóricas que interpretan la experimentación narrativa de las últimas décadas como una reacción de la industria cinematográfica a diferentes desarrollos tecnológicos. Entre ellos se cuentan los aparatos domésticos como el DVD y posteriormente Internet, que le otorgan mayor capacidad de decisión de su consumo cultural, la generación de la imagen digital, las redes sociales y la industria del videojuego.

Estas narrativas complejas postclásicas o *puzzle films* tensan las reglas de aquello que Noël Burch teorizó como Modo de Representación Institucional. Si bien pretendemos, a lo largo de este trabajo, definir las positivamente, por rasgos propios y no solamente por su diferencia respecto al MRI, conviene mencionar las bases del mismo para comprender con cuáles de sus principios entran en tensión, fricción por la cual adquieren relevancia académica como objeto de estudio. El MRI alude a las convenciones narrativas y formales adoptadas por el cine hegemónico que, tras el (polémicamente) conocido como periodo de cine clásico (aproximadamente fijado, como veremos, entre finales de la década de los años 10 y prácticamente los 60 del siglo XX, y cuyo esplendor se atribuye especialmente a las décadas de 1930 y 1940), mantiene la disposición del relato como una historia teleológica dirigida hacia la resolución de un conflicto o el restablecimiento de una pérdida. Su tiempo diegético se dirige invariablemente hacia delante y cada secuencia se sitúa cronológicamente después de la anterior —o, cuando no sucede así, queda conveniente marcado con rótulos, fundidos, cambios en la textura o la colorimetría de la imagen, etc.—. Además, la motivación del protagonista funciona como catalizador de la acción provocando un efecto de causa-consecuencia que hace avanzar la historia, mayoritariamente representada desde los rasgos propios de un género cinematográfico en particular. El establecimiento de los tres actos en que se dividen los argumentos y las metas y motivaciones de los protagonistas como razones principales del avance del relato pueden ser rastreadas hasta la *Poética* de Aristóteles (escrita entre los años 335 y 323 a.C.), el formalismo ruso y los estudios narratológicos literarios de Gérard Genette.

En contraste con el MRI, las narrativas complejas y particularmente los *puzzle films* presentan «fragmented spatiotemporal reality, time loops, a blurring of the boundaries between different levels of reality, unstable characters with split identities or memory loss, multiple, labyrinthine plots, unreliable narrators, and overt coincidences» (Buckland, 2014: 5). Problematicando aparentemente algunas bases de la narrativa hegemónica, se desafían también las expectativas espectatoriales. Entre otros efectos, repentinamente, el espectador es consciente de la importancia de la linealidad temporal e identifica qué recursos del lenguaje cinematográfico está acostumbrado a dar por supuestos. Debemos destacar desde el comienzo que uno de los requisitos de nuestro objeto de estudio es que lo engañoso, lo confuso, la trampa, forme parte de la forma en la que la narración dispone la trama, y no (o no solamente) del argumento. Esto es: no es suficiente con que la información del argumento necesaria para generar sorpresa o comprender la historia enteramente sea retenida hasta el final, sino que debe haber alguna particularidad en la *trama* que ponga en tela de juicio no solamente *qué* ha contado la narración y *qué* ha callado, sino *cómo* lo ha contado.

Aunque los desarrollaremos posteriormente, los rasgos concretos que consideramos clave que posean los filmes que consideramos parte de nuestro objeto de estudio —uno o diversos de ellos— son los siguientes:

- Una no linealidad narrativa que supere la complejidad de los flashbacks convencionales y no esté justificada desde el planteamiento del relato por el argumento, de modo que el por qué de la distribución cronológica del mismo resulte una incógnita para el espectador. Subdividimos esta característica en las tres tipologías de la misma más recurrentes:

- De estar justificada por el argumento, la razón de la dislocación del de la trama por el argumento, por la historia parte de la cual se representa en la diégesis, no debe facilitar la justificación de la narración enmarañada desde un primer momento. Un ejemplo de ello es *La llegada* (Arrival, Denis Villeneuve, 2016)⁵, si bien es el tipo de no linealidad que menos nos compete, pues en filmes no lineales como *Al filo del mañana* (The Edge of Tomorrow, Doug Liman, 2014) o *Código fuente* (Source code, Duncan Jones, 2011) el bucle temporal queda prontamente comprendido por el devenir argumental.
- Sin justificar por el argumento, de modo que hay motivo diegético que explique la ruptura del avance temporal, ni referido a la posibilidad de viajes temporales ni tampoco a una supuesta desorientación del protagonista en cuya perspectiva estuviera focalizado el relato. El relato puede componerse de diferentes líneas argumentales (que se cruzan o no entre ellas), como por ejemplo en *Amores perros* (2001), *21 gramos* (21 grams, 2003) y *Babel* (2006) —todas ellas dirigidas por Alejandro González Iñárritu—, *Crash* (Paul Haggis, 2004), *Las horas* (The Hours, Stephen Daldry, 2002) o *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994). También puede constar de una sola, como es el caso de *Alabama Monroe* (The Broken Circle Breakdown, Felix Van Groeningen, 2012), *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011), *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010) o *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002). Aquí pretendemos estudiar la presencia e intencionalidad del *meganarrador* (Gaudreault) omnisciente y abstracto, ajeno a la diégesis, en tanto organizador del discurso, planificador de la complejidad y garante de una propuesta de sentido.
- Justificada, al final del relato, por el punto de vista problemático y/o inestable de algún personaje perteneciente a la diégesis. Forman parte de este grupo tanto filmes sostenidos por protagonistas con problemas perceptivos o desórdenes de la personalidad —*Identity* (James Mangold, 2003), *Spider* (David Cronenberg, 2002), *Memento* (Christopher Nolan, 2000)—, pero también otros con alteraciones perceptivos por algún tipo de alteración científica que altera su subjetividad y/o memoria, rozando el género de la Ciencia ficción —*Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010), *¡Olvidate de mí!* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004), *Abre los ojos* (Alejandro Amenabar, 1997)—.
- Filmes cuya no linealidad no resulta estrictamente cronológica, sino que hace referencia a un avance y retroceso del saber relacionado con un punto de vista inestable, engañoso, confuso. En ellos, la enunciación despliega en su puesta en escena una parte de la diégesis que pertenece al mundo de la imaginación, los sueños, la ficción, falsos recuerdos o, en definitiva, un relato que no se corresponde exactamente con la realidad de los hechos diegéticos. Una de las

⁵ Para la cita de largometrajes empleamos el modelo propuesto por el grupo de investigación ITACA-UJI: *Título de la pieza en castellano* (Título original, director/a, año de estreno). Para el citado de series televisivas empleamos el modelo propuesto por Iván Bort Gual (2012): *Título de la serie en castellano* (Título original, Creador/a, Network: año de estreno – año de finalización).

claves para que formen parte de lo que, con Thomas Elsaesser (2009) denominaremos *mind-game films*, es que ese “nivel narrativo” que proviene de la subjetividad de un personaje sea desarrollado en confusión con la “realidad diegética”, sin previo aviso de que no se trata de vivencias a las que accedemos directamente desde un meganarrador omnisciente, sino desde la focalización — el saber, la experiencia diegética— de uno de los personajes mencionados. Esa focalización problemática da lugar a contradicciones aparentemente irreconciliables que generan incógnitas al espectador como, por ejemplo, personajes que niegan hechos a los que un protagonista ha asistido en la diégesis, y que habitualmente han sido comunicados presenciados también al espectador. Anotamos dos de los lugares comunes en los que generan estas narrativas con puntos de vista conflictivos, y que terminan por justificar las aparentes incoherencias del argumento:

- Los narradores intradiegéticos mienten y/o integran la ficción dentro de la diégesis generando una *mise en abîme* narrativa sin que la enunciación marque en qué momento la “realidad diegética” da paso a la “ficción intradiegética”, como en *En la casa* (*Dans le maison*, François Ozon, 2012), *Expiación, más allá de la pasión* (*Atonement*, Joe Wright, 2007), *Swimming Pool* (François Ozon, 2003), *Las horas* (*The Hours*, Stephen Daldry, 2002), *Adaptation. El ladrón de orquídeas* (*Adaptation*, Spike Jonze, 2002).
- Los personajes cuyo punto de vista privilegia la narración padecen un desdoble de personalidad que provoca la aparición integrada, “normalizada”, de personajes que no existen fuera de la mente de los protagonistas (pudiendo haber existido en el pasado o siendo inventados de raíz): *Goodnight Mommy* (*Ich seh ich seh*, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014), *Cisne negro* (*Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010), *La ventana secreta* (*Secret Window*, David Koepp, 2004), *Una mente maravillosa* (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001), *El club de la lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999).
- Los personajes cuyo punto de vista privilegia la narración padecen algún otro tipo de disfunción causada por una experiencia traumática que condiciona su percepción de la realidad diegética contaminándola de restos del pasado cuyos cambios no han interiorizado. Ejemplos de ello son *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), *Los Otros* (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001) o *El sexto sentido* (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999).

La tensión entre los personajes cuya problemática experiencia de la diégesis compartimos mediante la focalización y el saber omnisciente del autor implícito resulta importante para comprender qué permite la enunciación que expresen los personajes y qué discurso se genera con ello. La investigación del funcionamiento de las instancias narrativas en los filmes no lineales debe hacerse cargo de su particular focalización caracterizada por la poca fiabilidad que desarrolla su enunciación tramposa. La falta de conocimiento de esos

protagonistas en tanto narradores, relacionada en muchos casos con el engaño del discurso en su conjunto, es parte importante de su peculiaridad.

Como consecuencia de la rotura de la transparencia, la fluidez del discurso asociada al clasicismo cinematográfico se quiebra y el espectador adquiere conciencia de estar siendo expuesto a un discurso tras el cual hay una gestión del conocimiento. En otras palabras, el espectador observa que la narración cinematográfica puede merecer su desconfianza y que no garantiza en ella misma la verdad del relato dado en tanto parte o reflejo de un mundo verídico y bajo control. En cambio, aquello que emerge es la idea de que la ficción cinematográfica implica, en palabras de Foucault, «una violencia que hacemos sobre las cosas, en cualquier caso una práctica que les imponemos» (1987: 44). De este modo queda en evidencia el trabajo discursivo aplicado a lo que, intersubjetivamente, entendemos como realidad. Sin embargo, la «violencia» ejercida sobre lo representado en este tipo de cine no contribuye —en principio— a generar un relato pacífico que lo domestique. Apunta dado que cualquier representación del mundo supone un constructo, un filtro subjetivo, a desvelar la ilusión del lenguaje convencional.

Los párrafos previos han introducido a las divergencias que separan las narrativas fracturadas del modo de narrar que el cine *mainstream* hereda del cine clásico. Esto no obstante, la gran mayoría de títulos de nuestro objeto de estudio mantiene también buena parte de sus convenciones, especialmente en lo que se refiere al cierre de la obra, a su compleción *informativa*, cuya consecución llega progresivamente cuando el espectador recibe las pistas necesarias para la recomposición del relato. Tales pistas son posibles, precisamente, gracias al respeto de parte de las convenciones del cine hegemónico que diferencian estas propuestas postclásicas de la ruptura amarga, consciente e ideológica de la modernidad cinematográfica así como de la radicalidad formal de la vanguardia. Con el fin de evitar confusión entre filmes que pueden resultar complejos sin formar parte, sin embargo, de la tendencia que nos ocupa, destacaremos a continuación algunas agrupaciones de filmes que, situándose cerca de ella, no terminan de encajar en la misma. Dejaremos fuera del corpus de la investigación:

- Filmes en los que el género de la ciencia ficción o el Fantástico justifican desde un primer momento la ruptura de la linealidad temporal, sin dar lugar a paradojas o puntos oscuros de información que generen en el espectador un interrogante que le obligue a arriesgar una interpretación. Ejemplos de ello son *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), *Código fuente* (*Source code*, Duncan Jones, 2011), *Looper* (Ryan Johnson, 2012), o *Al filo del mañana* (*Edge of Tomorrow*, Damon Liman, 2014). Esta última y *Código fuente*, suponen dos ejemplos en los cuales la explicitación de las reglas del universo diegético que rigen los bucles temporales solventan las contradicciones que éstos planteaban al principio. Sin embargo, una cinta como *Los crono-crímenes* (Nacho Vigalondo, 2009) sí que formaría parte de los filmes no lineales que nos ocupan, pues la explicación de la máquina temporal que multiplica a su protagonista no despeja, cuando es llevada a cabo, el misterio del atacante vendado. Algo similar sucede con *Primer* (Shane Carruth, 2004), cuya altísima opacidad informativa niega al espectador la comprensión exacta del mecanismo de los viajes temporales.
- Descartamos, también, filmes (mayoritariamente pertenecientes o cercanos al género del thriller) en los que la “trampa”, lo engañoso, no consiste en que la

enunciación adquiera el punto de vista sesgado de un protagonista (amnésico, desdoblado, mentiroso). Aunque la narración puede ser compleja y haber narradores intradieгéticos voluntariamente mentirosos, la enunciación no tralsada tales mentiras o percepciones problemáticas, o no lo hace, por lo menos, sin marcar que se trata de *su* punto de vista. De este modo, si bien puede haber una ocultación de información del argumento que puede llevar a deliberada confusión, esta información que se da al espectador no se presenta desde un falseamiento de la puesta en escena. Por ejemplo, en *Vestida para matar* (Dressed to Kill, Brian de Palma, 1980) la doble personalidad del psiquiatra asesino Robert Elliott (Michael Caine) se disimula mediante recursos como la iluminación o la caracterización del personaje (mecanismos arraigados en el cine negro que no resultan, en sí mismo, rupturistas) a diferencia de otros desdobles de protagonistas de *mind-game films* como *El club de la lucha* o *Identity* en los que las diversas personalidades son representadas por diversos actores, recurso que potencia la indefensión del espectador a la hora de anticipar la situación. Otros dos ejemplos recientes son *Perdida* (Gone Girl, David Fincher, 2014) y *La chica del tren* (The Girl on the Train, Tate Taylor, 2016). Estas cintas trasladan las mentiras de los personajes en tanto narradores homodieгéticos —como el diario con falsas acusaciones de Amy (Rosamund Pike) en *Perdida*— y sus incertidumbres respecto al pasado —como las lagunas de Rachel (Emily Blunt) debidas a su alcoholismo. En contraste con cintas como esta, sí que entendemos por *mind-game films* otros títulos en los cuales, como apunrtábamos más arriba, la enunciación se hace cargo de las mentiras, ficciones o delirios de sus protagonistas desde una aparente omnisciencia que no avisa de que la versión de la diégesis a la que accede el espectador está fuertemente condicionada por la subjetividad del protagonista. Un ejemplo es *Expiación, más allá de la pasión* (Atonement, Joe Wright, 2007), pues su montaje despliega en la puesta en escena, como si fuera “realidad dieгética”, lo que es “ficción dentro de la realidad dieгética”. Otro claro ejemplo es *Spider* (David Cronenberg, 2002), que desarrolla el delirio de Spider (Ralph Fiennes) como si estuviera asistiendo a sus recuerdos de niño, ocultando que fue él quien asesinó a su madre, y no su padre.

METODOLOGÍA

Puesto que en los capítulos posteriores hay una serie de conceptos procedentes de la metodología empleada que aparecen constantemente tanto en el marco teórico como en el desarrollo de los análisis aplicados, consideramos pertinente exponerlos en este apartado. Con ello pretendemos establecer el marco metodológico que justifica la pertinencia del tipo de análisis en relación al objeto de estudio. El análisis textual y la narratología aplicada al lenguaje cinematográfico son dos de sus pilares básicos y, debido a la que la particular complejidad

de las narrativas fracturadas recae en su escurridizo sistema de narradores, hemos considerado pertinente subdividir el desarrollo de la metodología en sendos apartados. Puesto que resulta indispensable la imbricación de la teoría consultada con los análisis concretos para que las conclusiones a las que llegamos supongan un avance en el campo de estudio que nos compete, finalmente, mencionamos algunas de las referencias que suponen parte importante del marco teórico.

Análisis textual de raíz semiótica

Ancclaremos nuestro trabajo en la metodología de análisis textual de raíz semiótica. Con ello pretendemos atender las particularidades de nuestro objeto de estudio, ahondar en el texto cinematográfico y evitar caer en los errores que señala el teórico Christian Metz de «[a]plicar significaciones extracinematográficas por reconocimientos contextuales [y] [a]plicar el significado a cuestiones extracinematográficas» (Metz, 1972: 8-9). Siguiendo las premisas del análisis textual, partiremos de la más estricta materialidad fílmica, es decir, de lo que hay de objetivable en los films a investigar. Ello nos lleva a atender cuestiones como la escalaridad de los planos, puesta en escena, movimientos de cámara, banda sonora, etc. para asegurar una determinada pertinencia y controlar el riesgo de la deriva del sentido inherente a la interpretación de estos y otros parámetros cinematográficos, pues, suscribiendo a Jacques Aumont, el analista

nunca debe realizar el análisis aplicando ciegamente una teoría previamente establecida, ni generar sentidos no extraídos directamente del texto ni privilegiar el sujeto y mirar hacia el autor como origen exclusivo de la significación; para evitar el exceso es necesario el control basado en el establecimiento —como límite— de una pertinencia (en Gómez Tarín, 2010: 19-20).

De la disección de los elementos y del estudio de la articulación y puesta en serie de los mismos (es decir, de las operaciones de montaje) se desprenderá el análisis del punto de vista narrativo. Y es que, si bien los films escogidos respetan las líneas maestras de los relatos *mainstream* de la industria cinematográfica, también contienen un cierto grado de desestructuración que rompe la transparencia enunciativa y la denotación plana, la mera comprensión de la historia. En este sentido, resulta fundamental la distinción entre los conceptos de *historia* y *trama*, puesto que aluden a *qué se cuenta*, a la historia que como espectadores retenemos ante el visionado de un filme, y a *cómo se cuenta*, mediante qué disposición concreta. Tal diferenciación es clave ante un objeto de estudio como los *puzzle films*, en los que *lo que se cuenta* queda problematizado por *la forma en que se cuenta*, en virtud de la no linealidad y los narradores inestables.

La mayoría de los teóricos cinematográficos reconocen una diferencia entre el material narrativo de una película (los sucesos o acciones, la historia básica) y el modo en que este material está representado en la película. Los formalistas rusos distinguían entre *fabula* («historia») y *syuzhet* («trama») [...]. «Historia» hará referencia a los sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y causales. «Trama» hará referencia a la totalidad de los materiales formales y estilísticos de la película. De este modo, la trama incluye todos los sistemas de tiempo, espacio y causalidad que, de hecho, se manifiestan en la película, desde la estructura de un *flashback* el punto de vista subjetivo a los más pequeños detalles de la iluminación, el montaje y los movimientos de cámara. La trama es, en efecto, la película que tenemos delante de

nosotros. La historia es, por tanto, nuestra construcción mental, una estructura de inferencias que hacemos según aspectos seleccionados de la trama (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 13).

Si «la vigencia de una carga connotativa no sólo es posible y deseable sino que siempre tiene lugar, pero es ocultada por las fórmulas de la “transparencia”» (Gómez Tarín, 2010: 46), con la intención de desvelar los mecanismos discursivos, la construcción gramatical que entreteje el sentido de los films propuestos, haremos especial hincapié en:

1. Cómo organizan el discurso los recursos cinematográficos analizados y mediante qué mecanismos internos al texto audiovisual.
2. De qué naturaleza son y cómo afectan los puntos de vista —la suma de *focalizaciones*, *ocularizaciones* y *auricularizaciones*— al sentido de los films.
3. A qué tradiciones o recursos estéticos aluden y qué inferencias se extraen de ello.

Nos situamos así junto a la formulación de Stanley Cavell (1999: 218) que recoge Gómez Tarín, y que imbrica significante y significado:

La asignación de significado a las posiciones y las progresiones de la cámara, y de si su movimiento en un caso determinado es breve o prolongado, de acercamiento o alejamiento, ascendente o descendente, rápido o lento, continuo o discontinuo, es lo que yo entiendo por análisis de una película. Este proceso requiere actos críticos que determinen por qué el acontecimiento cinemático es lo que es aquí, en este momento de esta película (2010: 60-61).

La importancia de la narración

Arrancamos de la premisa de que la obra cinematográfica constituye un texto autosuficiente, pues «el film construye sus códigos en el interior del discurso, cada película genera su propia codificación (coincidente o no con los parámetros dominantes). El proceso de interpretación está, pues, íntimamente ligado al descubrimiento de ese mecanismo autocodificador» (Gómez Tarín, 2010: 61). Aquello de lo que el análisis debe ocuparse no es de lo que el filme pretende decir, posición que, en palabras de Santos Zunzunegui, sería una descortesía imperdonable (2007), sino de comprender sus estrategias de significación sin caer en lo que el teórico denomina *tres tristes tópicos* que amenazan con desvirtuar el análisis cinematográfico:

[e]n primer lugar lo que llamaré fetichismo del dato empírico que afecta a buena parte de los trabajos analíticos e historiográficos. En segundo lugar, pondríamos el que podríamos denominar el fetichismo del contexto. Y en tercer lugar, el retorno del biografismo como método explicativo que está emergiendo con una nueva fuerza en el campo de los estudios fílmicos (Zunzunegui, 2007: 21-22).

Todo ello no implica obviar las cuestiones contextuales necesarias para comprender cómo reflexionan los filmes sobre su propia época. Simplemente supone una advertencia ante el riesgo de caer en un determinismo sociohistórico que termine descuidando la materialidad de la obra en sí. Sin embargo, somos conscientes de la creciente importancia que los Estudios Culturales han adquirido en las últimas décadas en las investigaciones sobre discursos cinematográficos y la producción, distribución y recepción de significados que el cine genera en tanto *aparato de información*. De hecho, desde un punto de vista

diferente nos preguntamos si la dislocación narrativa de los *puzzle* y *mind-game films* contribuye a promover una lectura activa que contradiga el concepto de consumidor cultural pasivo, instándole a darse cuenta de que se halla ante un relato intencionado, así como hasta qué punto la resolución de la no linealidad puede reforzar el *statu quo* del cine hegemónico. Esto no obstante, nuestro objeto de estudio es transversal a diferentes cinematografías nacionales, géneros y circuitos de exhibición. Aquello que lo cohesiona son sus recursos narrativos y no una representación comparable de cuestiones de nacionalidad, género, raza o clase social⁶. De este modo, ahondar en las particularidades, principalmente narrativas, de los *puzzle films* requiere incidir desde el análisis textual en la tensión entre la voluntad de transparencia enunciativa propia de la narración clásica y la evidencia de marcas en el significante cinematográfico que denuncian la presencia de un ente abstracto organizador del relato. A continuación procuraremos demarcar una serie de conceptos teóricos concernientes al cine en tanto discurso con el fin de asentar la base metodológica del análisis y la perspectiva desde la que lo abordaremos. Con Zunzunegui, optamos por evitar el biografismo o la concepción de autoría como explicación de toda una obra, así como adjudicarle todo el peso de la enunciación del relato:

pensar que una obra tiene que ver con las intenciones del autor es dar un salto conceptual que no podemos probar puesto que una obra puede reflejar las intenciones del autor o puede no reflejarlas en la medida en que el autor puede (o no) fracasar en su intento de plasmarlas. Por tanto, la única manera razonable de afrontar el análisis es estudiar la obras y no las intenciones del autor porque la obra no nos garantiza que las intenciones del autor empírico estén contenidas en la obra tal y como aparece ante nuestros ojos (2007: 26-27).

El concepto de autoría adscrito a una única persona física (director/a, productor/a, creador/a...) lo tendremos en cuenta como «“alias” del equipo de producción» (Gómez Tarín, 2010: 7). Christian Metz (1972), deudor de definición de Albert Laffay de «mundo» por oposición a «relato», entiende que toda narración es discurso y, por tanto, remite a un sujeto de la enunciación, a una «instancia narradora» equivalente al *mostrador de imágenes* o «gran imaginador» de Laffay (1966), que asume la ordenación del material ofrecido. Partimos, pues, de la premisa de que ninguna historia se cuenta sola, y esta es una idea que defendemos que los filmes aquí estudiados tienden —por lo menos transitoriamente— a destacar.

Así, uno de los conceptos a los que aludiremos constantemente a lo largo del trabajo será el de *autor implícito* (Booth, 1978) o *meganarrador* (Gaudreault, 1988). Wayne Booth, en *La retórica de la ficción*, diferencia en el terreno de la literatura el *autor empírico* de la novela con el *narrador* a través del cual éste opera en el interior del texto a través de diversas estrategias retóricas de las que se sirve para trasladar su visión del mundo y juicio sobre lo narrado. El *autor implícito* según Booth sería la figura abstracta que asume la principal función enunciativa en una obra narrativa. El término hace referencia al cuerpo simbólico del autor real en el campo textual, el tramoyista invisible que mueve los hilos de la escena» (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 28).

El traslado de la teoría literaria al terreno cinematográfico, sin embargo, encuentra una limitación importante que Gaudreault (1988) observó y que alude a la diferencia entre

⁶ Si bien, como veremos, algunos ejemplos favorecen reflexiones en este sentido.

el «ver» y el «saber», puesto que el saber del narrador y la visión de la cámara no tienen por qué coincidir necesariamente. De este modo, se hace necesario plantear *quién habla* en un film (enunciación, narradores) de *quién ve* (ocularización) y *quién escucha* (auricularización). Gaudreault y Jost observan que, a diferencia de lo que sucede en la literatura y las artes escénicas, la cámara que filma la interpretación actoral tiene el poder de, «gracias a la posición que ocupa, o, aún más, por simples movimientos, intervenir y modificar la percepción que tiene el espectador [...] incluso, [...] forzar la mirada del espectador y, dicho en una sola palabra, dirigirla» (Gaudreault y Jost, 1995: 34). Esa dirección, esas indicaciones a la mirada que llegan al espectador mediante la cámara, son atribuidas a esa instancia enunciativa situada a un nivel superior que, según los teóricos,

sería el equivalente cinematográfico del narrador literario. A ella se refiere Laffay cuando habla de su «gran imaginador», y la encontramos, con distintos nombres, tras la pluma de diversos teóricos del cine, preocupados por los problemas del relato fílmico, que imputan la responsabilidad de tal o cual relato cinematográfico al «narrador invisible» (Ropars-Wuilleumier, 1972), al «enunciador» (Casetti, 1983, y Gardies, 1988), al «narrador implícito» (Jost, 1988), o al «meganarrador» (Gaudreault, 1988) (1995: 34).

Todas las denominaciones anteriores hacen referencia a ese ente abstracto que regula el relato, a esa instancia enunciativa encarnada en el propio dispositivo y situada por encima del resto instancias narrativas o narradores —siempre subordinados a aquella, y por tanto delegados—. Puesto que al *meganarrador* se atribuye, desde el exterior del universo diegético propiamente dicho, la decisión última sobre los recursos expresivos y narrativos del filme, con él se corresponde la mirada que genera el filme y que será actualizada por el espectador en su lectura, apropiación y actualización del texto cinematográfico. En este sentido,

Bordwell matiza que el autor implícito no es tanto el creador de la narración como al contrario: es la narración la que crea al narrador. Es desde el texto desde donde se desprende el meganarrador como construcción ficticia que proyecta el espectador tras la historia [...] puede decidir mostrarse u ocultarse en el entramado narrativo como sujeto de la enunciación (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 29).

Por otro lado, Gérard Genette propone el término *focalización* para hacer referencia a las relaciones establecidas entre la sabiduría del narrador y la de los personajes en un relato. Genette propone dividir las posibles focalizaciones en: *focalización 0* (o relato no focalizado), cuando el saber es omnisciente; *focalización externa*, cuando no se permite al lector conocer los pensamientos o sentimientos del protagonista; *focalización interna*, cuando lo anterior sí que se da a conocer y el relato está restringido a lo que el personaje sabe —a su vez puede ser fija (no abandonamos el punto de vista del personaje), variable (el personaje focalizado cambia) y múltiple (el mismo acontecimiento es evocado desde la focalización en diferentes personajes)—. La regulación del saber de los personajes, en tensión con el del *meganarrador*, es constatemente utilizada en beneficio de la intriga que el filme persigue suscitar, del código o género al que pretende adscribirse o desafiar.

Globalmente, la focalización interna permite la dilucidación progresiva de los acontecimientos (descubrimos las cosas al mismo tiempo que el personaje) y, por esta

razón, es la forma privilegiada de la investigación. La focalización externa es la figura del enigma: puede, pues, servir para engranar la película o plantear una pregunta que el relato se esforzará por dilucidar. En cuanto a la focalización espectral, lo hemos repetido suficientemente, es el motor del suspense o de lo cómico (Gaudreault y Jost, 1995: 154).

En el relato fílmico, tal y como apuntábamos más arriba, Gaudreault y Jost advierten la importancia de diferenciar entre el saber del narrador y la visión de la cámara:

[p]artiendo de esta constatación, se ha podido plantear (Jost, 1983) la separación de los puntos de vista visual y cognitivo, dándoles a cada uno un nombre. Según ese sistema, la «ocularización» caracteriza la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve. [...] Focalización sigue designando el punto de vista cognitivo adoptado por el relato (1995: 140).

En cuanto a la *ocularización*, esto es, a la atribución que debe responder a la pregunta de quién ve lo que la cámara muestra, los autores plantean tres posturas que terminan reduciendo a solamente dos. La imagen cinematográfica puede ser atribuida a la mirada de un personaje, dando lugar a *ocularización interna*, o bien a una instancia externa al mundo diegético —esto es, al *meganarrador*—. Cuando opera, como en cine clásico, el borrado de las huellas enunciativas que pone a funcionar la ilusión de transparencia, se daría la *ocularización cero*, la cual los teóricos terminan asimilando también al caso anterior: «un plano, o bien está anclado en la mirada de una instancia interna a la diégesis y se produce entonces una ocularización interna, o bien no conlleva una tal mirada y es una ocularización cero (Jost, 1983)» (Gaudreault y Jost, 1995: 141). En este último caso puede darse aquello que se ha denominado *nobody's shot*. A su vez, la *ocularización interna* puede dividirse en *primaria* (cuando en el significante está impresa la marca de un cuerpo u ojo que permite identificar esa mirada con la del personaje ausente de la imagen en sí) y *secundaria* (cuando no es una marca explícita sino el montaje, *raccord* o la auricularización aquello que relaciona la imagen con la mirada del personaje en cuestión).

Ante la ausencia de una instancia diegética a la que atribuir la mirada habrá siempre un margen en el que la *ocularización cero* podrá hacer notar más o menos su correspondencia con el *autor implícito* o *meganarrador*. El hecho de que la toma no se atribuya a un personaje concreto no implica que ésta no pueda descartar la discreción de la transparencia enunciativa para llamar la atención sobre la gestión del saber y el punto de vista que evidencia la presencia meganarratorial. Un buen ejemplo de ello que se encuentra a medio camino entre la omnisciencia clásica y la opacidad moderna es el llamado *cine manierista* o *manierismo cinematográfico* representado por cineastas como John Ford, Douglas Sirk o, sobre todo, Alfred Hitchcock, en cuyas obras abundan las marcas enunciativas que tuercen el relato, y remarcan su autoconciencia.

La otra dimensión mediante la que el cine significa y que precisa también una terminología que la distinga de la literatura es la auditiva. La determinación de quién escucha en el filme da lugar a la *auricularización*. De nuevo, Gaudreault y Jost distinguen entre *auricularización cero*, *primaria* y *secundaria*. La *auricularización cero* hace referencia al sometimiento de la banda sonora a la inteligibilidad del relato, por ejemplo, privilegiando los diálogos entre personajes por encima del *sonido ambiente*. Tal regulación no se

corresponde con la escucha de ningún personaje sino que implica el gesto consciente del *meganarrador* en beneficio de la comprensión del relato. La *interna primaria*, como sucedía con su homóloga ocularización, requiere de una marca en el significante (en este caso, en su dimensión auricular) que indique que el punto de escucha se corresponde con un personaje: «un sonido remitirá a una instancia no visible sólo cuando ciertas deformaciones (filtro, pérdida de una parte de las frecuencias, etc.) construyan una escucha particular» (Gaudreault y Jost, 1995: 146). En la *interna secundaria* aquello que indica que el sonido es percibido por un personaje se debe al montaje o a la puesta en marcha de recursos de carácter visual. Gómez Tarín resume los anteriores conceptos en el siguiente párrafo:

el ente enunciador, denominado como autor implícito o meganarrador, siempre está presente en todo relato audiovisual, puesto que es la figura teórica que lo edifica. Lo importante es edificar: de un lado, las figuras de narrador en que este se apoya; de otro, la visualización que lleva a cabo. Para ello, no solamente habrá que fijarse en los narradores sino en la transmisión de los saberes (focalización) y puntos de vista – escucha (ocularización y auricularización) (2011: 79).

A continuación procederemos a mencionar la tipología de narradores propuesta por Gómez Tarín (2011) en *Elementos de narrativa audiovisual. Expresión y narración*, que arranca de la reflexión previa sobre las propuestas de autores como Jost (1983, 1987), Gaudreault y Jost (1985), Bordwell (1996), Gardies (1993) o Casetti (1989). Gómez Tarín insiste en la necesidad de comprender el *punto de vista* de la enunciación desde el estudio de la *focalización* y los narradores en los que delega el omnipresente *autor implícito* o *meganarrador* en conjunto con la *ocularización* y *auricularización*.

Las relaciones establecidas entre el saber del sujeto de la enunciación en relación con los personajes, de éstos con el espectador y de su puesta en escena y en serie supone un tejido complejo de desentrañar pero especialmente interesante en las narrativas no lineales que nos ocupan. Ello se debe a que su escritura enrevesada y tramposa tiende a provocar la confusión respecto a la fiabilidad del saber ofrecido (menoscabando la confianza en los personajes como narradores o en la fuente del conocimiento —sueños, alucinaciones, premoniciones—) o complica la sistematización del mismo mediante su presentación problemática. Todo ello exige discernir qué es parte de la realidad diegética y qué no, cuándo los protagonistas son víctima de su propia inestabilidad mental o cuándo no, cuándo mienten, recuerdan, sueñan, imaginan o alucinan y cuándo no, así como comprender el sentido del (des)orden del relato cuya reconstrucción y restablecimiento de la lógica causal dota de significación adicional a los fragmentos de la historia vistos previamente. Así pues, los filmes que estudiaremos requieren (para su comprensión y el juicio sobre su distanciamiento o adopción de las convenciones *mainstream*) descriptar quién es el portador del saber en el relato en cada momento así como esclarecer —de ser posible— a quién pertenece la mirada y la escucha a lo largo de cada discurso.

El papel de la figura del *meganarrador* es justificable principalmente desde dos razonamientos que atienden a las especificidades del corpus más allá del marco teórico al que nos atenemos. Cuando nos hallamos ante *puzzle films* que lo son debido a la focalización problemática de sus protagonistas, los espectadores o son conscientes de que su percepción sufre algún tipo de alteración simplemente porque (como en el relato clásico) el avance de una investigación o de los hechos diegéticos les permite adquirir más

conocimiento. Independientemente de que la narración avance de este modo, frecuentemente es necesaria una “apertura” de su conocimiento que implica desbloquear algo de su propia percepción además de superar los obstáculos que ocultan la información a recabar para la completud de la historia. Esa apertura del punto de vista viene necesariamente refrendada por una aproximación a la omnisciencia narrativa que confirma que, finalmente, el personaje está en posesión de la *verdad*: la representación del entorno diegético cambia para adecuarse a esa omnisciencia, deja de coincidir con su subjetividad anterior. Por otro lado, ante *puzzle films* que lo son exclusivamente debido a la no linealidad de sus secuencias, la posibilidad de remontarlas se debe a que la misma posición de los acontecimientos que aparece desordenada va reubicándolos (mediante pistas visuales o narrativas) según avanza el argumento —aunque paradójicamente ese avance, esa comprensión, funcione desde el retroceso, el *flashback*, la vuelta atrás—. Se trata de movimientos, de decisiones discursivas que en modo alguno pueden corresponderse con la focalización de un personaje en concreto, puesto que no se trata (generalmente) de filmes cuyo argumento verse sobre viajes temporales, con lo cual el *autor implícito* en tanto tramoyista invisible que maneja los hilos del relato resulta una instancia narrativa de gran utilidad para buscar un fin último en la disposición narrativa del discurso.

La clasificación que Gómez Tarín establece, partiendo de Genette y los autores citados más arriba, diferencia entre narradores *intradiegéticos* y *extradiegéticos*, situando en la cúspide de todas las posibles instancias narrativas al *meganarrador* que puede quedar oculto (dando lugar a la omnisciencia y transparencia enunciativa) o bien manifestarse a través de diferentes recursos narrativos y expresivos que derivan en instancias narrativas delegadas. Los narradores *intradiegéticos* son personajes que forman parte de la diégesis y ejercen de narradores delegados *homodiegéticos*, si cuentan su propia historia o su vivencia de lo ocurrido, o *heterodiegéticos*, si cuentan vivencias de otros de las cuales no tienen una experiencia directa. En cuanto a los *extradiegéticos*, su función como narradores se apoya en mecanismos de mostración o de narración, y no depende de un discurso verbal anclado en la diégesis. En este último caso, Gómez Tarín presupone una focalización (y ocularización y auricularización) omniscientes.

Por último, cabe añadir que puede suceder que tenga lugar una *mise en abîme* narrativa, como por ejemplo en *La huella de un recuerdo* (*The Locket*, John Brahm, 1946)⁷. Cuando la narración alberga historias dentro de historias, a modo de muñeca rusa, narradas por personajes que participan en ellas —o no—, se generan niveles diegéticos en relación a los cuales estos personajes se convierten en narradores de *x* nivel:

en la medida en que se produjeran relatos dentro del relato y éstos no estuvieran vinculados entre sí y/o con el relato marco, para cada nuevo narrador habría un nuevo nivel diegético para el que se convertiría el de origen en extradiegético, salvo que su contenido supusiera una *expansión* por *compleción* (cubriendo una elipsis) o *adición* (incorporando nuevos elementos) (Gómez Tarín, 2011: 84).

Como sugeríamos más arriba, todo ello resulta especialmente complejo en las narrativas fracturadas postclásicas debido a que no siempre queda inscrita en el significante una marca que indique, según el lenguaje convencional, que las imágenes que la cámara muestra no son producto de la realidad diegética tal y como la entienden el grueso de

⁷ Analizamos la complejidad narrativa de *La huella de un recuerdo* en el segundo capítulo.

personajes que habitan ese universo ficticio. Nos referimos al supuesto que encontramos con frecuencia en los *puzzle filmes* en que la imagen cinematográfica representa el universo y los hechos diegéticos según la percepción distorsionada de su personaje protagonista —como, por ejemplo, en *Shutter Island*— sin dar, sin embargo, señales de que se trata de una percepción individual, puesto que la ocularización no es interna y auricularización tampoco da muestras de serlo.

En este caso, podemos plantearnos la coherencia de la aplicación del concepto de Edward Branigan de *focalizer*, instancia que el teórico liga a un personaje cuando la cámara le acompaña, reproduce su experiencia, sin interiorizar su punto de vista (y escucha). Generalmente, entenderíamos que tal posición se corresponde con una focalización omnisciente ofrecida por el *meganarrador*. Sin embargo, el hecho de que, aunque no esté anclada en la posición del personaje en cuestión, refleje su visión de la diégesis, nos lleva a preguntarnos por la atribución de la focalización, bien a un *meganarrador* engañoso que reproduce la percepción del personaje confundido, o bien a lo que Branigan entiende por el personaje funcionando como “*focalizer* o focalizador”:

focalization represents the fact of character perception, even if we may discover later that the character misperceived and even if our misperception about the character turns out to have other consequences in our ongoing experience of the story. [...] External focalization represents a measure of character awareness but from outside the character [...] we see what Manny looks at, when he looks, but not from his unique spatial position; we must infer that we have seen what he has seen and how he has seen it (Branigan, 1992: 102-103).

Aquello que Branigan entiende por “focalización externa” —concepto que nosotros, con Gaudreault y Jost, asimilamos a la omnisciente que se corresponde con el sujeto de la enunciación— supone una posición intermedia complicada de traducir a según la jerarquía de los autores que hemos ido reseñando, pero por ello mismo puede ser de utilidad a la hora de abordar este tipo de narrador particular. Teniendo en cuenta que entendemos la focalización en relación al saber del relato, consideraríamos “interna” esa “external focalization” de Branigan que ata el relato a la viencia de un determinado personaje, puesto que las variables que tenemos en cuenta no son sólo si el tiro de cámara puede identificarse con la mirada del protagonista o no, sino si el discurso permite conocer sus impresiones y sentimientos. En casos como *Shutter Island* o *Los otros* sí que se permite, aunque no sea desde una ocularización y auricularización internas. La brecha con la focalización interna convencional radica en que la validez subjetividad de estas focalizaciones internas no queda sancionada a sí misma por pertenecer a la individualidad de un sujeto que la ostenta como verdad, sino desacreditada como enferma, desorientada precisamente en el instante en que es reconocida como interna y no omnisciente. Las cosas no eran como creíamos porque, sin saberlo, compartíamos el saber de un protagonista que las percibía erróneamente. Así, la narración acompañaba al personaje desde fuera de su punto de vista y escucha pero impregnando esos puntos de vista “externos” de su percepción; éste ejercía de “focalizer” de Branigan puesto que en la enunciación estaba oculto «el hecho de su percepción». Aun atendiendo a la clasificación de Branigan, el engaño entre dos niveles narrativos persistiría.

La imbricación con el marco teórico

La metodología de análisis fílmico que aplicaremos no se entiende sin las aportaciones previas del campo de la semiótica y los estudios de la imagen que beben de la Historia del arte, pues entendemos que una investigación rigurosa debe hacerse cargo del rastreo de las tradiciones estéticas y narrativas que subyacen a su objeto de estudio, así como de la impronta en ellos de los sucesivos estadios de representación de la imagen. No basta, pues, con justificar la razón de ser del objeto de estudio aludiendo a un contexto sociohistórico y económico de producción sino que deben ser tenidos en cuenta los pilares básicos sobre los que se fundamentan los relatos no lineales y dar cuenta de las herencias metamorfoseadas, de haberlas, que se manifiestan en ellos. El fin de la retrospectiva crítica no es otro que dilucidar el sustrato cultural que les impregna de unos determinados atributos y valores condiciona inevitablemente las relaciones que tejen su forma, su narrativa y su contenido.

Previamente al acercamiento a la bibliografía específica sobre *mind-game* y *puzzle films*, pues, consideramos imprescindible pensar diversas caras del fenómeno del que forman parte. En este sentido, debemos alinearnos con los estudios de la cultura visual que ahondan en la idea de que la no linealidad y la forma dislocada tienen en sí mismos una importancia especial en relación a la rotura de las convenciones asociadas al discurso *mainstream*, moderno en el sentido filosófico del término, que parece ofrecer una verdad dada que se sostiene a sí misma, con la complicidad del disimulo de los mecanismos discursivos que componen el relato. Esta premisa puede encontrarse en estudios de Georges Didi-Huberman tales como *La imagen superviviente* (2002), que aborda el legado Aby Warburg, o *Ante el tiempo* (2000). También *The Emergence of cinematic time*, de Mary Ann Doane (2002) o *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*, de Jonathan Crary (1992) pueden resultar interesantes en relación a las implicaciones de la no linealidad temporal.

Entender la naturaleza de la ruptura de esta fracturación postclásica implica ir más allá en el estudio de sus instancias narrativas y analizar cómo la enunciación engañosa se articula desde la tensión entre la ocultación o manifestación del meganarrador (Gaudreault) y de su delegación y/o focalización en protagonistas inestables. Para ello, necesitamos primero tener en cuenta sobre qué recursos se asienta el cine clásico, en el cual se encuentran precedentes de tensión entre lo convencional y la —siempre controlada— sacudida de subjetividades atormentadas. Para comprender en qué se diferencia la narración postclásica no lineal y entender con qué rompen —si es que lo hace— atenderemos aportaciones sobre historia y teoría del cine como las realizadas por Bordwell (1996; 1997; 2002b), González Requena (2006) o Sánchez-Biosca (1995; 2004).

Pese a su semblante rupturista, las narrativas no lineales mantienen también buena parte de las convenciones del MRI. Esto, entre otros aspectos que desarrollaremos en su correspondiente apartado, le diferencia de la ruptura amarga, consciente e ideológica de la modernidad cinematográfica así como de la radicalidad formal de la vanguardia. De hecho, defenderemos que el golpe de efecto —y la contingente festividad— de las narrativas fracturadas postclásicas es posible gracias al anclaje con estrategias básicas del relato convencional como la motivación y metas de los personajes o el común doble argumento que implica un romance heterosexual redoblando la principal trama vinculada con la acción

que mueve al héroe a restaurar su pérdida. No obstante, se trata de un objeto de estudio heterogéneo en el que se incluyen también filmes que ponen en crisis lugares comunes de lo hegemónico como el propio triunfo del amor en tanto sello que clausura el relato. Será ineludible, pues, bibliografía básica que aborde los rasgos del cine postclásico, tal como la elaborada por Juan Miguel Company y Javier Marzal (1999) o Eleftheria Thanouli (2009). A grandes rasgos, deberemos hacernos cargo del marco teórico que alude a los siguientes puntos.

En cuanto a trabajos específicos de narrativas fracturadas se refiere, las publicaciones al respecto de Thomas Elsaesser (2009; 2012) y Warren Buckland (2009; 2014) suponen las piedras angulares de su reflexión narratológica. Construyen y refuerzan el debate respecto a las mismas, así como su consolidación en tanto objeto de estudio académico y la multiplicación de puntos de vista desde el que abordarlo, los trabajos de David Bordwell (2002), Edward Branigan (2002), Allan Cameron (2008), Jan Simons (2008), Efrén Cuevas (2005), José Antonio Palao (2008; 2012b; 2013a; 2013b), R.J.A. Kilbourn (2010), Steffen Hven (2017) o Kiss y Willemsen (2017). Sus enfoques coinciden en el objeto de estudio, si bien oscilan metodológicamente desde el cognitivismo y el análisis narratológico hasta el análisis textual.

ESTRUCTURA DE LA TESIS

Destinamos el capítulo primero a observar las implicaciones de utilizar la no linealidad en relatos visuales. Para ello nos servimos de conceptos como el de *imagen-síntoma*, que se prestan a la relación entre la dislocación formal, el montaje fragmentario y lo incómodo de discursos de los que emerge un sustrato trágico.

Centramos el segundo capítulo en rastrear cómo la fragmentación que marca la cultura visual de la modernidad estética supone una herramienta clave también para la creación de la continuidad que garantiza la estabilidad ontológica del montaje analítico propio del cine clásico. Parte importante del capítulo la dedicamos a rastrear, precisamente, precedentes que desde el clasicismo cinematográfico anticipan lo confuso de la enunciación *mind-game films*.

El tercer capítulo tiene por objetivo discutir la teoría que ha estudiado hasta ahora el fenómeno de las narrativas complejas postclásicas, no sin antes revisar diferentes aproximaciones a la modernidad cinematográfica y el cine postclásico para ubicar desde los rasgos de ambos modos de representación nuestro objeto de estudio. De la aproximación al fenómeno desde los dos pilares básicos de la no linealidad y la inestabilidad del punto de vista, proponemos una diferenciación entre los conceptos de *puzzle* y *mind-game films*. Por último avanzamos la excepcionalidad de los relatos irresueltos y planteamos el modo en que la fracturación narrativa catapulta la emergencia de lo trágico.

En el cuarto capítulo nos proponemos extraer las características principales de los *puzzle* y *mind-game films*, deteniéndonos especialmente en las diversas vertientes de la no linealidad —justificada por el argumento, justificada por el punto de vista o no justificada diegéticamente— y su autorreferencialidad. Las diferentes no linealidades nos dan pie a

tratar la inestabilidad narrativa previamente mencionada, tanto en referencia a las trampas del *meganarrador* como a los personajes intradieéticos cuya focalización predomina y que terminan revelándose, por motivos diferentes, como engañosos.

Por último, el quinto capítulo desarrolla las principales crisis que ponen de manifiesto los argumentos de los *puzzle* y *mind-game films* desde la fracturación narrativa. Con ello, adquiere concreción la idea planteada en el primer capítulo de que bajo la distorsión formal y narrativa de nuestro objeto de estudio subyacen malestares culturales propios de la época que le da a luz.

Todos los capítulos del presente estudio combinan la argumentación teórica con la presentación de ejemplos analizados que justifican el desarrollo teórico. Son diversos los motivos que nos mueven a plantear de este modo la estructura de la tesis y no con dos bloques diferenciados para el marco teórico y el análisis aplicado. En primer lugar, el análisis pormenorizado de un solo filme dejaría fuera del estudio la transversalidad que caracteriza a las narrativas no lineales, las cuales defendemos que ganan importancia como escritura propia de un tiempo determinado en tanto en cuanto abarcan diferentes géneros, sensibilidades estéticas e industrias cinematográficas. Del mismo modo que un solo análisis no resultaría representativo de toda la tendencia, el análisis pormenorizado de cada uno de los filmes que iremos tratando resulta inasumible, por el volumen que alcanzaría tamaño estudio. En segundo lugar, lo confuso de la enunciación que regula el saber en estos filmes corre peligro de trasladarse a nuestro propio texto si no es ilustrado constantemente con ejemplos que justifican las explicaciones teóricas. Su manifestación concreta en la materialidad fílmica (en la puesta en escena, los movimientos de cámara, el montaje...) es necesaria para la comprensión de las estrategias narrativas que los filmes desarrollan. La edificación de un marco teórico que les de sentido debe retroalimentarse con todo ello. De este modo, pretendemos mediante la imbricación del análisis textual con el marco teórico reforzar el hilo argumentativo que necesita de la comprensión concreta de la imagen para quedar debidamente razonado.

CAPÍTULO 1

Shutter Island (M. Scorsese, 2010)

Capítulo 1. La no linealidad en los discursos visuales

- 1.1 LOS CONCEPTOS DE *SUPERVIVENCIA* Y *ANACRONISMO*: LA IDENTIFICACIÓN DE LO DISCORDANTE
- 1.2 LA TORSIÓN DE LA FORMA COMO ÍNDICE DE LO PROBLEMÁTICO
- 1.3 LA IMAGEN-SÍNTOMA CONTRA LA SIMPLIFICACIÓN DEL DESCIFRAMIENTO
- 1.4 EL MONTAJE AUTOCONSCIENTE DE UN RELATO FRAGMENTARIO Y SUBJETIVO
- 1.5 LA MEMORIA COMO ESPACIO DE CREACIÓN, CAUSA DE LA FRAGMENTACIÓN Y GARANTE DE LA CONTINUIDAD
- 1.6 FILMES QUE RECHAZAN MORIR
 - 1.6.1 LA ELUSIÓN DE LA PROPIA CULPA
 - 1.6.1.1 *ABRE LOS OJOS* (ALEJANDRO AMENÁBAR, 1997)
 - 1.6.1.2 *EL SEXTO SENTIDO* (THE SIXTH SENSE, M. NIGHT SHYAMALAN, 1999)
 - 1.6.1.3 *LOS OTROS* (ALEJANDRO AMENÁBAR, 2001)
 - 1.6.1.4 LA AMBIGÜEDAD DE *PREMONITION – 7 DÍAS* (*PREMONITION*, MENAN YAPO, 2007), Y *TRIANGLE* (CHRISTOPHER SMITH, 2009)
 - 1.6.2 LA NEGACIÓN DE LA MUERTE DE SERES QUERIDOS
 - 1.6.2.1 *HIERRO* (GABE IBÁÑEZ, 2009)
 - 1.6.2.2 *ORIGEN* (INCEPTION, CRISTOPHER NOLAN, 2010)
 - 1.6.2.3 *HAUNTER* (VINCENZO NATALI, 2013)
 - 1.6.2.4 *GOODNIGHT MOMMY* (ICH SEH ICH SEH, SEVERIN FIALA, VERONIKA FRANZ, 2014)
 - 1.6.3 LA NEGACIÓN DE LA PROPIA MUERTE
 - 5.3.3.5.1 *LA ESCALERA DE JACOB* (JACOB'S LADDER, ADRIAN LYNE, 1990)
 - 5.3.3.5.2 *DOCE MONOS* (TWELVE MONKEYS, TERRY GILLIAM, 1995)
 - 5.3.3.5.3 *EL SEXTO SENTIDO* (THE SIXTH SENSE, M. NIGHT SHYAMALAN, 1999)
 - 5.3.3.5.4 *DONNIE DARKO* (RICHARD KELLY, 2001)
- 1.6.4 LA ASIMILACIÓN DE LA MUERTE COMO REQUISITO PARA LA CLAUSURA DEL RELATO
- 1.7 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO I. LA NO LINEALIDAD EN LOS DISCURSOS VISUALES

Ante una imagen —tan antigua como sea—, el presente no cesa jamás de reconfigurarse por poco que el desasimiento de la mirada no haya cedido de todo el lugar a la costumbre infatuada del “especialista”.

Ante una imagen —tan reciente, tan contemporánea como sea—, el pasado no cesa nunca de reconfigurarse, dado que esta imagen sólo deviene pensable en una construcción de la memoria, cuando no de la obsesión.

Didi-Huberman *Ante el tiempo*.

A lo largo de las páginas venideras nos encontraremos con relatos escurridizos, serpenteantes, laberínticos, rotos. El saber proporcionado por las historias, necesario para comprenderlas, nos esquivará en ocasiones, nos dará la espalda, nos sacará la lengua. Los personajes que transitan este itinerario repleto de trampas esconderán y revelarán asimétricamente sus rostros, caerán presa de sus propias pesadillas, desconfiarán de sus recuerdos y se verán privados de ellos. En otros casos observaremos la inexorabilidad de un destino caprichoso cuya consecución trágica se teje desde diferentes tramas barajadas y desordenadas. Asistiremos impotentes a la precipitación de los eventos hacia un clímax catastrófico subrayado por la fragmentación previa que parece remarcar la inevitabilidad del infortunio que recae sobre personajes ajenos a su próxima desgracia. Se trata de historias cuya causalidad se presenta como ilógica en un primer momento. La habitual linealidad según la cual la fluye la ficción convencional se ve sacudida en función de unos patrones narrativos y expresivos parte de los cuales, entrando en tensión con el cine convencional, suponen un extrañamiento para el espectador habituado a su modo de contar historias y se erigen en un reto por desentrañar de manera marcadamente consciente. El rompecabezas enigmático que desfila ante su mirada supone, por lo menos en primera instancia, una complicación de la decodificación instantánea del relato y un desvelamiento de su condición de lenguaje, de articulación artificial.

La desestructuración que caracteriza las narrativas fracturadas invita a reflexionar en diversas direcciones que apuntan a la reivindicación de un punto de vista subjetivo desde el que se narra el filme, así como a la fragmentación y la alteración cronológica utilizadas para urdir la trama conjunta. En ambos casos se trata de rasgos, de estrategias discursivas, que no nacen en absoluto de la mano de estas cintas de finales de siglo XX y principios del XXI

sino que se gestan con el desarrollo de la modernidad estética que arranca con el Romanticismo, madura a lo largo del siglo XIX y estalla con el advenimiento del siglo XX. En este último, sin embargo, el recién nacido séptimo arte genera, según se convierte en industria, la *lingua franca* conocida como clasicismo cinematográfico. En *La imagen compleja*, Josep Maria Català (2005) defiende la necesidad de observar el cada vez más amplio espectro de la imagen contemporánea bajo un prisma que no sirva de atenuante a la hora de enfrentar la complejidad que adquieren hoy no solamente las obras visuales en sí mismas, sino también —y sobre todo— la forma de pensarlas y comprenderlas. Un enfoque que no rehuya la complejidad de su objeto de estudio supone la reivindicación epistemológica y ética de una cierta interdisciplinariedad abierta a diferentes campos del saber —la cultura visual, el análisis cinematográfico, la historia del arte— susceptibles de hacer aportaciones válidas hacia una genealogía de la imagen que evite la presuposición de fenómenos contemporáneos como radicalmente nuevos. Sirva como ejemplo la atención a las consecuencias discursivas de la no linealidad cinematográfica previas a su utilización en el discurso historiográfico de las imágenes. Allí, como en las narrativas cinematográficas que estudiaremos, el montaje se manifiesta y exige del lector una interpretación que le comprometa y no la mera decodificación de las convenciones asimiladas de un lenguaje aproblemático que se quiere transparente. A lo largo de las páginas siguientes nos detendremos, pues, a observar las implicaciones de utilizar la no linealidad generada a partir de un montaje evidente para tornar un discurso opaco, incómodo, para complicar el relato —en este caso— de la Historia de las imágenes.

Didi-Huberman, en su revisión teórica sobre el trabajo de Aby Warburg recupera y piensa una serie de conceptos teóricos en relación a la historia de las imágenes que, defendemos, es susceptible de ser aplicada al estudio de las narrativas cinematográficas no lineales, contribuir a la comprensión de su modo de narrar y de las implicaciones que algunos de sus rasgos característicos han tenido al formar parte también de otros discursos que gravitaban en torno al estudio de la imagen. El punto de intersección entre tales teorías sobre la Historia de las imágenes y las narrativas no lineales lo desarrollaremos a lo largo de siguientes epígrafes. Esto no obstante, apuntamos antes de comenzar que tal confluencia radica en la utilización de la no linealidad narrativa en pro de una torsión del relato que remarca la existencia del ente enunciador. Ante la no linealidad como índice de una presencia que desordena —y por tanto manipula, controla— el saber del relato, éste —tanto la imagen cinematográfica como la historiografía— pierde su apariencia de omnisciencia objetiva y, por tanto, su condición de portador de una verdad pura intrínseca a su discurso. En el caso de nuestro objeto de estudio, además, veremos con el análisis del punto de vista de los *mind-game films*⁸ que la focalización que subyace a su desestructuración narrativa delata un tipo de enunciación cuyo *meganarrador*⁹ delega en un narrador —generalmente *intradiegético* y *homodiegético*— que se revela inestable, amnésico, loco. En otras palabras, la radicalidad del punto de vista disimuladamente subjetivo que desemboca en la fracturación del filme resulta ser un síntoma de su inestabilidad, incertidumbre, desconocimiento, extrañamiento, enfermedad, etc.: esto es, de un malestar, de un rechazo

⁸ Como desarrollaremos en el capítulo tercero, utilizaremos el concepto de Thomas Elsaesser (2009) para referirnos a las narrativas fracturadas cuya confusión se debe a que el punto de vista que adopta mayoritariamente la enunciación es el de un personaje cuya percepción resulta inestable.

⁹ Para la introducción detallada del concepto remitimos al apartado de metodología.

de su condición. Así, la alteración cronológica de los propios hechos —o bien de su disposición a lo largo de la narración— o la duda constante respecto al saber acumulado a lo largo del relato resulta también en índice de la artificialidad de dicho relato. Al tiempo, señala que hay un sujeto que lo sostiene y le da consistencia vinculando sus partes.

I.1 LOS CONCEPTOS DE SUPERVIVENCIA Y ANACRONISMO: LA IDENTIFICACIÓN DE LO DISCORDANTE

Tanto el concepto de *supervivencia* como el de *anacronismo* se ven atravesados desde su génesis por implicaciones temporales que se le adscriben a la imagen en relación a su pasado y al presente en el que emergen. «La concepción histórica de Warburg es, pues, dialéctica y no lineal» (Marzal, 2007: 131), así como su forma de estudiar la historia de la representación, y «contradice las nociones de *Zeitgeist* (espíritu del tiempo) o de *Weltanschauung* (vision de mundo)» (Marzal, 2007: 131), en tanto en cuanto observa tendencias estilísticas (contemporáneas entre ellas) contrapuestas, así como la pugna constante entre racionalidad e irracionalidad. Salta en sus pesquisas de un lado a otro, de un sarcófago romano a un altorrelieve gótico, a un lienzo renacentista, al testamento de un burgués florentino. Aquello que guía su itinerario, que “desclasifica” las imágenes de su supuesto compartimento estilístico e histórico, son las supervivencias (*Nachleben*) que latén bajo una determinada forma, que remiten a otra época o a una sensibilidad lejana, supuestamente ajena al contexto cultural propio de la imagen en cuestión: «la supervivencia supone todo un conjunto de operaciones en las que juegan de concierto el olvido, la transformación del sentido, el recuerdo provocado, el hallazgo inopinado, etc., debiendo esta complejidad recordarnos el carácter cultural y no natural de la temporalidad en juego» (Didi-Huberman, 2009: 82). Según Didi-Huberman, estas supervivencias son síntoma de lo rechazado por una cultura, de sus malestares, y precisamente esos recovecos ensombrecidos son clave para la comprensión de la misma:

el orden simbólico no puede entenderse más que en relación con esas «fuerzas» oscuras [...] comprender la civilización a través de sus malestares, sus síntomas, sus continentes negros [...] la cultura es la tragedia de su memoria [...] la cultura es siempre esencialmente trágica porque lo que sobrevive en la cultura es ante todo lo trágico (Didi-Huberman, 2009: 136).

Esta idea de la emergencia constante de lo reprimido, de lo que se quiere negar, encuentra concomitancias tanto con el pensamiento de Nietzsche como con el de Freud, coetáneos ambos de Warburg. Como estos dos de los tres *maestros de la sospecha*, éste recela de parte de la concepción de la realidad aceptada generalmente por una determinada sociedad, en su caso concerniente al relato académico de la Historia del arte. Sin embargo, a diferencia de los anteriores —más todavía, del tercero, Marx— no propone un orden de actuación con el fin de reconstruir lo dinamitado, de pacificar la angustia tras la falta de certezas¹⁰. En palabras de Didi-Huberman: «[l]a historia del arte según Warburg es lo contrario de un comienzo absoluto, de una tabula rasa: es más bien un torbellino en el río de la disciplina, un torbellino —un momento-perturbador— más allá del cual el curso de las cosas se inflexiona e incluso se trastorna en su profundidad» (2009: 26).

En cualquier caso, aquello que Warburg observa que se repite, que sobrevive, es una esencia trágica, violenta. Una especie de “dolor originario” que, en la línea de Nietzsche, considera en el origen mismo de la cultura. En las narrativas no lineales, la estructura del relato tiende a subrayar lo trágico de la historia desde diversas estrategias que tienen en común la alteración de la representación convencional del tiempo diegético. En algunos casos, contribuye a velar aquello que no se quiere saber, el horror del que se huye —vinculado a la culpa propia—. Y el hecho de que el trayecto hacia el descubrimiento de lo trágico esté problematizado por una narrativa particularmente laberíntica enfatiza la potencia de lo rechazado, de lo oculto. La culpa ignorante del individuo en el que la enunciación queda anclada —por lo menos gran parte de la diégesis— permite enlazar con tropos ya presentes en el mito clásico¹¹ que metamorfoseados, tamizados por estrategias representacionales propias del cine contemporáneo, reproducen estructuras, conflictos y roles de los que emerge ese “dolor originario”, esa esencia trágica, violenta, propia de la vertiente dionisiaca sustrato cultural clásico. De alguna manera, la «*supervivencia* nos ha hablado de la indestructibilidad de las huellas, la *metamorfosis* nos hablará de su difuminamiento relativo, de sus perpetuas transformaciones. [...] El hombre no olvida nada de su «dolor originario». Pero lo transforma todo» (Didi-Huberman, 2009: 142).

En otros casos, contrariamente, la dislocación temporal avanza la catástrofe y obliga al espectador a asistir impotente al camino que conduce a ella. En el declinar de una relación amorosa o el duelo ante la muerte de un ser querido —como en *Alabama Monroe*— o el desgaste de una relación de pareja —*Blue Valentine*— la trama no juega a ocultar información esencial al espectador ni gestiona una falta grave de saber del protagonista, sino que el conflicto tiende a revelarse desde el principio y la fracturación temporal sirve al propósito de subrayar el contraste entre la estabilidad previa y el advenimiento de lo trágico. Ese énfasis en lo inexorable del destino, de la catástrofe o del derrumbamiento de los pilares sobre los que se asentaba la vida de alguno o algunos de los personajes en

¹⁰ De hecho, según Fernando Checa, «la figura de Aby Warburg (1866-1929), si la consideramos, de manera reductiva, como la del padre de la iconología y la iconografía, disminuye considerablemente su importancia y significación en el debate historiográfico europeo de las primeras décadas del siglo XX [...] muestra una personalidad mucho más rica, compleja y decisiva en el desarrollo del desarrollo de la teoría cultural de la imagen artística y de la Historia del arte en los treinta primeros años del pasado siglo» (2010: 135).

¹¹ En capítulos posteriores mencionaremos mitos que, a nuestro entender, subyacen al corpus de filmes analizados en este trabajo, como por ejemplo el de Pigmalión y Galatea o Edipo.

cuestión no coincide en estos casos con la culpa directa en el desencadenamiento de un suceso sino con la no aceptación de una pérdida (de un ser querido, por ejemplo).

Defendemos que el espectador arraigado al lenguaje cinematográfico hegemónico, ante una obra que se adscribe, al menos en gran parte, a las convenciones de ese modo de narrar, no puede huir de la búsqueda de la linealidad del relato (acuciado, en parte, por el respeto parcial del mismo a esas convenciones). En palabras de David Bordwell, al ver una película narrativa

el espectador toma como objetivo organizar lo sucesos en una secuencia temporal. Nuestro trato previo con la narración y con el mundo diario nos permite esperar que los acontecimientos sucedan en un orden determinado, y, en la mayoría de las películas, indicios específicos nos animan a tratar cada acción distintiva como continuación de otras previamente presentadas. Si la narración presenta acontecimientos fuera del orden cronológico, debemos recurrir a nuestra habilidad para reorganizarlos según los esquemas habituales (1996: 32-33).

Siguiendo, por un lado, las expectativas generadas partiendo del género al que el filme en cuestión es susceptible de ser incluido y, por otro lado, la experiencia previa acumulada a la hora de enfrentarse a textos audiovisuales, el espectador tiende a buscar una explicación a su divergencia narrativa, la cual le exige un esfuerzo consciente.

El deliberado anacronismo de las imágenes respecto al relato cronológicamente ordenado —es decir, la presencia de las escenas en un lugar que no les corresponde en la cadena de hechos diegéticos que lo conforma— dinamita, en el caso de las narraciones que giran en torno al devenir de una relación amorosa, la estructura melodramática clásica que contiene los habituales tres actos con sus correspondientes núcleos y catálisis¹² (Barthes) para recrudecer el relato al desplazar las catarsis y esparcir los efectos de lo trágico, que salpica otras partes del relato previas al desencadenamiento de la tragedia. Así, la angustia del duelo, del desamor, de la soledad... no quedan sólo en parte de un relato mayor sino que ganan peso impregnando también esas otras secuencias. En cualquier caso, la alteración cronológica contribuye a modificar las convenciones genéricas y, con ello, aleja al filme en cuestión del género al que se hubiera adscrito de no presentar fracturación narrativa alguna. De este modo, la no linealidad “anacroniza” la película en tanto en cuanto sacude sus esquemas temporales y la extrae de las convenciones que rigen la gran mayoría de obras contemporáneas suyas.

Los estudios warburgianos de las expresiones visuales de esa violencia trágica entre la reconocida luminosidad renacentista constituyen un ejemplo de la reivindicación de la complejidad de la cultura de las imágenes que lleva a cabo el autor, al margen de la época

¹² Allá donde los núcleos son acciones que hacen avanzar la historia y no pueden suprimirse sin modificar el contenido del discurso, «[l]as catálisis disponen lonas de seguridad, descansos, lujos; estos «lujos» no son, sin embargo, inútiles: desde el punto de vista de la historia, hay que repetirlo, la catálisis puede tener una funcionalidad débil pero nunca nula: aunque fuera puramente redundante (en relación con su núcleo), no por ello participada menos en la economía del mensaje [...] la catálisis despierta sin cesar la tensión semántica del discurso, dice sin cesar: ha habido, va a haber sentido: la función constante de la catálisis es, pues, en toda circunstancia, una función fática (para retomar la expresión de Jakobson): mantiene el contacto entre el narrador y el lector. Digamos que no es posible suprimir un núcleo sin alterar la historia, pero que tampoco es posible suprimir una catálisis sin alterar el discurso» (Barthes, 1974: 21).

que las alumbre: «dolores mezclados con bellezas, angustias de muerte mezcladas con creencias en la resurrección, realismo «moderno» mezclado con inelegancia «etrusco-pagana»...» (Didi-Huberman, 2009: 130). Todo ello da lugar a una concepción de la Historia de las imágenes que se asemeja más a un remolino, a “un amasijo de serpientes”, que a una sucesión de representaciones-reflejos de una sola situación histórica aparejada a una cosmovisión concreta. El cuestionamiento de las categorías cerradas que la historiografía había diseñado supone, también, el cuestionamiento de la neutralidad, de la objetividad investigadora. En relación al etiquetado de nuestro objeto de estudio y del cine postclásico en su conjunto, también Thomas Elsaesser y Warren Buckland (2002) defienden, de forma similar, que las premisas ideológicas o enfoque metodológico que el investigador en cuestión aplica sobre el texto cinematográfico pesan irremediabilmente en su consideración del mismo como clásico o postclásico, de acomodaticio o rupturista, pudiendo sobreponerse en ocasiones a las demandas de las obras en sí mismas. Cada teórico con sus palabras viene a reconocer algo que ya Roland Barthes advertía poéticamente respecto a la literatura:

[s]i verdaderamente la escritura es neutra, si el lenguaje, en vez de ser un acto molesto e indomable, alcanza el estado de una ecuación pura sin más espesor que un álgebra frente al hueco del hombre, entonces la Literatura está vencida, la problemática humana descubierta y entregada sin color, el escritor es, sin vueltas, un hombre honesto. Por desgracia, nada hay más infiel que una escritura blanca (2005: 80).

Conceptos relativos a la teoría y el análisis de la imagen posteriores en el tiempo como el *punctum* o el *tercer sentido* barthesianos (1986), a los cuales también aludiremos, emparentan bien con ese apuntar hacia lo molesto de la imagen, con la identificación de aquello que las convierte en escurridizas al sentido común pleno y genera un “resto” complicado de digerir:

permanecerá esa certeza fundamental, común a Nietzsche (antes) y Freud (después): lo que sobrevive en una cultura es lo más rechazado, lo más oscuro, lo más lejano y lo más tenaz de dicha cultura. Lo más muerto, en un cierto sentido, en cuanto que lo más enterrado y fantasmático; pero también lo más vivo en cuanto que lo más móvil, lo más próximo, lo más pulsional (2009: 138).

Como apuntábamos más arriba, iremos justificando cómo, suscribiendo a Didi-Huberman, el cine del que debemos encargarnos aquí nos recuerda que todas esas sacudidas experimentadas a lo largo, sobre todo, del último siglo, no son aplacadas por el desarrollo tecnológico, del estado del bienestar, de las comunicaciones o de la medicina, y más especialmente de la neurociencia.

1.2 LA TORSIÓN DE LA FORMA COMO ÍNDICE DE LO PROBLEMÁTICO

Pretendemos dar razón, pues, de qué papel juega la (des)estructuración del relato en la supervivencia, emergencia o reinención de ese sentir trágico a finales del siglo XX y principios del XXI, vehiculado a través de un *escorzo narrativo*, de ese retorcimiento de la trama aparejado significativamente, en bastantes ocasiones, a un punto de vista igualmente retorcido (insistimos de nuevo, en contraste y tensión con la transparencia enunciativa del cine de ficción más convencional). En palabras de Sánchez-Biosca, la desmembración formal del relato postmoderno y «su estallido en pedazos en algunas de las últimas expresiones audiovisuales contribuirá a esclarecer nuestra relación con ciertos estratos ocultos de la vida y la muerte que siempre han sido transmitidos bajo la forma de historias» (1995: 12). Según el teórico, las obsesiones contemporáneas «encuentran la forma de regresar y dejan, de este modo, sus huellas o incluso ordenan el comportamiento y el discurso del sujeto, pues represión y retorno de lo reprimido son inseparables. [...] lo reprimido regresa bajo formas pactadas, de compromiso» (1995: 184). Y una “forma pactada”, un “compromiso”, siempre cuenta con un mínimo acuerdo entre las dos partes que lo concierta

Este equilibrio entre la peripecia narrativa y la inteligibilidad del relato más o menos adscrito a un género se observa, por ejemplo, en parte de la no linealidad cinematográfica que toma una forma de bucle temporal. Nos referimos a casos como *Código fuente* (Source Code, Duncan Jones, 2011), *Triangle* (C. Smith, 2009) o *Al filo del mañana* (The Edge of Tomorrow, D. Liman, 2014), cuyos personajes principales viven atrapados en un lapso temporal, pues llegado un punto de catástrofe en el relato, éste vuelve atrás en el tiempo para plantear una situación que el personaje ya ha vivido¹³.

Destacamos, en relación al marco teórico que venimos estirando que, en tanto *supervivencia*, el lapso temporal que se reinicia lo hace de forma similar pero jamás exactamente igual a la anterior, generando el extrañamiento propio de aquello que insiste y reaparece donde no debiera:

[a]lternative/counterfactual plot lines are an integral part of the overall plot structure of forking- path films, and plot lines explored at the beginning of a film determine subsequent plot lines to a great extent. Of course, since we are talking about

¹³ En estos casos, los protagonistas conservan la memoria y viajan efectivamente en el tiempo. La categoría temporal de la frecuencia de los acontecimientos representados, que en el MRI suele ser una, se ve así alterada aunque de forma justificada por el argumento, pues no se trata de viajes mentales o subjetivos. De este modo, su adquisición de habilidades de distintos tipos para *desbloquear* la situación que se repite puede acercar el filme al cine de acción y al funcionamiento discursivo de los videojuegos.

alternative and counterfactual plot lines here, something has to be different the next time the same scene is shown. But not everything can be different. Still, the environment, or basic structure, of alternative situations has to be similar or the same, because only a basic (structural) resemblance between two scenes allows talk of alternative/counterfactual plot lines, and only such a resemblance enables a spectator to recognize that a character is in a forking-path situation (Schmerheim, 2008: 263).

Pero, ¿qué formas permiten reconocer esa supervivencia trágica? Didi-Huberman recupera la noción wargburiana de *Pathosformel*, “formas del *pathos*”, para referirse a los cuerpos, cabellos, ropajes, expresiones agitadas impregnadas de patetismo que conforman «un rasgo significativo, un trazado en acto de las imágenes antropomorfas del Occidente antiguo y moderno: es por lo que la *imagen late*, se mueve, se debate en la polaridad de las cosas» (Didi-Huberman, 2009: 179). En el origen del concepto, esa impronta patética, entendida como propia de la tragedia del arte antiguo, sería la que el teórico observa plasmada en el primer renacimiento (Warburg insiste en el motivo de la muerte de Orfeo como ejemplo) y le permite relacionar unos tiempos y otros y defender que un cierto *fantasma* los atraviesa hilando paganismo y cristianismo, festividad y patetismo fervoroso:

[a]sí, la ménade pagana podrá convertirse en un ángel de la anunciación, como en Agostino di Duccio. Así, la herida de un suplicio podrá convertirse en milagro de curación, como en Donatello en el altar del Santo. Así, el gesto de terror en una figura antigua del grupo de las Nióbides podrá devenir gesto de heroísmo victorioso en el David de Andrea del Castagno (Didi-Huberman, 2009: 222).

Aquello que nos interesa particularmente es que la torsión de la forma es el medio a través del cual cristaliza esa supervivencia de lo pulsional, de lo que huye del racionalismo hermético. La sacudida del orden formal queda irremediabilmente implicada en las inferencias que de la imagen —y en nuestro caso del encadenamiento de imágenes— se puedan extraer: «la noción de *Pathosformel* planteaba justamente una relación inédita de la forma con el contenido: «Un concepto como el de *Pathosformel*, escribe Agamben, hace que sea imposible separar la forma del contenido, porque designa la indisoluble imbricación de una carga emotiva y una fórmula iconográfica» (Didi-Huberman, 2009: 181). Puesto que es un concepto que en sí mismo atraviesa categorías temporales, permite un intento de identificar sus reminiscencias o reapariciones en la cultura visual actual y de responder a su potencial metamorfosis y significación:

[l]as *Pathosformeln* son siempre rasgos fundamentales de procesos civilizatorios históricamente singulares [...] el territorio de aplicación de la categoría abarcaba el castillo completo de las artes en la cultura antigua. ¿Por qué no intentar entonces un ensanchamiento parecido en nuestra época y ensayar la búsqueda de la *Pathosformeln*[?] (Burucúa, 2011: 42).

En el monográfico que *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* dedicaba en 2014 al cine *metadiscursivo*, diversos textos que tienen precisamente como centro de su reflexión filmes fracturados. Filmes como *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), *Shutter Island* o *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011) son traídos a colación de la supervivencia de imágenes del pasado, reivindicadas desde el cine postmoderno desacomplejado de Tarantino, por ejemplo (Quintana, 2014), o del “remake de la memoria” ejercido por la

obra de Scorsese y Almodóvar (Dika, 2014). En este sentido, Àngel Quintana reivindica que «[e]n el cine de Tarantino lo perdido no es más que un espectro que penetra en la ficción para testificar que sigue vivo» (2014: 38). Según el autor, el cineasta persigue la renovación del lenguaje cinematográfico del presente mediante una transformación de lo anacrónico que supera el mero pastiche *verborreico* postmoderno:

[e]l efecto que provoca Tarantino al espectador no es de nostalgia hacia lo desaparecido, sino de afirmación de la *ahistoricidad*. El pasado no existe como tiempo histórico preciso porque convive con un presente que está integrado por las diferentes capas de aquello que desapareció y que ha conseguido sobrevivir en la nueva cultura de masas. Estamos en un presente sedimentado. La actualidad se eclipsa para dar paso a los estratos y a los residuos de una cultura que ha alcanzado su atemporalidad a partir de la conversión del arte en signos icónicos (Quintana, 2014: 36-37).

Resulta especialmente interesante del trabajo de Vera Dika el enfoque que no busca la comparación entre referencias buscadas de filmes o imágenes del pasado y la obra de Scorsese y Almodóvar, sino que se plantea la relación de la estructura narrativa «como laberintos temporales y visuales, empleando la posibilidad del medio fílmico de atravesar tiempo y espacio» con «las preocupaciones cinematográficas de obras previas que se preguntaban sobre la conciencia y la identidad al inicio del siglo XX se reformulan y reimaginan en películas de reciente creación» (2014: 44). La autora atiende así a lo que de acto reflejo pudiera haber en la recuperación de motivos del pasado para retomar preocupaciones que, metamorfoseadas, emergen intermitentemente como obsesiones del imaginario visual contemporáneo. La reflexión en torno al *metacine* como práctica recurrente del cine postclásico (Canet, 2014) permite subrayar de forma más amplia las consecuencias autorreferenciales de los arrastres al presente de imágenes previas.

1.3 LA *IMAGEN-SÍNTOMA* CONTRA LA SIMPLIFICACIÓN DEL DESCIFRAMIENTO

Didi-Huberman atribuye a las imágenes la condición de síntomas, en tanto en cuanto son representaciones de aquello que se rechaza, que se vela, y por eso mismo insiste en su reaparición: «en adelante habrá que entender las Pathosformeln como las cristalizaciones corporales [...] consideradas por Warburg desde el punto de vista dialéctico del rechazo [...] y del «retorno de lo rechazado»» (2009: 260). En palabras del teórico, «[l]as «fórmulas de pathos» son los síntomas visibles [...] de un tiempo psíquico que no se puede reducir a la simple trama de peripecias retóricas, sentimentales o individuales» (2009: 254). Dado que el síntoma, entendido de manera próxima a su acepción en el léxico freudiano, significa en

relación a aquello que pretende disimular, o como refracción de aquello negado o reprimido, necesita de una interpretación que vaya más allá de una simple lectura, de un desciframiento de los símbolos más evidentes. Funciona en contra de la continuidad, de una lógica homogénea, implica la ruptura de una linealidad, de una constancia: «Warburg [...] understood that symptoms are not “signs” [...] and that their temporalities, their clusters of instants and durations, their mysterious survivals, presuppose something like an *unconscious memory*» (Michaud, 2004: 16). Fernando Checa defiende que «[l]a dificultad de encontrar este sistema en un pensamiento alejado de cualquier concepción lineal de la historia y de la realidad constituye uno de sus mayores atractivos» (2010: 153), y esa transversalidad originaria en cuanto a objeto de estudio y procedimientos convierte su recuperación contemporánea en una aportación teórica potencialmente fructífera.

Russell J. A. Kilbourn relaciona directamente la representación del trauma con la no linealidad: éste, dice, «present of images from the past that a peacetime existence has necessarily sought to repress» [...] trauma names the ‘failure’ of repression, where the ‘trauma’ is not *in* the original event or experience but in the *re*-experiencing, via memory» (2010: 132-133). En otras palabras, es la repetición lo sintomático del fallo, de la no superación de aquello que se repite. El hecho de que las narrativas fracturadas dinamiten la continuidad y desarmen el supuesto saber de protagonistas y espectadores¹⁴ recoge la noción de síntoma recién apuntada. Si entendemos la desestructuración narrativa como rasgo sintomático de las narrativas no lineales, la pregunta que surge de la analogía radica en saber de qué son síntoma esas fragmentaciones que trastocan el relato completo, esa *pathosformel* narrativa. Defendemos aquí que hay dos respuestas por las que empezar a responder la cuestión. Una de ellas resulta evidente al llegar al desenlace de los filmes, pues los mismos argumentos lo resuelven adjudicando la responsabilidad de la dislocación de la trama a la locura o inestabilidad mental del personaje en el cual el relato queda focalizado en su mayoría, a su *experiencia* y *percepción* de la diégesis¹⁵. La no linealidad y la confusión narrativa es síntoma de la locura o fantasía del protagonista que la sostiene. Se trata entonces de un síntoma cuya razón se explica desde el argumento interno al texto, no de una desestructuración mayor que se superponga a las vicisitudes del argumento y de la delegación enunciativa en un narrador inestable.

En otros casos no se ofrece desde el interior del relato, desde el argumento, explicación alguna a la no linealidad. El *puzzle* resulta algo ajeno a los hechos diegéticos, de modo que no existe “fraude” alguno por parte de la enunciación delegada en los personajes. La fracturación, el desorden narrativo, no es capricho de un mentiroso o un artista ni responde tampoco al sufrimiento de un loco o un enfermo. Queda por ver de qué

¹⁴ El grado de regulación entre los espectadores y los protagonistas varía considerablemente. Abundan los relatos en los que el punto de vista acompaña a un determinado personaje cuya *anagnórisis* (Aristóteles) le golpea a la vez que al protagonista (ambos adquieren un saber que da un vuelco a los acontecimientos del relato y a la suerte del personaje), pero también existen los narradores *homodiegéticos* mentirosos o encargado de redactar una ficción en la que el relato se sumerge sin demarcar con claridad sus límites. En estos últimos casos, los narradores personajes ostentan una ventaja respecto al espectador.

¹⁵ Es en estos casos en los que resulta interesante la posibilidad de aplicar el concepto de “focalizador” o *focalizer* de Edward Branigan, que designa ese personaje cuya experiencia se transmite al espectador. Más complicado resulta, en casos en que esta experiencia está distorsionada, como sucede en los *mind-game* films, distinguir entre su idea de focalización externa e interna, puesto que el autor dota a la interna de la capacidad de representar los procesos mentales de la subjetividad del focalizador, y esa subjetividad, para los narradores inestables, condiciona todo el resto de experiencia diegética y, por tanto, representación de la misma.

es entonces síntoma esa fracturación, qué persigue la enunciación al erigirse como disidente parcial del modelo de narración hegemónico. Nuestra propuesta en relación a este interrogante es que *la fracturación narrativa en el cine no lineal postclásico provoca una particular emergencia de lo trágico asociada a la pérdida y a la conciencia de inexorabilidad de la catástrofe*. A ello dedicamos un apartado en el tercer capítulo. Defendemos que, a diferencia de la narrativa clásica, la no linealidad anticipa la acción trágica o bien sus consecuencias, y con ello hace mella en la imposibilidad de huir de la acción trágica, de lo terrible del destino y/o del azar.

Pero todavía más allá de estos dos puntos de vista que entienden la no linealidad como síntoma cuya explicación se busca en el análisis de la obra en tanto texto completo —ya sea en el argumento como justificación de su forma o inversamente, atendiendo al devenir narrativo y el montaje que lo vertebra para observar sus implicaciones en el encaje de la historia—, al dotar al corpus de nuestro análisis de entidad como conjunto cuyos componentes comparten características que dan pie a plantear un estudio que los englobe y de razón de las mismas, deberemos adoptar también una perspectiva más amplia. Buscaremos pues a qué reaccionan, o qué plantean en tanto conjunto los textos audiovisuales que nos competen en tanto muestra de un movimiento o, como mínimo, rasgo característico de un tiempo en concreto atravesado por determinadas circunstancias epocales y convenciones en las que se integran también las herencias que rastreamos.

Si bien el retorcimiento y complicación en que nos centraremos es de corte narrativo, la metodología de análisis textual arranca de la materialidad de la imagen para llegar al análisis de las instancias narrativas, y resulta por tanto inevitable prestar atención a la visualidad de las imágenes que justifican las interpretaciones de los filmes en tanto discursos intencionales. A lo largo del trabajo iremos haciendo referencia a imágenes de determinados filmes e integrando el análisis de tales planos con el de los relatos en su conjunto, pues unos no se entienden sin los otros. Esto no obstante, habiendo mencionado en este apartado el patetismo de las imágenes que da lugar a los conceptos de *supervivencia* y *anacronismo*, resulta pertinente traer algunos de los ejemplos en que la fractura, la desmembración, la torsión de los cuerpos, señala por sí misma lo roto, atormentado, sufriente o destructivo de los personajes y el relato en conjunto. Mencionamos a continuación algunos ejemplos de ello.

La escisión que divide a los personajes protagonistas es representada literalmente en el cine de Almodóvar. Disgregados por un pasado que les corta, en ocasiones, en mitades contradictorias, en los encuadres de *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* (2011)¹⁶ el rostro del niño Ignacio niño y el cuerpo de Vera aparecen literalmente cortados, cada uno de forma distinta. Siguiendo la gota de sangre que cae a Ignacio frente abajo, consecuencia de haberse caído mientras huía de los abusos del padre Manolo (Daniel Giménez Cacho), su cara se divide en dos mitades que se abren dando lugar, entre ellas, al rostro sombrío del clérigo pederasta, motivo de su tormento, de su perdición y de su futura muerte.

¹⁶ Analizamos con más detalle los filmes en el cuarto capítulo.

La escisión literal del rostro de Ignacio revela tras su herida, su partición, la personificación del trauma del niño en el rostro del padre Manolo, cuya marca acompañará a Ignacio hasta que muera, víctima de un plan ideado por el ex clérigo. Fuente: captura propia.

En *La piel que habito* es el cuerpo de Vicente/Vera el que aparece no metafórica sino literalmente cortado y cosido, en constante cicatrización. Tales cicatrices, al atravesarlo, dan cuenta de lo roto, de las vidas de los personajes que pueblan la diégesis. Señalan el doble intento del doctor Ledgard (Antonio Banderas) de obligar a Vicente (Jan Cornet) de vengar a su hija arrebatándole al joven que la violó su cuerpo, su identidad y su vida y convirtiéndolo en el doble de su mujer muerta.

El doctor Ledgard, a modo de doctor Frankenstein, aplica pieles distintas al cuerpo de Vicente hasta convertirlo en Vera como castigo para vengar a su hija y a la vez intento desesperado de replicar a su mujer muerta.

La pérdida dolorosa o el sentimiento terrible de culpa que atraviesa gran parte de *puzzle* o *mind-game films* se traduce también en expresiones de sufrimiento que deforman los rostros de los protagonistas, lugar común que es representado desde la cercanía del primer plano, facilitadora de la identificación espectral con el padecimiento de los personajes. Añadimos como ejemplos imágenes de *Alabama Monroe*, *Shutter Island*, *Goodnight Mommy*, *Oldboy*, *Inland Empire*, *Identity* y *Abre los ojos*.

El retorcimiento del rostro da forma al dolor de los protagonistas de *Alabama Monroe*, *Shutter Island*, *Goodnight Mommy*, *Oldboy* e *Inland Empire*.

El retorcimiento, la degradación, la metamorfosis e incluso la desintegración de cuerpos recorren también los encuadres de las narrativas no lineales, corporeizando el *pathos* que el argumento desarrolla y la trama disloca narrativamente. Ejemplos de ello son la disolución de la mujer muerta de Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio), que se convierte en ceniza en sus delirios, la consunción del extremadamente delgado protagonista de *El maquinista* (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004) o la progresiva transformación en cisne antropomorfo de Nina (Natalie Portman) en *Cisne negro* (*Black Swan*, Darren Darren Aronofsky, 2010).

Lo formalmente problemático toma los cuerpos de los protagonistas de *mind-game films*, en los cuales (en ocasiones en la realidad diegética y en otras en sus delirios o fantasías) se deforman, metamorfosean e incluso aparecen y desaparecen de superficies reflectantes como espejos.

No solamente los cuerpos sino también el encuadre en sí es partido y multiplicado en función de propósitos diversos según el filme en cuestión. La fragmentación alcanza así la materialidad del discurso de forma física, trascendiendo el montaje analítico para abordar también el sintético, el que tiene lugar en el interior del plano. Más allá de la mencionada influencia de la tecnología digital en la subdivisión del encuadre cinematográfico¹⁷, con la multiplicidad del encuadre se le resta autonomía al plano individual. La atención espectral se ve necesariamente obligada a repartirse y la imagen a ser interpretada a partir de la suma que implica hacerse cargo del choque de diferentes temporalidades y puntos de vista de forma simultánea. Probablemente los ejemplos más radicales de ellos sean *Timecode* (Mike Figgis, 2000), que desarrolla cuatro líneas argumentales simultáneamente dividiendo el encuadre en cuatro planos que conviven durante todo el filme en pantalla, y *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007), en cuyo ejemplo nos detendremos más adelante con detalle.

Encuadres fragmentados de *Timecode* y *The Tracey Fragments*.

Por último mencionamos que aquello que sobrevive, que apunta, como iremos viendo, hacia el malestar no superado, se manifiesta constantemente desde el medio fotográfico. La particularidad que adquiere en las narrativas no lineales es que, allá donde se presupone que la fotografía garantiza la objetividad del registro fotoquímico, los filmes no lineales la demuestran como un medio engañoso, e incluso como soporte del autoengaño. El supuesto automatismo tecnológico de la fotografía no se corresponde con. En *Memento*, *El maquinista* y *Sin identidad*, la confianza ciega de los protagonistas en las fotografías que atesoran como guías de la verdad terminan revelándose como falsas pruebas de su verdad, de las mentiras que ambos se tienden a sí mismos porque la verdad les resulta insoportable.

¹⁷ En el capítulo tercero mencionamos las propuestas teóricas que abordan la complicación del audiovisual contemporáneo como respuesta al influjo de lo digital.

La imagen desaparece, de la fotografía de los títulos de crédito de *Memento*, connotando tanto el retroceso del filme como la poca fiabilidad de las fotografías con anotaciones en las que Leonard se apoya para probar su verdad.

El delirio del protagonista de *El maquinista* le hace ver en una fotografía al amenazante personaje imaginario que le acosa en lugar de reconocerse a sí mismo en ella, tal y como sucede finalmente.

Lo que en *Sin identidad* parece ser una instantánea familiar termina revelándose como una puesta en escena falseada en que el protagonista es sustituido por otro hombre.

En *Abre los ojos* y *Los otros* las fotografías encontradas suponen, como veremos, un cambio ontológico para los protagonistas, pues contradicen el estado de las cosas relativo a otros personajes que pone en duda sus capacidades perceptivas, la noción que tienen del mundo que les rodea.

La fotografía en la que el protagonista de *Abre los ojos* había visto a la mujer de la que se enamora se le aparece con un rostro diferente más adelante.

Fotografías post-mortem en *Los otros*.

Cerramos el epígrafe volviendo de nuevo a mencionar la forma convulsa de la narración. El desafío deliberado a la progresión temporal lineal del tiempo fílmico y a la correlativa acumulación de saber que le suele acompañar (regido siguiendo una lógica causa-consecuencia¹⁸) retuerce la forma del relato generando también una suerte de patetismo, de *pathosformel* narrativa. La torsión de la trama, la *forma* de la narración, encarna lo convulso. En capítulos posteriores defenderemos, en relación a lo *espectacular* de la *pathosformel* narrativa que, si del cine de acción postclásico se ha dicho que privilegia la satisfacción de la pulsión escópica a base de imágenes en detrimento de lo narrativo (Marzal y Company, 1999), e incluso que encarnaba la «industrialización del *punctum*» (Palao y Entraigües, 2000) aquello que *espectaculariza* el thriller del cambio de milenio es la narración misma. Si entendemos el avance temporal secuencial de un relato cinematográfico que siga la lógica narrativa hegemónica como una línea recta, representada por un vector que recorre la distancia entre un punto y otro en sentido unidireccional, la narrativa fracturada —tanto en relación al saber (el relativo al protagonista y que se descubre u oculta al espectador) como al avance temporal de la historia— presentaría una plasmación gráfica más bien rizomática¹⁹, en bucle, en círculos concéntricos o incluso, tratándose de filmes como *Memento* (Christopher Nolan, 2000) o *Irreversible* (*Irréversible*,

¹⁸ Más adelante nos detendremos en detalle en el funcionamiento de los resortes narrativos del cine clásico entendido como modelo prácticamente universal del posterior cine de ficción.

¹⁹ Lo huidizo de los principios y finales de los relatos no lineales así como su reversibilidad, su metamorfosis constante y su aparente fuga respecto a un orden racional remite al concepto filosófico del rizoma de Deleuze y Guattari.

Gaspar Noé, 2000), con un vector cuya linealidad fuera rigurosamente *negativa*, cuyo avance secuencial se dirigiera hacia el principio de la historia y no hacia su resolución.

Según algunos de los principales teóricos de las narrativas fracturadas, el trabajo de comprensión colectiva llevado a cabo por fans que “diseccionan” las obras complejas y comparten su interpretación en comunidades virtuales resulta un rasgo característico de su entendimiento de aquéllas (Elsaesser, 2009; Mittell, 2009). En última instancia, se trata de intentos de aplacar la angustia de la responsabilidad de interpretar individualmente el relato, incluso cuando la mayor parte de narrativas no lineales inducen al espectador a decantarse por un final concreto. La evacuación de la incertidumbre desde la puesta en común en los foros virtuales son un argumento a favor de aquellos que las consideran, más que una crítica seria al cine hegemónico, una estrategia para potenciar lo lúdico de la industria cinematográfica. de Prueba de ello es el hecho de que

[i]n the summer of 2010, the website of the magazine *Fast Company* held a contest for which readers created graphics depicting the narrative of *Inception*. The contest spawned numerous graphics, most of which conveyed the sense of subjective time as it was experienced by the characters as well as the character who was dreaming during each section of the story (Panek, 2014: 79).

Por ello nos permitimos insertar ²⁰ algunos gráficos elaborados por los usuarios que ejercen el denominado *forensic fandom* (Mittell, 2009). En estos esquemas visuales que pretenden aclarar los diferentes niveles narrativos de filmes como *Origen* se observa cómo se repiten esas formas serpenteantes, abismadas, que tanto difieren de los ejes cronológicos lineales en los que situar, por ejemplo, hechos o etapas históricas de un determinado período.

²⁰ Lo adjuntamos sin pretender por ello establecer una relación directa entre el nivel de complejidad de los filmes y su representación gráfica. De hecho, si bien *Origen* es una de las preferidas entre los fans, analizaremos ejemplos cuya resolución resulta más complicada que la del filme de Nolan, así como otros en los que el remontaje total resulta imposible.

Figuras 31-32. Diagramas de *Origen*. Fuente: revista *Fast Company*. Recuperado de: www.fastcodesign.com/1662057/reminder-inception-infographics-contest-ends-august-15th

Incluso en publicaciones académicas como el texto de Elliot Panek (2014) que busca reflexionar sobre la utilidad de estos diagramas para ayudar, tanto a los fans como a los analistas cinematográficos, a comprender la complejidad narrativa, encontramos una propuesta del propio autor para la representación de «las fluctuaciones en los rangos de conocimiento en *Origen*» (2014: 84) que, si bien no las plasma en forma de líneas ondulantes sí que lo hace desde lo fragmentario y la dispersión formal de diminutas figuras geométricas que representan el saber de cada uno de los personajes a lo largo del metraje.

Fuente: Panek (2014)

1.4 EL MONTAJE AUTOCONSCIENTE DE UN RELATO FRAGMENTARIO Y SUBJETIVO

En *La estructura ausente*, Umberto Eco advierte que la comprensión del ser viene a través del lenguaje, y ninguna ciencia puede explicar cómo funciona el lenguaje, ya que precisamente a través del lenguaje podemos vislumbrar cómo funciona el mundo [...] lo que las investigaciones sobre la comunicación descubren no es una estructura subyacente, sino la ausencia de estructura (1975: 344-349).

En otras palabras, cuando el lenguaje se cuestiona a sí mismo, se ve obligado a reconocer que un abismo separa —usando léxico *foucaultiano*— *las palabras y las cosas* y que ninguna episteme ajena al mismo puede explicarlo desde fuera, pues éste siempre media para generar un discurso que vehicule y genere conocimiento. Es el lenguaje —escrito pero también cinematográfico— el que dota de forma la realidad en bruto. En los estudios en que vincula el discurso con la lógica del poder, Foucault (1987, 1992, 1997) llama la atención sobre lo institucionalizado y coercitivo de los discursos que pretenden velar la nada. Si González Requena insiste en que «lo real no es transparente sino esencialmente opaco» (1989: 16) y necesita del lenguaje para hacerse inteligible, mientras que «la realidad sería lo que en el mundo hay de comunicable» (1989: 17), Foucault ahonda en la necesidad de

no resolver el discurso en un juego de significaciones previas, no imaginarse que el mundo vuelve hacia nosotros una cara legible que no tendríamos más que descifrar; él no es cómplice de nuestro conocimiento; no hay providencia prediscursiva que le disponga a nuestro favor. Es necesario concebir el discurso como una violencia que hacemos a las cosas, en todo caso como una práctica que les imponemos; es en esta práctica donde los acontecimientos del discurso encuentran el principio de su regularidad (1987: 44).

Los estudios de la imagen de los que pretendemos servirnos para comprender la no linealidad narrativa, reconocen esa omnipresencia del discurso donde la cotidianidad presupone una reverberación natural de los acontecimientos con un sentido inmanente a ellos. En la recuperación teórica reciente del trabajo de Warburg podemos encontrar, si no precedentes, sí discursos cuyas estrategias retóricas quedan configuradas en base a posturas y herramientas con las que emparentan los filmes que conforman nuestro objeto de estudio y dan pie a tratar cuestiones relativas a la colisión entre imágenes por medio de un montaje

evidente. El *Atlas Mnemosyne*, último proyecto de Warburg inacabado tras el advenimiento de su muerte en 1929, constituye un montaje de imágenes divididas en diferentes paneles, con poco o nada de texto, que ponen en escena el complejo pensamiento del historiador del arte, o más bien su resultado. Se trata de una organización antropológica de la memoria de la cultura visual occidental articulada en base a los postulados que venimos comentando: «un atlas visual en el que, a través de consideraciones comparativas, se muestra un inventario de los precedentes antiguos que, conservados en la memoria, sirvieron para representar en el Renacimiento el tema de la vida en movimiento» (Checa, 2010: 139). La deuda de obras como *La Jetée* o *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983) con el planteamiento del *Atlas* resulta evidente.

La representación del *pathos*, el diálogo entre imágenes pertenecientes a geografías, temporalidades y prácticas culturales diferentes se organiza, precisamente, en función de las brechas que se crean cuando se observa su similitud; cuando, al situar una junto a la otra, los ecos que las unen demandan una reflexión. Todo discurso —visual o no— implica un montaje que seleccione y cosa sus partes. Sin embargo, mientras que en el cine más normativo éste se suele utilizar con el propósito de velar discontinuidades y generar sentido, en el *Atlas* y en propuestas como *La Jetée* pero también *The Tracey Fragments*, *Timecode*²¹ el montaje realza los cortes, el ensamblaje necesario para que exista el relato. Como en el trabajo de Warburg pero también de Walter Benjamin (2005) o Georges Bataille,

centran su atención en el ensamblaje de fragmentos y en el choque significativo entre imágenes, en lo que sucede en el espectador cuando una imagen se articula con otra, cuando sus temporalidades se abren y contaminan entre sí [...]. Que las imágenes tienen una vida propia y que su vida, como los propios agujeros en el saber, está hecha de constantes migraciones, es uno de los nexos comunes que Warburg comparte con Benjamin, Eisenstein o Bataille en la gestación de un modelo de comprensión histórico y cultural fundado sobre la idea de corte, sacudida y discontinuidad (Pintor, 2017: 158).

Iván Pintor, en un texto en que explora los ecos del trabajo de los historiadores mencionados, así como la emergencia de los conceptos que desarrollan, defiende que es en las prácticas deliberadas, urgentes, de artistas plásticos y sobre todo de cineastas [...] así como en el campo del ensayo audiovisual, donde con frecuencia emerge el legado de un conocimiento a través del montaje fundamentado en la comprensión de la imagen como síntoma —un concepto a la vez semiótico, filosófico y corporal—, como difracción en la historia y como fractura. (2017: 158).

El mismo planteamiento subyace al trabajo de los pensadores que hacían historia con absoluta conciencia de estar generando un relato y no una verdad absoluta²², construyendo su discurso desde parámetros diferentes de los habituales de modo que la selección y

²¹ Citamos los que probablemente sean los dos ejemplos más visuales al combinar las rupturas de montaje narrativo lineal del relato con el montaje interno del plano, pero la gran mayoría de filmes que estudiamos aquí se ven atravesados por las características del montaje autoconsciente que desarrollamos en este epígrafe.

²² Walter Benjamin escribe, de hecho, en sus Tesis que «[a]rticular históricamente el pasado no significa conocerlo 'tal como verdaderamente fue'. Significa apoderarse de un recuerdo tal como éste relumbra en un instante de peligro. De lo que se trata para el materialismo histórico es de atrapar una imagen del pasado tal como ésta se le enfoca de repente al sujeto histórico en el instante del peligro» (Benjamin, 2008).

combinación (Palao, 2004) de los componentes del mismo en tanto en cuanto operación consciente queda remarcada. Resultan tremendamente esclarecedoras las palabras de Walter Benjamin en tanto historiador respecto a la recuperación del pasado, que conforman su *TESIS V*:

La verdadera imagen del pasado transcurre rápidamente. Al pasado sólo puede retenerse en cuanto imagen que relampaguea, para nunca más ser vista, en el instante de su cognoscibilidad. «La verdad no se nos escapará»; esta frase, que procede de Gottfried Keller, designa el lugar preciso en que el materialismo histórico atraviesa la imagen del pasado que amenaza desaparecer con cada presente que no se reconozca mentado en ella (Benjamin, 2008: 180).

El montaje rompe, pues, las filiaciones vasarianas y las ideas evolucionistas de Wincklemann encaminadas a ensalzar un Renacimiento y Neoclasicismo apolíneos que dejaban de lado a las que se había llegado «elementos y obras de arte que, aunque en su aspecto exterior muestran una anticlasicidad bárbara, son, paradójicamente, los herederos auténticos de la herencia clásica» (Checa, 2010: 140). En palabras de Pintor, «[e]s en el montaje, en el remontaje de tiempos diversos donde emergen ciertas imágenes-resistencia cuya memoria se desata en torno al gesto» (2017: 159). Es el hecho de coger pedazos —visuales, en este caso— de esa historia y organizar un discurso plenamente autoconsciente aquello que deja ver que cualquier historia se genera artificialmente y, sin excepción cuando se trata de ciencias humanas, quedan restos.

Warburg propone «descender [...] a las profundidades de los entrecruzamientos instintivos, que unen la psique humana con una materia que se estratifica (se ordena) de manera acronológica» (Checa, 2010: 139), y saca a relucir la violencia relativa a malestares y fantasmas *supervivientes* que dan cuerpo a lo trágico de la cultura. De este modo, «el *montaje* del atlas *Mnemosyne* respeta las discontinuidades y las diferencias, no borra jamás los hiatos temporales» (Didi-Huberman, 2009: 264-265). Reconstruye la historia de las imágenes para respetar su complejidad, para apuntar hacia los fantasmas, para desvelar el amasijo de fuerzas que la componen sin forzar una redirección de las mismas, de tal modo que «constituyó en su tiempo el intento más ambicioso y, en realidad, continúa siéndolo, de proponer una «ciencia de la imagen» ajena a cualquier simplificación, ya sea estético formal, histórico-cronológica o iconográfica» (2010: 154). La disposición de paneles constituidos por imágenes mediante la fragmentación —por lo que de mosaico tiene así como por la interrupción de las continuidades que se les suponen a las imágenes— y la subjetividad —por la primacía del criterio del investigador frente a la opción de encajar la aportación propia en los presupuestos de la historiografía dominante— convierte el *Atlas* en un método de *deconstrucción* crítica del relato hegemónico. Pero además resulta la *construcción* de una propuesta propia que, por su carácter discontinuo, parte de sus propios hiatos, del reconocimiento de su constitución fragmentaria.

Del mismo modo que requería una implicación de la subjetividad investigadora, de cara al espectador se da una «“Loss of calm contemplation,” meaning that the seeker’s detachment is replaced with a form of active intervention in the process of understanding and interpreting works» (Michaud, 2004: 84). Más adelante nos detendremos en analizar cómo esa «falta de calma», ese esfuerzo que se exige a la lectura espectral, es uno de los aspectos clave a la hora de pensar las narrativas cinematográficas no lineales. Avanzaremos,

simplemente, que paralelamente a esa enunciación descarada, a esa mostración de la fractura entre las diferentes partes que componen el relato²³, se exhorta al espectador modelo a llevar a cabo una tarea de interpretación consciente. La ruptura de la continuidad que el lenguaje cinematográfico hegemónico construye a partir de las convenciones que se han ido imponiendo —desde el *Cine de integración narrativa* hasta el Modo de Representación Institucional pasando por la indeleble huella del cine clásico— como modelo occidental hegemónico a la hora de componer filmes de ficción resulta un obstáculo que la instancia lectora del texto audiovisual debe salvar con el fin de comprender el relato en su conjunto. Tal y como apuntábamos más arriba, todo texto necesita de una función lectora que reconstruya y sostenga el sentido perpetrado por la enunciación. Umberto Eco recuerda que

[e]n la medida en que debe ser actualizado, un texto está siempre incompleto [...] el destinatario se postula siempre como el operador (no necesariamente empírico) capaz, por decirlo así, de abrir el diccionario a cada palabra que encuentra y de recurrir a una serie de reglas sintácticas preexistentes con el fin de reconocer las funciones recíprocas de los términos en el contexto de la oración [...] todo mensaje postula una competencia gramatical por parte del destinatario [...] porque un texto es un mecanismo perezoso (o económico) que vive de la plusvalía de sentido que el destinatario introduce en él (1977: 73-76).

El grado de consciencia de tal operación resulta más elevado en las narrativas fracturadas puesto que la ruta habitual de lectura y algunos de los pilares básicos sobre los que se asientan los hábitos receptivos del espectador convencional se ven dinamitados al no concordar con su experiencia previa mayoritaria. Ello está relacionado con el grado de exigencia interpretativa que la obra demanda al lector. De nuevo Eco advierte que «a medida que pasa de la función didáctica a la estética, un texto quiere dejar al aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad. Un texto quiere que alguien lo ayude a funcionar» (1977: 76). El equilibrio entre el esfuerzo exigido al destinatario y su voluntad comunicativa es uno de los parámetros que nos interesa esclarecer respecto a las narrativas no lineales. En cualquier caso, este tipo de textos suscita una reflexión no únicamente sobre aquello que cuenta, sobre su argumento, sino también en relación a sí mismo, revelándose decididamente como un constructo artificial²⁴.

El enlace de la teoría que venimos citando con nuestro objeto de estudio reclama el precedente inexcusable que supone el filme *La Jetée* (Chris Marker, 1962), verdadero mosaico cinematográfico construido, en apariencia, a base de fotografías e hilado por una *voix out* que constituían lo que André Bazin consideró un «una noción absolutamente nueva del montaje que denominaré horizontal, por oposición al montaje tradicional que se manifiesta a lo largo de la película en la relación de plano a plano. Aquí, la imagen no remite a lo que la precede o sigue, sino lateralmente en cierto sentido a lo que se dice» (Zunzunegui, 2005: 165-166). El modo de significar refractario de Chris Marker supera, con mucho, la ruptura de la fragmentación que aquí estudiamos para situarse cerca de la

²³ Secuencias y escenas desordenadas o incoherentes respecto a hechos diegéticos mostrados previamente en el caso de los *mind-game films*.

²⁴ En el segundo capítulo detallamos la importancia que los teóricos del cine confieren a la apariencia de autonomía, de verdad autosuficiente, del cine clásico. El destacado de esa transparencia enunciativa como rasgo clave de la simiente del cine hegemónico nos lleva a destacar la fragmentación de los *puzzle films* en contraste.

huella de relatos modernos como puedan ser *El año pasado en Marienbad* o *Hiroshima, mon amour* (Marzal, 2013) generando una suerte de «bricolaje audiovisual»,

cruce de las más variadas fuentes culturales en las que bebe: la fotografía, la pintura, el vídeo, el cómic, la poesía, el pensamiento filosófico, la literatura, la música, etc. Así pues, el cine de Marker trasciende la tradicional distinción entre documental y ficción, efectos retóricos de creación de sentido que se entremezclan absolutamente en la obra cinematográfica del realizador (Marzal, 2013: 58).

Pese a su capacidad metafórica y autorreflexiva muy superior a la de los filmes que nos ocupan, en *La Jetée* se dan cita muchos de los recursos que ayudan a comprender el *montaje autoconsciente* de cuya composición beben las narrativas fracturadas más densas. Uno de ellos es la ruptura con el flashback como recurso melodramático que utilizaba la alteración temporal para crear un vínculo estrecho con el personaje cuyo pasado se pone en escena, y que completa el saber sobre la historia. Puesto que *La Jetée* presenta una estructura narrativa circular —el protagonista tiene un recuerdo infantil que le obsesiona y al que llega al término del filme, viéndose a él mismo de niño—, del mismo modo que en las narrativas no lineales postclásicas,

a diferencia de los flashbacks que utilizaba el cine clásico de Hollywood, que suponían un paracaídas controlada en el devenir narrativo para crear suspense, inyectar carga significativa al presente de la historia o comprender conductas de los personajes, el flashback moderno no encuentra el camino de vuelta. [...] enmudece e incluso hipnotiza y en lugar de asegurar o explicar el presente, disuelve la identidad como amarre del yo e incluso el propio principio de realidad del espacio y del tiempo (García-Catalán, 2012: 316).

El encuentro de los personajes consigo mismos en una narrativa cuya temporalidad termina revelándose como circular es un tropo que se repite en *mind-game films* como *Doce monos* (Twelve Monkeys, T. Gilliam, 1995), *Los cronocrímenes*, *Looper* o *Triangle*. Todas ellas están marcadas por recuerdos traumáticos, violentos, que marcan también el inicio y el final del filme de Marker, pues aquello que el protagonista ve, termina siendo su propio asesinato. Tal y como enuncia la *voix over* inicial, «esta es la historia de un hombre marcado por una imagen de la infancia. La escena que le perturbó por su violencia, y cuyo significado comprendería años más tarde, ocurrió en el muelle de Orly algunos años antes del comienzo de la Tercera Guerra Mundial». El caleidoscopio de imágenes que componen *La Jetée* urde un discurso mediante una fragmentación evidente, explícita, implica visibilizar las brechas del mismo, llamar la atención sobre el trabajo de lectura de la obra — cinematográfica, literaria, audiovisual, etc.— encargado de *suturar* (Oudart) los huecos entre las partes que colisionan. Ello es, también, condición del modo warburgiano de pensar la imagen y de la dislocación postclásica en cine.

Si hay un filme postclásico que materializa esa reflexión metadiscursiva tanto desde su puesta en escena como desde su devenir argumental y su estructuración narrativa es la paradigmática *Memento* (Christopher Nolan, 2000). Tal y como plantea Efrén Cuevas en su estudio narratológico de la cinta, la intencionalidad comercial de «singularizarse en el panorama cinematográfico actual» con el reconocimiento de «una singular identificación

con el proceso de conocimiento y de comportamiento del protagonista» (2005: 190-191). Así, Cuevas identifica una adecuación entre significante y significado que justifica simbólicamente la propuesta de Nolan. Veremos más adelante cómo la amnesia de su protagonista condiciona el tratamiento de su propio cuerpo como mapa, como *atlas* que tatúa con mensajes cifrados que, pese a su carácter fragmentario, sustentan su identidad y dan sentido a su propósito, *resetado* cada vez que despierta y debe interpretar él mismo las indicaciones que lleva con él así como las que apunta en el margen de fotografías polaroid, en relación a las personas que le rodean. Todo el mundo de Leonard Shelby (Guy Pearce) se sostiene en fragmentos extraídos de un todo que se le resiste pero al que, a la vez, esos fragmentos dan consistencia. Se trata, sabremos al final, de una sentido interesado y perpetrado hasta cierto punto por él, incapaz de hacer frente a la verdad sobre su pasado. Además de suponer, él mismo, un *atlas viviente*, la lógica temporal del relato funciona de modo que la primera escena que la enunciación ofrece es la última si se organiza la historia de forma cronológica. Por así decirlo, el tiempo en *Memento* avanza hacia atrás. Y precisamente esa alteración temporal y narrativa que es *síntoma* de un malestar, apunta hacia un trauma que *sobrevive*, que retorna: la irresolución de la muerte de su esposa y, sobre todo, su culpa en el desencadenamiento de la misma.

1.5 LA MEMORIA COMO ESPACIO DE CREACIÓN, CAUSA DE LA FRAGMENTACIÓN Y GARANTE DE LA CONTINUIDAD

Si algo pone de relieve *Memento* es que la memoria juega un papel fundamental e indesligable de la utilización del montaje para la generación de tan particular y heterogénea estructura temporal. Según Kilbourn, garantiza también la presencia de la subjetividad: «[m]emory is the guarantor of continuous, consistent subjectivity (whether fictional or not is another question), but it is also a relic of the Fall, before which “objects, events and other people” were immediately present to mind» (2010: 29). La memoria es espacio de creación puesto que bajo su dominio laten aquellos motivos que se van repitiendo, que perviven, índice de lo trágico

más atrás comentado —esto es, las supervivencias que van emergiendo como síntomas de lo trágico y violento de la cultura, en tensión entre lo apolíneo y lo dionisiaco—:

[l]o más memorable, sin embargo, del legado de Warburg es su idea de la memoria colectiva, *Mnemosyne*, como ámbito de la creación y lugar de producción artística a través de la intensificación de recuerdos y preacuñaciones de las imágenes artísticas, que, desde más allá de la Antigüedad, llegan al Renacimiento e, incluso, a nuestros días (Checa, 2010: 154).

Lógicamente, la materialización en imágenes de esa memoria la reclama, a su vez, para ser interpretada como lo fue para ser diseñada²⁵, puesto que no solo se parte de la *puesta en mosaico* de objetos visuales cuyas connotaciones dependen de las relaciones establecidas con lo circundante por montaje sino que ese Atlas reflexiona sobre la memoria cultural en sí misma, sobre sus obsesiones e insistencias a través de las imágenes que les dan forma, que se repiten hoy también en medios de representación contemporáneos como el cine o la fotografía, como su impregnación de lo trágico y las brechas que agujerean el sentido mediante el choque entre unas y otras estrategias como la no linealidad aquí estudiada. Panofsky retomaría el trabajo de Warburg para sistematizarlo en el método iconológico, explicado en *Iconografía e iconología: introducción al estudio del arte* (1979). Javier Marzal da cuenta de cómo su organización pasa por, habiendo reconocido aquellas supervivencias,

desplegar una descripción preiconográfica que corresponde a la significación primaria o natural de los motivos artísticos, y para la cual es inevitable aplicar como principio correctivo la historia del estilo; en segundo lugar, se debe iniciar un análisis iconográfico, consistente en la identificación de imágenes, historias y alegorías, lo que nos lleva a considerar el análisis iconográfico como un método descriptivo para clasificar, describir e identificar imágenes; por último, en tercer lugar, Panofsky sitúa el análisis iconológico como verdadero objetivo del análisis de la obra de arte, consistente en la elucidación de la significación intrínseca y de los contenidos de la imagen (2007: 131).

Imbrica así lo formal con el contenido simbólico de la imagen, como hará también Gombrich (1979, 1983, 1987) entrecruzando la iconología con la influencia del psicoanálisis y la aceptación de algunos postulados de la Gestalt. Ambos autores suponen, para Omar Calabrese, claros antecedentes de la orientación semiótica del análisis de la imagen, en la cual nos apoyamos en este trabajo. No en balde, veremos más adelante que tras la convulsión formal de filmes fracturados pueden rastrearse la herencia de mitos clásicos como el de Pígalión y Galatea o Edipo, y tal arrastre de lo trágico resulta incomprensible sin esa suerte de memoria trasladada desde la imagen artística y el relato.

En un amplio sector²⁶ de narrativas no lineales que Thomas Elsaesser bautiza como *mind-game films*, la memoria —su pérdida, su recuperación o su fallida ignorada— constituye también la razón de ser del argumento y forma narrativa del filme. Lo incómodo de un relato retorcido y la pérdida de transparencia enunciativa son consecuencia del papel que juega la memoria en el relato. Así, la puesta en duda de la memoria certera es, en un sector significativo de las narrativas no lineales lo que genera rasgos propios que se repiten en

²⁵ Tendencias postmodernas como el pastiche o la parodia dan cuenta de ello.

²⁶ La casuística atraviesa géneros, recorriendo desde el thriller como *Memento* o el cine de acción como la saga protagonizada por el héroe amnésico *Jason Bourne* (Matt Damon) hasta el ácido drama romántico *¡Olvídate de mí!*.

diversos filmes de los que recopilamos para nuestro corpus y permiten un análisis y teorización en torno a ellos como conjunto.

Por un lado, la pérdida de memoria es el conflicto en torno al cual gira el argumento. Esta falta determina decisivamente los objetivos y problemas a resolver por parte del o los protagonistas de la narración. Algunos ejemplos de ello son *Trance* (Danny Boyle, 2013), *Mindscape* (Jorge Dorado, 2013), *Olvidate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004), *Oldboy* (*Oldenboi*, Chan-wook Park, 2003) o *Memento* (Christopher Nolan, 2000). En la intriga que se teje a lo largo de la diégesis, el esfuerzo por la recuperación de la memoria resulta central para resolver los problemas del amnésico. Como apuntábamos más arriba, bajo la falta de memoria se halla en ocasiones la no aceptación de una pérdida, culpa, accidente o trauma del pasado. Kilbourn (2010) relaciona la no linealidad con la redención a través del recuerdo: la revisitación de la escena que el protagonista culpable ha olvidado le da la oportunidad de redimirse a través del recuerdo, de responsabilizarse de lo que decidió olvidar. Si bien la mayoría de los protagonistas terminan haciéndose cargo de su pasado²⁷, algunos relatos excepcionales permiten al espectador conocer la trampa que éstos se tienden a sí mismos y su decisión consciente, en algún momento, de olvidar para siempre²⁸.

Se insiste así en lo que emerge, en lo no aceptado que regresa de forma traumática, espasmódica, velada, y que determina absolutamente la trama. En otras palabras, la fracturación narrativa encuentra su justificación en la pérdida o desestabilización de la memoria del personaje en el que la enunciación había delegado para ejercer de narrador principal, independientemente del momento en el que se haga al espectador partícipe del conocimiento de tal particularidad. De este modo, cuando la memoria unidireccional, progresiva, *histórica*, se tambalea, es cuando aparece la fracturación como índice del caos, el enfrentamiento con lo aterrador de no (re)conocer el mundo o a uno mismo. En este sentido, lo traumático que se repite es aquello no simbolizado, lo que no se recuerda y regresa de forma obsesiva y opaca.

Otro apunte necesario respecto a relatos cinematográficos con la memoria como *tema* argumental concierne a aquellos con un protagonista que, ante una no linealidad del tiempo diegético, es decir, ante la experimentación propia de viajes temporales —ya sean desplazamientos físicos²⁹ o de su conciencia³⁰—, cuentan con la retención de sus recuerdos como herramienta para orientarse y descifrar lo que sucede a su alrededor. En estos casos, la memoria que permite la ordenación de los sucesos o tránsitos en diferentes ubicaciones temporales diegéticas se convierte en garante de la linealidad, de la posibilidad de reconstrucción del relato fracturado. En una suerte de cartesianismo velado, se privilegia la conciencia —continente de la memoria individual y por tanto de la identidad— como ente que posibilita la existencia de un sujeto del conocimiento. Con ello, la conciencia se convierte en la portadora del saber en los *mind-game films*. Mientras el protagonista —al cual

²⁷ Es el caso de *Abre los ojos*, *Los otros*, *¡Olvidate de mí!*, *El maquinista*, *Sin identidad*, *Trance* o *Mindscape*.

²⁸ Como sucede en *Memento* o, de diferente forma, en *Identity* cuando el trastorno de personalidad múltiple vence a su protagonista convirtiéndolo en asesino.

²⁹ Tal es el caso de *Al filo del mañana* (D. Liman, 2014), *Looper* (Ryan Johnson, 2012), *Código fuente* (*Source code*, Duncan Jones, 2011), *The Jacket* (J. Maybury, 2005), *Primer* (Shane Carruth, 2004) o *Premonition* (Mennan Yapo, 2007).

³⁰ Ejemplos de ello son *Trance* (Danny Boyle, 2013), *Mindscape* (Jorge Dorado, 2013), *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) u *Olvidate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004).

nos tomamos la licencia de equiparar aquí a ese sujeto que acumula el conocimiento de la narración— mantenga o recupere los recuerdos habrá linealidad, coherencia e historia que sobreviva a los devaneos temporales sobrevenidos. Contrariamente a esto último, cuando no se alcance una lógica racional —como en *Mulholland Drive* o *Carretera perdida*—, el relato quedará doblemente retorcido: en su despliegue material como signifiante cinematográfico y en la imposible reconstrucción imaginaria que el espectador lleve a cabo del mismo.

Por otro lado, no en todos los filmes no lineales que forman parte de nuestro objeto de estudio encontramos la memoria como parte sustancial del argumento. En las narraciones que simplemente alteran el orden cronológico de sus sucesos, si se apela a memoria alguna es de forma *extradieética*, instando no al protagonista a reconstruir el universo del que forma parte sino al espectador, que es movido a recomponer las piezas que discurren ante su mirada. Aunque más tarde desarrollaremos esta idea, el hecho de que el *raccord* intersecuencial se pueda mantener entre secuencias distantes en la diégesis —esto es, sus límites casan unos con otros³¹ aunque su continuidad no sea explícita— reclama precisamente la ordenación, la estructuración de tales secuencias que, en conjunto, no son tan independientes o inconexas como para desalentar al espectador en su inclinación a recomponer el relato linealmente haciendo uso de su interiorización del lenguaje cinematográfico hegemónico en una apuesta por la búsqueda de coherencia. Palao (2012b) denomina *raccord ontológico* a esa continuidad que garantiza la “estabilidad” del mundo diegético pese a la no linealidad. En este caso, es la memoria del espectador la depositaria de la información “desordenada” que el sujeto de la enunciación va ofreciendo, así como de las pistas que suelen permitir la recomposición de la historia.

1.6 FILMES QUE RECHAZAN MORIR

Hemos mencionado previamente³² que una de las hipótesis propuestas por los autores que se interrogan sobre la proliferación de *puzzle films* es considerar el fenómeno como respuesta o reacción a los cambiantes hábitos respecto al consumo de entretenimiento audiovisual producto de la emergencia de la imagen digital. De algún modo, las múltiples líneas argumentales entrecruzadas, las repeticiones de un mismo suceso desde diferentes puntos de vista o los constantes saltos temporales que dificultan vislumbrar e ubicar el final del relato³³ parecen aproximarse a las promesas de reversibilidad y posposición eterna del final de las narrativas videolúdicas. Un ejemplo claro de esto último es *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), que combina diversos niveles de realidad diegética y realidad virtual

³¹ No precisamente con los de las secuencias que les preceden o siguen directamente, puesto que en tal falta de continuidad radica la no linealidad de estos filmes.

³² En el apartado del primer capítulo titulado *La imagen-síntoma* contra la simplificación del desciframiento.

³³ Como *Al filo del mañana* (*The Edge of Tomorrow*, Doug Liman, 2014), *Código fuente* (*Source code*, Duncan Jones, 2011), *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010) o *Corre, Lola, corre* (*Lola rennt*, Tom Tykwer, 1998).

(perteneciente al videojuego en torno al que gira el argumento) cuyos finales se reenganchan con nuevos comienzos o continuaciones de niveles previos posponiendo tanto la muerte de sus protagonistas como el final del relato en su conjunto. Diferente es la estructura que comparten *Corre, Lola, corre*, *Código fuente* y *Al filo del mañana*³⁴. En todas ellas, el tiempo del relato se *resetea* volviendo a determinado punto del pasado cada vez que sus protagonistas fallan en su misión y/o mueren. Con ello, el centro de gravedad del relato se desplaza desde el peso de *los hechos que ocurren a cómo ocurren*, pues la muerte del protagonista ya no supone catarsis, clausura ni siquiera un desafío a la estructura clásica por suceder demasiado tempranamente³⁵: aquello que importa es el espectáculo de la superación de obstáculos, ver dónde caerá el héroe o cómo conseguirá superarlos. La negación de lo trascendental e irreversible de la muerte se convierte aquí en celebración festiva, pues si la muerte de un personaje protagonista supone un inevitable abandono para el espectador, aquí no solamente pierde el efecto trágico por su reencuentro inmediato con él, sino que además renace un protagonista más fuerte, cuyo aprendizaje en cada lapso de vida que se va repitiendo se acumula y le permite ser el vehículo de la economía narrativa y la rapidez del montaje propias del cine postclásico de acción (pues el montaje puede elidir aquello que ya se da por supuesto que éste ha conseguido). Los renacimientos y muertes del protagonista reduplican argumentalmente el bucle temporal que tiene lugar estructuralmente en el relato. Esta lógica remite sin lugar a dudas a las penalizaciones que Jasper Juul bautiza como «setback punishment» (2009), en las que el jugador es devuelto a un punto anterior cuando fracasa en una misión. En palabras de Víctor Navarro: «más allá de su papel en la ficción y de su valor semiótico, la muerte tiene tradicionalmente un rol funcional en los videojuegos. [...] Por lo tanto, ha de distinguirse la muerte funcional (penalización reglamentaria) de la muerte ficcional (representación audiovisual)» (2013: 35).

Sin embargo, del mismo modo que la denominada *permadeath* o muerte permanente, contraria a la muerte funcional descrita, tiene un peso cada vez más común en la industria del videojuego³⁶, la importancia de la muerte en la estructura dislocada de las narrativas no lineales no se reduce a los casos mencionados, en los que, de hecho, pierde como decíamos peso simbólico y discursivo para convertirse en un resorte funcional que reactiva el relato. Un número considerable de *puzzle* y *mind-game films* presentan personajes cuyos conflictos giran en torno a la negación —consciente o no— de experiencias o recuerdos dolorosos relacionados con la muerte, llegando a reprimir, en ocasiones, el recuerdo de su propio fallecimiento, como si tanto estructural como argumentalmente los relatos lucharan contra lo inevitable de la muerte —simbólica, en el caso de la clausura del relato, y literal en el caso de los protagonistas que huyen de su fallecimiento—.

La ignorancia de esas experiencias traumáticas, sin embargo —y este es el eje en torno al cual giran los filmes que citaremos— no permite a los protagonistas ignorar su pasado y seguir adelante con sus vidas sino que consiste el núcleo mismo de su malestar,

³⁴ En otro lugar (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2015) analizamos con detenimiento el caso de esta última como ejemplo de *blockbuster* cuyo lenguaje cinematográfico se hibrida con el de los videojuegos.

³⁵ Es conocido el impacto que causó *Psicosis* (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960) cuando la protagonista en la que el relato estaba focalizado hasta el momento es asesinada cerca del ecuador del metraje total.

³⁶ Algunos títulos que lo ilustran son *Mass Effect 2* (BioWare, 2010), *Heavy Rain* (Quantic Dream, 2010), *Faster Than Light* (Subset Games, 2012) o los modos avanzados de *Dead Space 2* (Visceral Games, 2011), *Batman: Arkham Origins* (Warner Bros. Games Montreal, 2013) y la saga *Diablo*.

puesto que reminiscencias de su dolor vuelven incesantemente atormentándolos y recordándoles lo traumático. Lo no aceptado se convierte en la *supervivencia* trágica que justifica la torsión formal del relato, de modo que la no linealidad o los puntos de vista contradictorios son síntomas de esa no superación de una o varias muertes, así como, en ocasiones, de la parte de culpa que liga al personaje atormentado con el acontecimiento de aquellas. Kilbourn (2010) relaciona ese regreso de lo traumático que no deja vivir al personaje amnésico con la idea de que a éste, mediante la revisión de ese pasado doloroso, se le ofrece la posibilidad de redimirse, de asimilar su error. El borrado total de una muerte dolorosa —la propia incluida, como veremos— es contrario al olvido, pues el retorno del pasado reprimido que atormenta a los protagonistas no cesa hasta que éstos lo recuerdan y asimilan. Es entonces cuando, alcanzando la *redención* que Kilbourn menciona, pueden vivir habiendo interiorizado su falta. Este último rasgo remite al clásico *Cuento de Navidad* (A Christmas Carol, 1843) de Charles Dickens, adaptado al cine en diversas ocasiones³⁷. El avaro y egoísta Ebenezer Scrooge tiene la posibilidad de viajar a su infancia junto con el espíritu de la Navidad pasada, pero además su observación de la miserable cena de nochebuena de la familia de su empleado Bob Cratchit, a la que asiste con el espíritu de la Navidad presente, le sitúa en un presente paralelo, alternativo, que se corrige con su cambio de actitud y final generosidad. En el futuro —visitado junto al espíritu de la Navidad futura—, Scrooge asiste a su propia muerte, que nadie lamenta. Al corroborarse muerto cuando ve su sepulcro perjura cambiar de actitud, promesa que cumple al despertar en su casa y que tiene efectos que redirigen esos presentes y futuros que le han sido mostrados por los espíritus. A diferencia de Scrooge, los protagonistas de los *mind-game films* que veremos a continuación no están avisados, como tampoco lo está el espectador, del despegue de la realidad que arrastra su punto de vista. Sin embargo, como el rechazo de Scrooge ante las muertes del pequeño y enfermo Tim y la suya propia le devuelven a la realidad, el encontronazo (argumental) de los protagonistas con la muerte tendrá efectos, en la mayoría de los casos, sobre la trama.

1.6.1 LA ELUSIÓN DE LA PROPIA CULPA

Observamos dos principales modos en que la negación de la muerte se establece como centro explícito o no de los conflictos argumentales de determinados *mind-game films*. El primero que citaremos será el que agrupa a protagonistas que no sólo reprimen la muerte de sus parejas sentimentales, hijos, amigos, etc. sino que ocultan, también, su responsabilidad sobre el acaecimiento de las mismas. Es el caso de los protagonistas, por ejemplo, de *Memento* (2000), *La ventana secreta* (2004), *Expiación* (2007) o *Shutter Island* (2010). Dos de los ejemplos más claros al respecto son *El sexto sentido* (1999) y *Los otros* (2001).

³⁷ Algunas de las muchas adaptaciones cinematográficas son *Cuento de Navidad* (A Christmas Carol, Edwin L. Marin, 1938), *Cuento de Navidad de Charles Dickens* (Scrooge, Brian Desmond Hurst, 1951), *Cuento de Navidad* (A Christmas Carol, Clive Donner, 1984), *A Christmas Carol* (David Hugh Jones, 1999), *Cuento de Navidad* (A Christmas Carol, Robert Zemeckis, 2009), e incluso *Los Teleñecos en cuentos de Navidad* (The Muppet Christmas Carol, Brian Henson, 1992).

Advertimos que, tal y como avanzábamos al principio de la definición de nuestro objeto de estudio, sus características principales abarcan cinematografías de diferentes nacionalidades que se miran en el espejo del cine hegemónico para desafiarlo desde diferentes puntos de vista que se apoyan tanto en rasgos del cine postclásico como en otros ya presentes en la modernidad cinematográfica. Así, a lo largo de este trabajo mencionaremos filmes de producción norteamericana, mexicana, francesa, austríaca, sueca, inglesa, española y coreana (además de coproducciones varias). Antes de entrar en el análisis de *Abre los ojos*, recordamos de la mano de José Enrique Monterde que

[e]l cine español no se aparta mucho de los esquemas que rigen al cine europeo de nuestros días y que se ofrecen bajo tres grandes parámetros: el mimetismo del cine hegemónico (norteamericano o cuando menos multinacional), las producciones localistas y endogámicas que no están en condiciones de franquear las fronteras nacionales con éxito [...] y el cine asimilable al internacionalismo autoral que sabe sacar provecho de su carácter minoritario y de las sinergias culturales en cuyo marco se hace posible (Monterde, 2007: 37).

1.6.1.1 Abre los ojos (Alejandro Amenábar, 1997)

El filme dirigido por Alejandro Amenábar resulta una obra temprana que no solamente precede a *Los otros*, sino también a títulos como *El sexto sentido* (The Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1998), *El club de la lucha* (Fight Club, David Fincher, 1999) o *Memento* (Christopher Nolan, 2000), considerados piezas clave del cine postclásico. Muchos de los recursos narrativos (narradores inestables, no linealidad temporal) y conflictos argumentales del filme español (amnesia, desórdenes mentales y de la personalidad, paranoias conspiratorias) serán retomados por filmes posteriores que pasarán a engrosar el ya consistente corpus de *puzzle* y *mind-game films*. La prueba más evidente del eco de *Abre los ojos* en Hollywood es, probablemente, su *remake* *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001). El hecho de que se trate de un filme menos estudiado que el resto de los que mencionaremos, así como su inscripción en la categoría que proponemos, justifican el espacio que dedicaremos a comprender sus resortes. De hecho, consideramos pertinente llamar la atención sobre el recorrido de la obra de Alejandro Amenábar, puesto que permite rastrear una suerte de círculo que recorre desde los primeros síntomas de la confusión propia de los *mind-game films* hasta la plenitud de la utilización de sus recursos para terminar, incluso, con relatos de falsa apariencia de narrativa fracturada. En *Tesis* (1996) aparece la tímida utilización de rasgos propios de las narrativas postclásicas complejas (en concreto, una momentánea confusión entre sueño y realidad) siendo éste un thriller que utiliza la “clásica” estrategia de provocar la curiosidad espectral y engancharlo regulando su acceso al conocimiento de los hechos diegéticos de forma que siempre sabe menos que el asesino —y, por supuesto, menos que el omnisciente meganarrador—. *Abre los ojos* (1997) y *Los otros* (2001) asimilar la narración tramposa que caracteriza los *puzzle films* sostenidos por focalizaciones engañosas. El otro título de nuestro interés dirigido por el cineasta español es *Regresión* (2015), pues utiliza recursos como la alusión a la amnesia, pesadillas, alucinaciones y otros fragmentos narrados desde puntos de vista internos para terminar

descubriéndose como un *thriller* al uso cuya gestión de la información no estira tales recursos hasta el punto que lo hacen los *puzzle films*.

En *Abre los ojos* encontramos un ejemplo que encaja parcialmente en esta categoría puesto que cumple el requisito de constituir un *mind-game film* no lineal cuyo protagonista ha olvidado su propia muerte (por voluntad propia, aunque lo desconoce), de la que además es responsable. César (Eduardo Noriega) no es culpable de la muerte de su ex amante Núria (Najwa Nimri), que fallece al estrellar a propósito el coche en que ambos circulan, ni asesino de su posterior novia Sofía (Penélope Cruz), crimen del que se le acusa en el supuesto presente diegético. Esto no obstante, la ambigüedad de la enunciación respecto a este último hecho durante buena parte del metraje, la importancia de la represión del recuerdo del suicidio propio y, en definitiva, el estrecho vínculo tanto narrativo como argumental de *Abre los ojos* con los intentos de su protagonista de burlar la muerte —paradójicamente, yendo a su encuentro— y las limitaciones de su presente permiten que este sea un espacio pertinente para avanzar algunos de sus aspectos más relevantes.

Una voz femenina, susurrante, ligeramente distorsionada reza repetidamente sobre una imagen en negro: «abre los ojos, abre los ojos...». Según se va aclarando la imagen, da lugar a un plano subjetivo en que se vislumbra una mano apagando un despertador, y una vuelta de la mirada hacia la oscuridad de la almohada, que funde a negro. Un plano cenital muestra entonces el torso de un hombre acostado boca abajo. Por corte directo, un plano general corto devuelve el perfil del joven que se incorpora, a contraluz en contraste con el brillo de la ventana tras él. Seguidamente, la enunciación ofrece su rostro en un cerrado primer plano. Es, sin embargo, por medio de un espejo, y no directamente, que accedemos a su semblante. Todavía dos superficies translúcidas más se interpondrán entre la mirada de la cámara y el rostro de César: el cristal de la mampara de la ducha y de nuevo un espejo empañado por el vapor del agua caliente. La acumulación de sutiles marcas enunciativas que obstaculizan la aproximación al rostro del protagonista del filme auguran la posterior problemática en torno a su pasado, su culpa, su memoria y, en síntesis, a su identidad.

Figuras 34-37. Imágenes iniciales de *Abre los ojos* con el primer plano subjetivo de la mirada adormecida de César y el cenital y el contraluz que niegan su rostro.

Comprender cómo se entrelaza el devenir argumental y narrativo de con sucesivas burlas y huidas de la muerte resulta complicado sin resumir su historia, por lo que haremos en los próximos párrafos una síntesis de su argumento así como de su disposición concreta en la trama. *Abre los ojos* desarrolla diversas aristas de una suerte de crisis de la realidad que, desde la década de 1990, refleja con insistencia la particular poética de las narrativas fracturadas postclásicas y que en próximos capítulos veremos desarrolladas en éste y otros filmes. Una de ellas es la desconfianza hacia el progreso tecnológico integrado sin medida en el desarrollo de la subjetividad humana, ligado al capitalismo más exacerbado, así como la obsesión con la conspiración ajena. Otra constante subyacente a la ruptura narrativa es la amnesia, la inseguridad respecto al propio pasado que deriva en incertidumbre identitaria y, las más de las veces, en el descubrimiento de la culpa respecto a algún hecho traumático que la amnesia contenía reprimido. De este modo, la narración enmarañada se convierte en síntoma de la insistencia de lo traumático, que adviene una y otra vez complicando la paz de los personajes atormentados.

En *Abre los ojos* el espectador queda atado a la percepción de los hechos diegéticos correspondiente a su inicialmente exitoso protagonista, César. El relato expresa su confusión y desconcierto sobre su propio pasado mediante la combinación de ocularización interna y externa y, finalmente, el espectador termina compartiendo su total conocimiento —tanto cuando está en lo cierto como cuando se equivoca— de la historia. La acumulación del saber según el relato avanza depende de cómo César le relata su pasado a su psiquiatra, Antonio (Chete Lera), desde la celda de la institución mental en la que está interno tras haber sido acusado de asesinato. Las escenas en las cuales se encuentra en la institución mental (llevando una máscara que imita y a la vez esconde su verdadero rostro, el cual él defiende que está deforme), parecen tener lugar en el presente de la narración. Éstas se alternan, sin embargo, tanto con sueños de César como con flashbacks que trasladan la diégesis al pasado que le explica a Antonio (en ocasiones superponiéndole su voz *off*, en tanto narrador de primer nivel), hasta que es ese presente en el que se fija la parte final de la narración.

Tras padecer un accidente de coche provocado por su ex amante Nuria (Nawja Nimri), que muere en el acto, César intenta sin éxito restaurar mediante cirugía su rostro, deformado por la colisión, así como recuperar a Sofía (Penélope Cruz), de la cual se enamoró la noche antes del accidente, sin éxito. Las incongruencias del relato, a grandes rasgos, vienen de la alternancia entre escenas en las que César tiene el rostro deformado y Sofía no le ama con otras en las que un tratamiento exitoso ha conseguido repararle el rostro y ambos son felices como pareja. Ambos tipos de escenas están ligadas frecuentemente por imposibles incongruencias que desestabilizan la relación de César con su pasado y su habitar en el presente, generándole problemas ontológicos que le impiden vivir en normalidad y que, supuestamente, le llevan a asesinar a su ex amante Nuria. Tales contradicciones pueden resumirse en que, en ocasiones, Nuria parece reemplazar a Sofía y alega que es ella, pareciendo a César a veces un sueño o una alucinación y otras veces un plan de la primera para, desechada, boicotear su nueva relación amorosa. La segunda contradicción importante, como decíamos, es que la deformación de la cara del protagonista parece aparecer y desaparecer torturándole profundamente, pues la confianza en sí mismo e incluso su identidad dependen absolutamente de ello. Estas incongruencias

necesitan de cara a la comprensión espectacular (paralela a la de César, puesto que es su punto de vista el adoptado por la narración) resolverse para la comprensión y el sentido del filme en su conjunto: Nuria sólo puede estar o viva o muerta, la verdadera cara de Sofía sólo puede ser la correspondiente a la Najwa Nimri o Penélope Cruz en tanto actantes y el rostro de César sólo puede estar desfigurado o reparado. Así, como el protagonista, «[e]l espectador se ve obligado a someter al relato a una detenida reevaluación, para intentar descubrir apoyaturas o contradicciones que sustenten una de las dos versiones» (Cuevas, 2005: 195). Llegado cierto punto, César explica recordar cómo asfixió a Nuria con una almohada creyendo que ésta se hacía pasar por Sofía —algo que ella misma no cesa de repetirle y tanto la policía como Pelayo corroboran tratándole de enfermo—. César, habiendo visto en la televisión un anuncio que le hace creer que puede haber contratado una suerte de preservación basada en la crionización³⁸ y estar soñando el presente, convence a su psiquiatra de que le acompañe a la sede de la empresa para investigarlo. Es la presencia constante de un personaje que se le aparece también en la diégesis en una onírica escena que él interpreta como un “truco”³⁹ lo que le da pistas de que podría estar soñando, sumado a un episodio de hipnosis que dirige su psiquiatra. Termina descubriendo⁴⁰ con su ayuda que, efectivamente, tras quedar desfigurado sin remedio en el accidente en que Nuria se mató y habiendo perdido el afecto de Sofía, contrató en la empresa Life Extension el servicio de que le mantuvieran criogenizado para resucitarle cuando, en el futuro, tal cosa fuera posible. Además, escogió la opción de vivir mientras fuera preservado en esa especie de letargo un sueño diseñado por él mismo, en el cual prácticamente todos los recuerdos a partir del accidente desaparecerían y serían sustituidos por la vida ideada por él, sólo real en su mente, en su sueño, en la que su rostro es devuelto a la normalidad y Sofía le quiere. En la última escena del filme, César decide arrojarle desde el rascacielos madrileño y enfrentarse a la vida real, y la ocularización y auricularización le acompañan de cerca hasta que su cuerpo llega al suelo. El último plano, que rima con el primero, sucede tras un corte directo a negro en que la citada voz femenina susurra «tranquilo... abre los ojos». Con ello se da a entender que, efectivamente, el protagonista revivirá en el mundo real, confirmando a su vez que gran parte de todo lo anterior era parte de ese sueño idílico que él mismo diseñó, y que termina en ese mismo instante.

Narrativamente, el relato niega la muerte del protagonista diversas veces: tras el accidente, que (en virtud de la alternancia de sueños y realidad diegética y de la no linealidad) parece una mera pesadilla, tras el (elidido y desconocido, hasta bien avanzada la cinta) suicidio de César, así como cuando, finalmente, éste se precipita al vacío para despertar de la vida artificial en la que se ha encontrado durante prácticamente toda la diégesis y despertar en el presente —el año 2145—. Así pues, son dos las ocasiones en las

³⁸ El guionista de *Abre los ojos*, Mateo Gil, ha dirigido recientemente *Proyecto Lázaro* (2016). El filme vuelve sobre la crionización relatando paralelamente la vida de Marc Jarvis (Tom Hughes) previa a su resurrección y la posterior a ella. Así, explora el más allá que la diégesis de *Abre los ojos* tenía como límite final: el despertar del resucitado.

³⁹ En él, el misterioso personaje que será Duvernois le sugiere que todo podría ser un sueño, y se lo demuestra cuando las personas presentes en el bar en que se encuentran se quedan inmóviles, como congeladas, en el momento en que él dice, literalmente: “lo que quiero es que se callen”.

⁴⁰ Nathan Richardson, en su análisis del espacio en *Abre los ojos*, advierte cómo el enrarecimiento “por exceso de belleza” de espacios como un parque o la Gran Vía de Madrid devienen en no-lugares que denuncian progresivamente la mediación subjetiva de César en su habitarlos, y tienen la capacidad así de orientar al espectador (Richardson, 2003).

que César se mata para vivir de nuevo: cuando se suicida para vivir soñando criogenizado y cuando se vuelve a suicidar finalmente para salir de su pesadilla. La voz *over* tanto de los primeros segundos de diégesis como de los últimos, que reza “abre los ojos” alude a la resurrección constante, además de ser susceptible de ser entendida como una marca enunciativa de cara al espectador, retado a resolver el rompecabezas que le exige despertar, hacer frente a la poca fiabilidad de la enunciación.

Abrimos un pequeño paréntesis para hacer notar que esta especie de ambigüedad tendenciosa estará presente posteriormente en *mind-game filmes* de tanto calado como ofrecía *Origen*, a la cual Jordi Revert bautizaba como «el mind-game film definitivo» (2012). Nolan ofrecía una pista similar encarnada en la peonza que Cobb (Leonardo DiCaprio) hacía girar para asegurarse de que las leyes físicas se regían según los parámetros del mundo real y, por tanto, no se encontraba en un sueño. El corte final, sin embargo, como el de *Abre los ojos*, permitía cierta ambigüedad al respecto. De forma parecida, el cruce de miradas final entre Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) y Chuck Aule (Mark Ruffalo) en *Shutter Island* permitía inferir que Daniels recuerda su enfermedad, es consciente del infanticidio de su mujer hacia sus hijos comunes y de su parricidio hacia ella tras descubrirla y finge ante los médicos del hospital psiquiátrico no recordarlo para que le practiquen una lobotomía y olvidar definitivamente su traumático pasado. Si estas son indicaciones que la enunciación proporciona beneficio de la —relativamente ambigua— resolución del filme, en las cintas de François Ozon *Swimming Pool* y *En la casa* sirven al propósito contrario. En ambos casos, conversaciones finales reinstauran la duda acerca del sano juicio de la escritora Sarah Morton (Charlotte Rampling) y el profesor de instituto Germain Germain (Fabrice Luchini), ambos perturbados por la presencia de sendos jóvenes inteligentes y atractivos que les hacen sospechar de su capacidad de discernir entre realidad, imaginación, recuerdos verídicos y ficción literaria.

Cerrado el paréntesis y volviendo a *Abre los ojos*, la negación de la pérdida de Sofía es aquello que mueve a César a contratar su crionización, y ésta, el motivo último de sus pesadillas. El trauma del accidente y la no aceptación de su rostro desfigurado empuja desde su subconsciente y hace emerger restos, fogonazos de recuerdos que colisionan con el idilio de su sueño y lo convierten en una pesadilla. Con ello, cobran sentido esas visiones en las que Nuria remplazaba a Sofía o sus cicatrices faciales, jamás sanadas, reaparecían súbitamente. De alguna forma, lo artificial y vacío de esa falsa realidad queda metafóricamente expresado en el sueño que relata César (dentro de su “gran sueño”) a su psiquiatra, en el cual la Gran Vía de Madrid aparecía inusualmente deshabitada. De modo no tan diferente a como sucedía en *Los otros*, la fantasía del protagonista se le vuelve en contra y no puede retomar su vida real hasta que no asume por completo, en primer lugar la muerte de Nuria y la de Sofía (no porque él la asesinara, sino porque cuando César despierta en 2145 ya ha fallecido), y en segundo lugar su propio suicidio. La asunción de las muertes y desistir de evitar su propia muerte son la única opción para volver a una vida real. Paradójicamente, la muerte está presente hasta el último momento de su vida artificial puesto que morir es, precisamente, la forma en que se despierta de un sueño, y él debe saltar del edificio en que se halla, suicidándose, para cambiar (por segunda vez) de vida.

En *Abre los ojos* la muerte se intenta burlar desde el ilusionismo, desde la compra de una ficción idílica a la que tienen sólo acceso los más privilegiados económicamente. Cuando César insiste a los cirujanos en que experimenten con él, argumenta: “no soy un

paciente cualquiera. Y esto no es la Seguridad Social. Estoy dispuesto a pagar lo que haga falta”. Del mismo modo, cuando descubre que ha fallado el plan que contrató, lo primero que pregunta a Duvernois, su interlocutor procedente de Life Extension, es: “¿y yo pagué por esto?”. La compra del engaño y el simulacro propios del capitalismo más feroz se ofrecen al consumidor ávido de superar las barreras de su época y materialidad corporal. Según Kilbourn, de hecho, este cine tematiza la mercantilización de la “memoria moderna”:

‘ownership’ of the memory is an economic rather than a psycho-emotional or experiential matter. [...] The dissociation between individual identity and ownership, control etc. is seen repeatedly in film after film, prompting the conclusion that since the 1970s a new model of subjectivity has emerged, predicated on a new, more negative, model of memory (2010: 130).

En definitiva, la compra del engaño, el simulacro y la apariencia son las herramientas que, desde una planteamiento casado con el capitalismo más radical y exento de escrúpulos, se ofrecen al consumidor ávido de superar las barreras de su época y de su propia materialidad en tanto ser vivo. En este sentido, una potente marca enunciativa la constituyen algunos de los planos en los que cobra protagonismo la prótesis facial que le ofrecen los cirujanos incapaces de devolver la simetría a sus facciones.

El rostro protético que —generando un efecto de muñeco siniestro— implica el rechazo manifiesto de la realidad física, dolorosa, débil, orgánica, sujeta a las leyes del tiempo y sensible a cortes, golpes y heridas que el dinero no convierte en irreversibles. La máscara, en tanto superficie, conlleva la poco disimulada ocultación de esa realidad subyacente así como la inclinación y extrema importancia de las apariencias en la configuración identitaria, y vital de César. La máscara alude también, desde la connotación, a la duplicidad como una constante desplegada a lo largo de todo el filme: las dos mujeres representando dos tipos de personaje femenino opuestos, las dos caras de César, el pasado y el presente, la vida y el sueño, la propia vida y la muerte⁴¹. Estas son algunas de las (aparentemente) dicotómicas oposiciones cuya imbricación en la diégesis da lugar a contradicciones imposibles que constituyen la raíz de *Abre los ojos* en tanto puzzle film. Los problemas de identidad de César son explícitamente representados en la secuencia que se corresponde con la última noche de su vida previa a la crionización. César ha ido a una discoteca para (re)encontrarse con una distante Sofía que, sin embargo, ha pedido a su vez al mayor amigo de él, Pelayo, que les acompañe. César, bebido se pone al revés la máscara de modo que, literalmente, parece tener dos caras en algunos de los planos que le sitúan a contraluz, convirtiéndole en una silueta negra sobre la dominante azul de la discoteca. De este modo no podemos estar seguros de cuál es su verdadero rostro, en la primera de las imágenes, o de si está orientado hacia la cámara o hacia el fondo del campo.

⁴¹ David Laraway estudia en su análisis del escepticismo filosófico en *Abre los ojos* el papel de la prótesis facial en decepcionar las expectativas del espectador, el cual confía en hallar bajo ella la certeza respecto al estado físico del rostro de César, y con ella, determinar si es o no un narrador fiable. Sin embargo, el punto de vista del protagonista y el de su psiquiatra siguen divergiendo cuando, por fin, accede a destaparse la cara: «we expect the face behind the mask to break our interpretive stalemate with regard to the nature of the protagonist’s experiences. [...] It may well turn out that we are wildly mistaken in assuming that a person’s psychology is inscribed on their countenance and simply awaits our deciphering» (2008: 73).

Planos pertenecientes a la secuencia mencionada en que la puesta en escena despliega los dobles rostros de César.

Negociando con *Life Extension*, César no sólo intenta reconfigurar su rostro como estandarte identitario sino también su memoria, suprimiendo de ella los recuerdos que le perturban. Pero la no eliminación de esos recuerdos dolorosos, la resistencia de su inconsciente a asimilar la invención proyectada con *Life Extension* sobre su propia vida, es precisamente el motivo de la no linealidad y de las incongruencias argumentales que convierten a la película en un *mind-game film*.

Los pares de oposiciones que se van alternando a lo largo de la diégesis significan el regreso del trauma no aceptado de César —el accidente, su deformidad, la pérdida del afecto de Sofía— señalan la repetición de las memorias dolorosas reprimidas convirtiéndolas en las *supervivencias* indicadoras del malestar convertidas además en *anacronismos*, en elementos que no deberían aparecer donde lo hacen. Todo ello tiene su correspondencia con la estructura de la narración, puesto que la repetición en tanto recurso atraviesa el filme y afecta tanto a cuestiones visuales, de puesta en escena, como de guión. Ya la presencia extraña siniestramente similar y a la vez diferente del rostro inerte de la máscara imitando al del protagonista puede tomarse como imagen síntoma, como índice del problema que le subyace (tal y como la interpretan Sofía y Pelayo cuando la ven). No es baladí que la repetición sea, a la vez, mecanismo organizador de *Abre los ojos* e importante catalizador de lo siniestro. Tal categoría estética atraviesa este y otros *mind-game films* propiciando la sensación de que algo no va bien, de que hay algo de inquietante en el discurso. El retorno molesto de lo similar pero diferente en forma de diálogos y rostros desubicados, facciones distorsionadas que recuerdan lo que alguien fue y ya no puede volver a ser, reflejos inquietantes o fotografías y anotaciones traicioneras. Aquello que parece que cubre la verdad, que problematiza el acceso a ella, es en realidad síntoma de que ésta ya estaba deliberadamente oculta. El seseo de lo siniestro no se puede ignorar por lo que de desazonador tiene. Invita al atrevimiento, a abrazar la convulsión. A comprobar, en definitiva, si tal y como advierte Duvernois a César, «la verdad, puede que no la soportaras». Son varias las líneas de guión que enuncian personajes diferentes haciendo saltar la alarma por lo sospechoso de las coincidencias constantes, así como algunas escenas —Sofía y César encontrándose en el parque, por ejemplo— que tienen lugar de forma siempre similar y distinta a la vez, rasgo que advierte intradiegeticamente César, interpretándolas como sueños o *déjà vu*. La advertencia de lo extraño de la repetición destaca una metarreferencialidad del relato no sólo dirigida al espectador sino imbricada

con la focalización del protagonista, rasgo característico de buena parte de *mind-game films* que da pie a que el espectador, compartiendo el punto de vista del protagonista, dude de si todo el relato —o buena parte del mismo— se ubica en su mente, en su sueño, como finalmente sucede en este caso. De este modo, tal y como Poulaki apunta,

the metafictional aspect of complex films has to do mainly with the way they undermine the truthfulness of their own narratives. At the same time, the play between reality and illusion their plots establish is combined with a self-conscious narration that directly invites the viewer to participate in the construction of the diégesis, despite the unreal impression their storyworlds may create (2014: 41).

La observación de la autora casa con la insistencia metarreferencial del filme que, tal y como propone, contribuye a la construcción particular de su estructura narrativa así como a su posterior comprensión por parte del espectador, obligado a recolocar constantemente cada nueva pieza, cada nuevo nivel de realidad o sueño, en la estructura cambiante del relato que va exponiendo, paulatinamente, sus propias reglas. A continuación mencionamos algunos ejemplos de cómo, formalmente, *Abre los ojos* establece rimas constantes que dan valor simbólico a la visualidad de los planos. Mediante los elementos encuadrados, su composición y situación en el seno del montaje, el filme despliega una poética particular mediante la cual toman forma los conflictos mencionados a lo largo del texto. De entre ellos, destacaremos la inseguridad del protagonista respecto a su propia identidad, pues no en balde «reflexionar sobre la propia naturaleza pone de manifiesto el planteamiento de la identidad, un hecho que se hace ostensible en todo ejercicio autorreferencial» (Tello Díaz, 2014: 116). El significante de *Abre los ojos* la metaforiza en espejos, cristales translúcidos y la máscara.

Más arriba mencionábamos que los dos primeros despertares de César, en uno de los cuales quedaba a contraluz, con los matices del rostro oculto. Más adelante, tras el accidente, la imagen se repite prácticamente igual, de modo que no se aprecia el rostro desfigurado del joven hasta el los siguientes planos, que de nuevo riman con los de su primer sueño: César se mira al espejo pero, esta vez, interpone su mano entre su mirada y el reflejo. De este modo, si cuando soñaba ya se interponían intermediarios translúcidos entre su cara y la mirada de la cámara, despierto y deforme añade su negativa a reconocerse como el individuo que le devuelve el espejo.

Figuras 40-41. Rimas visuales entre la primera vez que, soñando, César se mira al espejo, y el mismo reflejo tras sufrir el accidente.

Por otro lado, tras el accidente le cubre las cicatrices de la cara el rostro protético que —generando un efecto de muñeco siniestro— implica el rechazo manifiesto de la realidad

física, dolorosa, débil, orgánica, sujeta a las leyes del tiempo y sensible a cortes, golpes y heridas que el dinero no convierte en irreversibles. La máscara, en tanto superficie, conlleva la poco disimulada ocultación de esa realidad subyacente así como la inclinación y extrema importancia de las apariencias en la configuración identitaria, y vital de César. Resulta significativa la planificación y composición de la puesta en escena de la primera vez que el joven se plantea vestir la máscara. En *off* suena, mientras se mira —de nuevo— al espejo intentando tapar con las greñas cicatrices, la locución femenina de un reportaje televisivo que se muestra por corte directo explicando la conservación mediante crionización. Seguidamente Duvernois, cabeza visible de Life Extension, es entrevistado por el periodista Pepe Navarro. Un *zoom out* aleja la entrevista, en un típico set de *late night show* de modo que entra en campo la máscara sostenida por César que, escorzado, se la pone. Mientras toma la decisión de tapar su rostro con ella, Duvernois va explicando que la crionización supone un gran paso para la humanidad científicamente preparada y liberada de tabúes religiosos. La convivencia del discurso en televisión y la prótesis facial en el encuadre supone una marca enunciativa que comprenderemos más adelante, al certificar que César se sometió al tratamiento. De hecho, él mismo cuando —aún soñando— descubre qué vende Life Extension, llega a una conclusión similar: «[e]sta empresa promete lo mismo que ha prometido la iglesia durante siglos. La inmortalidad. Sólo que en vez de curas, son matasanos». Tal y como observa Palao (2009) respecto a otras obras de cine postclásico, la televisión aloja el contenido informativo, denotativo, entendido como verdad fáctica de la diégesis, hechos objetivos de los que ni los personajes ni el espectador dudan. En tanto receptáculo de esa verdad incuestionable, son varias las ocasiones en que la televisión legitima la existencia de la crionización y la empresa que lo lleva a cabo, de modo que más adelante resulta convincente al espectador la posibilidad de que gran parte de la diégesis sea un sueño condicionado por el proceso. Como prefigurando el simbólico título de la serie televisiva *Black Mirror*, cuando César apaga la televisión, la negra pantalla le devuelve su imagen distorsionada, ya con la máscara puesta. De nuevo, y como seguiremos viendo a continuación, otra superficie reflectante que media entre la imagen del protagonista y su, y nuestra, mirada.

La máscara comparte encuadre con la televisión, prefigurando el desenlace de la cinta, que revela que César se sometió al proceso que está siendo descrito en la entrevista televisada, y finalmente se refleja sobre el cristal oscuro cuando el joven apaga el dispositivo y se decide a vestirla.

Mencionábamos más arriba la secuencia ubicada en la discoteca, que sigue a la escena descrita y convoca constantemente encuadres en que conviven el rostro deforme, la máscara y el reflejo de ambos o, de algún modo, se destaca esa reproducción baldía, epidérmica, de lo que la cara de César fue, respecto al resto del encuadre.

La máscara como recurso para generar dobles rostros y destacar el vacío que habita tras ella.

Otro ejemplo claro de la repetición molesta de imágenes son las fotos de casa de Sofía en las cuales, para desesperación del protagonista perturbado, aparece el rostro de Nuria cuando las observa por segunda vez. Cuando Walter Benjamin explica la pérdida del aura, de la singularidad de la obra de arte en *la época de su reproductibilidad técnica* (2004), rescata de la generalización los pequeños retratos decimonónicos que parecían conservar una cercanía con sus referentes, un estatuto de verdad más íntimo que el del retrato pictórico. Como parte del mismo medio fotográfico, las fotografías encontradas por César ontológicamente *re-presentan* el mundo capturando su huella “física”. Por esa verosimilitud testimonial concedida al acto fotográfico, suponen⁴² un irrefutable motivo de angustia al contradecir los recuerdos del protagonista. Como parte del género del retrato o de la fotografía familiar, personal, pervierten la cercanía descrita por Benjamin, pues convierten en siniestro lo familiar, niegan la existencia del rostro amado, que en otro momento despertó ternura en él.

⁴² Especialmente en un momento en que la en que la fotografía digital, y la facilidad de manipulación que implica, no está extendida como sucederá durante la década de los 2000.

Fotografías con el rostro de Penélope Cruz como Sofía (derecha), correspondientes a la primera vez que César las observa, y con el de Najwa Nimri (izquierda), relativas a la segunda vez que las observa.

Incluso su propio dibujo, rastro inequívoco de su subjetividad artística, su impronta sobre el papel en blanco guiada por su mirada sobre el objeto representado —Sofía— se le vuelve en contra al expresar la misma actitud, la misma escalaridad, el mismo estilo que utilizó pero un rostro diferente al que recordaba.

Se requiere la asimilación de una pérdida y el reconocimiento de la culpa propia para que la distorsión narrativa adquiera un sentido razonable. Si bien la complejidad temporal queda resuelta al término del metraje, aquello que deja su recomposición es la evidencia del vacío, de la herida que resurgía una y otra vez, en forma del rostro cicatrizado y de la reaparición de una muerta, como veremos más adelante. En síntesis la paz, la completitud de los sujetos protagonistas requiere hacerse cargo del dolor que su falta les ocasiona. La posibilidad de recomposición de la trama, de la estructura narrativa, deja al descubierto otro vacío en el plano del argumento. Las fracturas y abismos del montaje se desplazan, al ser cosidas por la reordenación del puzle y, al desvelarse como síntoma de una pérdida del protagonista principal, dan lugar a ese otro agujero —una muerte, una ruptura— que pretendía ser negado al principio por los protagonistas, ya fuera de forma consciente o inconsciente.

1.6.1.2 *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001)

Si ya el interés internacional suscitado por *Abre los ojos* así como su avance de conflictos y lugares comunes encontrados en posteriores filmes no lineales nos movía a no hacer distinción entre las diferentes nacionalidades de las producciones que estudiamos, *Los otros* es otro de los ejemplos que consideramos que justifican esta elección, pues supone, como *El sexto sentido*, una de las obras más citadas en relación a la tendencia que nos ocupa

siendo dirigida por un cineasta español pero, a la vez, adquiriendo tintos de producción de más alcance⁴³:

Alejandro Amenábar rompió algunas barreras con *Los otros*. Primero la del presupuesto, superior a 21 millones de euros, la más cara de la historia del cine español hasta esa fecha. Luego la del estreno, antes en Estados Unidos que en España. Posteriormente, la de la recaudación en taquilla. Y finalmente, la de ser la única película multipremiada en los Goya que no contiene ni una sola frase en castellano (López García, 2005: 227).

Los otros, aunque concebida a partir de una estética que la aproxima a los cuentos góticos de fantasmas decimonónicos, es uno de los ejemplos de *mind-game films* que más claramente ilustran esta variante. En la casa habitada por Grace Stewart y sus hijos Anne y Nicholas suceden fenómenos para los que la mujer no encuentra explicación razonable, tales como puertas que se cierran súbitamente, el piano sonando sin nadie que lo toque o la desaparición de todas las cortinas de la casa. La niña, Anne, atribuye todos los hechos a una familia a la que dice ver, y con cuyo hijo pequeño incluso haber hablado. Sin embargo, excepto por algún breve instante, el punto de vista que predomina es el de Grace y ella no es capaz de ver a tales “intrusos” y desconoce por tanto la existencia efectiva de una familia (viva, real) que habita la mansión. La enunciación tramposa, adheriéndose a su ocularización, hace creer tanto a ella como al espectador que tales presencias no son —en un principio— sino invenciones de su hija y —posteriormente— fantasmas, del mismo modo que la focalización correlativa a la mujer la hace inconsciente —y con ella al espectador— de su propia muerte.

Grace necesita atravesar la experiencia traumática de temer la presencia asociada a la muerte rodeándoles así como la doble pérdida de su marido Charles (Christopher Eccleston, dado por muerto en la Segunda Guerra Mundial, vuelve desorientado —y fantasma— a la casa para marcharse de nuevo) para acceder a la visión de los extraños y recordar que ahogó a sus hijos con una almohada y se suicidó tras ello. En primer lugar, la incredulidad ante los hechos físicamente inexplicables que observa la hacen cuestionarse las premisas cristianas a las que se aferra y comenzar a sentir la presencia de la muerte cerca —las explicaciones de lo que, según la doctrina católica, puede ocurrir con los niños que fallecen es un tema constante de conversación entre ella y sus hijos, a los cuales alecciona intensamente partiendo de la Biblia—. Posteriormente, el hallazgo de Grace de los retratos victorianos post-mortem de sus sirvientes, dispuesto según un montaje paralelo que muestra simultáneamente el descubrimiento por parte de su hija de las tumbas de los mismos, la convence de la ligazón entre el mundo de los vivos y los muertos que creía en esferas diferentes.

Sin embargo, también el meganarrador actúa en este sentido de forma deliberadamente engañosa dando al espectador acceso al punto de vista de los sirvientes y haciéndole creer que sabe más que la protagonista. Previamente a estos dos descubrimientos —que suponen parte del clímax de la narración—, el meganarrador ha mostrado a los propios sirvientes escondiendo unas tumbas y desobedeciendo con ello a su señora, que les había ordenado buscar si en el jardín había enterrada alguna familia que

⁴³ De hecho, cuenta con Tom Cruise, que ya protagonizó *Vanilla Sky*, como productor ejecutivo.

habitara la mansión en tiempos pasados. La dramatización de la banda sonora extradiegética, la angulación contrapicada que les otorga superioridad y la actitud de Mrs. Mill (Fionnula Flanagan) y Mr. Tuttle (Eric Sykes) mueve al espectador a desconfiar de ambos. La mujer, refiriéndose a Grace, dice que “ahora cree que la casa está encantada”, insinuando que ella sabe que su señora está equivocada. Ambos discuten brevemente también si “es seguro dejar que se vaya” cuando ella anuncia que se va a buscar al párroco para organizar la primera comunión de sus hijos, y Mrs. Mill concluye que, de cualquier modo, la niebla no la dejará llegar muy lejos. Tanto el diálogo como la puesta en escena y composición del plano permiten inferir que los empleados tienen algún tipo de control sobre la señora o, por lo menos, más conocimiento de la situación que ella. El *travelling* que abre el plano permitiendo que entre en campo la tumba que Mr. Tuttle se apresura a tapar con hojarascas a la par que crece el volumen de la tensa banda sonora alerta al espectador respecto a las intenciones dudosas de la anciana pareja.

Travelling descrito que junto con recursos como la angulación y la banda sonora genera un aura de sospecha en torno a los criados.

La trampa para con el espectador es, pues, doble: abandonando el punto de vista de Grace y dotándole de un saber que ella desconoce, hace creer al espectador que sabe más que Grace. Sin embargo, aquello que el meganarrador provoca es que éste caiga en el mismo error que la protagonista posteriormente, inclinándole a pensar que los empleados pretenden confundir a Grace y tienen algún papel activo en los hechos inexplicables que suceden en la mansión. Tanto ella como el espectador siguen sin sospechar, sin embargo, la condición de muerte de Grace. Los recursos estéticos narrativos y mencionados, así como los códigos propios del cine de terror a los que el filme se acoge, refuerzan antes del clímax final —la escena de la sesión de espiritismo— esta idea cuando, tras el doble descubrimiento que les delata como muertos, muestra a los tres sirvientes caminando lentamente, imperturbables, hacia la mansión, de nuevo acompañados por música extradiegética que les señala como una amenaza y ya temidos por la familia.

Las siluetas de los criados avanzan lentamente hacia los niños.

En la sesión de espiritismo casi inmediatamente posterior conviven en plano, por primera vez de forma evidente, los vivos con los muertos. Grace, alertada por sus sirvientes, que la advierten que nada tiene que temer de ellos y de que, aunque ellos —muertos— desaparecieran, “los intrusos” no la dejarían tranquila, sube hasta la habitación en la que, por primera vez, es capaz de ver a la familia “intrusa” participando en una sesión de espiritismo y, para su terror y sorpresa, contactando precisamente con sus hijos. Mientras que el niño llora sentado en un rincón, Anne habla al oído de la médium (ciega, rasgo que enlaza con personajes mitológicos como Tiresias, cuyo don adivinatorio coincide con la carencia de visión ocular) que les pregunta por qué siguen en la casa y qué pasó con su madre. Cuando, tras el susurro de la niña, la anciana pregunta si la madre les asesinó con una almohada, tanto los niños como Grace gritan que no están muertos. La ocularización, que a la llegada de Grace a la habitación había confirmado de forma evidente el punto de vista que la niña defendió durante toda la diégesis (la visibilidad de la “otra” familia), alterna en este punto aquello que los tres pueden ver (a esta otra familia) y elide lo que “los otros” no pueden ver, haciendo desaparecer del campo a Grace y los niños y mostrando, con ello, papeles que (aunque rotos por Grace) parecen volar y romperse solos y la mesa moviéndose violentamente (también sacudida por ella). Así, la situación queda invertida respecto a la balanza del saber entre los protagonistas y “los otros”, comprendiendo finalmente los primeros que son ellos los muertos, los intrusos, los que se niegan a abandonar la casa. Pese a gritar enfurecidos y aterrorizados que no están muertos, los tres han recordado por completo el episodio de la noche en que su madre les ahogó con una almohada y se suicidó posteriormente después, que Anne sugiere en diversas ocasiones previamente.

La ocularización omnisciente une el mundo de los fantasmas y de los vivos cuando permite al espectador observarles en el mismo plano. Posteriormente plasma visualmente la idea de la familia protagonista como espectros cuando les invisibiliza, mientras los papeles se rompen en el aire.

La convivencia de ambas ocularizaciones en el mismo presente constituye una marca enunciativa que apunta hacia la idea que subraya constantemente el filme: la defensa de una ligazón indisoluble entre la vida y la muerte, el presente y el pasado, la represión de

la culpa y su pretendido olvido y la insistencia de los fantasmas en reaparecer. Precisamente un fundido precede, junto con un movimiento de cámara que conduce a las puertas de la habitación donde se hallan sentados en el suelo Grace y los niños, abrazados, a la confesión de la mujer, que reconoce haber asesinado a sus hijos. El fundido, la literal convivencia de los dos mundos, de las dos realidades en una misma imagen sin un corte de montaje, hace desaparecer a la familia viva (que ha decidido abandonar la casa tras la violenta sesión de espiritismo) y su huella sobre el profilmico (esto es, los elementos del decorado que les pertenecen) y arrastra el plano hasta la confesión dramática de la madre asesina.

La familia “viva” y sus utensilios desaparecen y la cámara se desliza hasta el rincón en que Grace y sus hijos permanecen acurrucados.

Lo cíclico de los muertos que se niegan a abandonar la mansión, la repetición de su situación respecto a, por ejemplo, la de los sirvientes, es recalcado por la explicación final de Mrs. Mills, ya libre de sospecha, que le dice que los intrusos se van pero otros llegarán; ellos a veces los percibirán y otras veces no, pues siempre ha sido así. Visualmente, la en uno de los planos de la escena final, que muestra a los Stewart tras la ventana de la mansión, repitiendo para ellos mismos “esta casa es nuestra, esta casa es nuestra”. Previamente hemos aludido a la imagen de los sirvientes tras la puerta de la mansión, pidiendo a Grace que abriera e intentando convencerla de la necesidad de aprender a convivir los vivos con los muertos.

Paralelismo entre las representaciones fantasmales de los criados y la familia Stewart.

Al final, son ella y los niños quienes constituyen la fantasmal imagen de sus siluetas tras las ventanas de la mansión. Sin embargo, la noche ha dado paso al día y la iluminación ha sido invertida: sus cuerpos aparecen iluminados y no a contraluz, del mismo modo que la arquitectura tras la que se hallan. El punto de vista, también invertido, les observa desde

fuera de la casa y no desde dentro, pues se ha excedido el saber que se circunscribía al interior de sus paredes para acceder también a la experiencia de los vivos. De nuevo es un fundido el recurso visual que les hace desaparecer del encuadre, mientras la cámara se desplaza arquitectura abajo atendiendo a la salida de la familia de la casa y la atenta mirada de Victor, el hijo pequeño con el cual Anne decía haber hablado, que mira fijamente hacia la ventana tras la que se hallan. La enunciación les acompaña en su salida de la mansión en coche, desde el cual Victor sigue mirando hacia la casa. La verja de la mansión es cerrada tras la salida del coche y en ella se observa un cartel que anuncia su venta y que, junto con los comentarios previos de Mrs. Mills, sugiere de nuevo que la historia se repetirá cuando la casa vuelva a ser habitada.

Figuras 69-74. Los fantasmas se quedan en la mansión, reclamándola como propia, mientras la familia de “vivos” se retira en coche tras una última mirada del niño hacia la ventana tras la que *los otros* se retiran.

Por otro lado, aunque la historia se ubica en 1945, la estética del filme parece reclamar una época pasada tanto desde diversos elementos del profílmico como del tratamiento de la imagen en sí misma. Por un lado, la arquitectura del caserón, aunque se trata del Palacio de los Hornillos situado en Las Fraguas (Cantabria), se levanta a finales del siglo XIX recordando la recuperación romántica inglesa del medievalismo rústico de ecos neogóticos. El sobrio vestuario de los sirvientes con largos faldones, el cabello recogido y la silueta encorsetada de las mujeres constituye también una referencia a la época victoriana, del mismo modo que la ausencia de electricidad en la mansión y la iluminación basada en suaves claroscuros y oscilar de la luz de vela o pequeñas lámparas de gas. La niebla constante rodeando la casa termina de otorgar a la fotografía la impresión de envolver un cuento gótico decimonónico victoriano —siendo los personajes supuestamente fallecidos que reaparecen y los vivos próximos al mundo de los muertos comunes tanto en cuentos góticos cortos que recogen la tradición del género gótico de finales del XVIII —los de Edgar Allan Poe son un buen ejemplo de ello— como en grandes novelas posteriores —*Cumbres Borrascosas*, *Jane Eyre* u *Otra vuelta de tuerca*, por citar tres ejemplos de mediados y finales del siglo XIX—. Siendo el rotundo éxito de la arquitectura neogótica un rasgo fuertemente característico de la Inglaterra victoriana (el relato se sitúa en la isla de Jersey, en el Reino Unido), todavía hay un elemento que convoca más explícitamente esta época pasada: el álbum de fotografías post-mortem que Grace encuentra en la casa. Horrorizada, la mujer —ferviente católica— lo considera una práctica

macabra y supersticiosa. El supuesto anacronismo —cuya pertinencia estética para con el resto de la casa resalta lo exacerbado de la reacción de Grace— establece un diálogo entre la preservación decimonónica de los ausentes por medio de la fotografía, embalsamadora del tiempo y convocadora de la falta por excelencia, y el trauma de la muerte súbita e incierta, sin cuerpo al que guardar duelo, ligada a la guerra. Parte de la dialéctica consiste en el paralelismo entre el empeño escenográfico decimonónico en velar la muerte con apariencia de sueño, en el infructuoso intento de borrar lo que de abyecto tienen los cadáveres disponiéndolos como durmientes, y la no aceptación de Grace de su propia condición de muerta, el intento de vivir ignorando su propio suicidio, que la lleva al choque con lo incomprensible.

1.6.1.3 La ambigüedad de *Premonition* – 7 días (*Premonition*, Menan Yapó, 2007), y *Triangle* (Christopher Smith, 2009)

Dos casos de narrativas no lineales a medio camino entre este grupo y el siguiente (centrado en la amnesia respecto a la muerte de seres queridos) podrían ser *Premonition* – 7 días, y *Triangle*⁴⁴. En ambas sus protagonistas viven inmersas en un tiempo no lineal que no sólo implica la distribución del relato fragmentado según la voluntad del meganarrador sino también, en *Premonition*, viajes temporales a lo largo de siete días y, en *Triangle*, la imposibilidad de huir de un bucle temporal. Tanto Linda Hanson (Sandra Bullock) como Jess (Melissa George) terminan siendo, sin saberlo, las causantes de la muerte de su marido, en el primer caso, y la de su hijo, en el segundo. En ambos casos, además, son los intentos de recuperarlos o evitar los accidentes que terminan con sus vidas lo que termina desencadenando la tragedia, a diferencia del asesinato consciente de *Los otros*. Ambas están, pues, como la mayoría de ejemplos atravesadas por una traumática e íntima pérdida que se reconoce por completo de la mano de un giro climático en que el personaje reconoce un aspecto importante sobre sí mismo que conlleva un cambio, una anagnórisis aristoteliana:

[i]n the anagnorisis plot, the pretext of a mystery suppresses and delays a major revelation involving the protagonist's sanity, identity, or ontological essence. Invariably in the anagnorisis plot, the protagonist's abnormal psychology is triggered by traumatic personal loss (Bettinson, 2014: 289)

Al inicio de los relatos, ninguna de ambas es capaz de recordar su papel en la consecución de los accidentes; en *Premonition*, porque todavía no ha sucedido. En la menos conocida *Triangle*, Jess, una madre joven y soltera confundida y nerviosa parece sentirse culpable por algo desconocido para el espectador, el resto de personajes y ella misma, incapaz de justificar los miedos súbitos o fuertes intuiciones que guían su conducta. Jess acude visiblemente turbada a una excursión en barco con tres amigos más. Una vez navegando, su velero naufraga. Sus cinco ocupantes, a falta de una de las chicas, desaparecida entre el oleaje, consiguen subir a un buque enorme que parece vacío. A

⁴⁴ En los siguientes capítulos analizamos más detenidamente diversos aspectos del filme.

medida que el grupo investiga el barco, van sufriendo ataques por parte de una silueta encapuchada que termina siendo otra versión de Jess, de la que no hay sólo una sino muchas replicantes. El carácter ambiguo o interrogante respecto a su actitud reservada inicial queda relegado a la acción —huida, estrategia, combate— necesaria para sobrevivir a los intentos de sus otros yo por acabar con ella y el resto de su grupo. El incremento del suspense, la acción y los golpes de efecto llega todavía de uno de los principales *plot points*: Jess descubre notas de papel arrugadas que reconoce como propias en las que se avisa de que debe matarlos a todos para conseguir salir del barco y regresar a casa con su hijo. Asistimos entonces a uno de los puntos de intersección de la banda de Moebius que dibuja la trama del filme: la versión de Jess en que el relato ha estado focalizado desde el inicio, habiendo fallado en su intento de salvar a sus compañeros, se convierte en asesina de los mismos, así como de las réplicas de aquellos y de ella misma que llegan una y otra vez en condiciones idénticas en las que ella subió a bordo. Así cobran sentido sus temores iniciales.

Ambas protagonistas, por diferentes motivos, son conscientes de que una muerte súbita ha atravesado/atravesará sus vidas, y sin embargo no solamente no son capaces de corregir el destino sino que son las culpables últimas de su precipitación. El análisis que Gary Bettinson realiza de *La casa del lago* (*The Lake House*, Alejandro Agresti, 2006) y *Premonition* sirve para subrayar diversos aspectos también presentes en *Triangle*, relacionados con esto último:

the heroine of *Premonition* cannot cheat destiny, despite being able to foresee it. A bleak determinism is revealed at the denouement. Linda precognizes her husband's death and only acts to prevent it because she foresees it, but in acting to prevent Jim's death, she inadvertently causes it to happen [...] Like other puzzle films [como *Triangle*], *Premonition*'s closure sends us back to the start in search of an originating cause (Bettinson, 2014: 293).

Linda y Jess son los agentes causantes del inicio del bucle. El autor también hace constar cómo, a diferencia de la mayoría de puzzle filmes, *Premonition* rechaza ofrecer un motivo para la algarabía temporal, y/o para las capacidades de Linda de saber qué pasará. De algún modo quedan agujeros,

features of the story that remain unresolved even at the fiction's end [...] ontological enigmas posed at the preliminary exposition stage. [...] What governs the temporal illogic of the diegetic world? A providential or metaphysical causation? Brute chance? A psychological quirk peculiar to the prophetic heroine? A purely cosmic renovation of the story universe? (Bettinson, 2014: 293).

1.6.2 LA NEGACIÓN DE LA MUERTE DE SERES QUERIDOS

Un segundo grupo de *puzzle films* presentan argumentos ligados con la muerte debido a que sus protagonistas evitan enfrentarse a la muerte de personas queridas pero, a diferencia del grupo anterior, no cargan (o no enteramente) con la culpa de su fallecimiento. Esto sucede, por ejemplo, en *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009), (de nuevo) *Shutter Island* (2010), *La piel que habito* (2011), *Alabama Monroe* (2012) o *Goodnight Mommy* (2014). Las

más de las veces, tal y como ya veríamos en los filmes anteriores, los crímenes o desgracias que implican esa muerte reprimida no relacionan personajes indiferentes entre sí. En este sentido, algo de lo trágico aristotélico emerge de la convocatoria de la muerte desde la inseguridad narrativa. Dice el filósofo griego: «cuando los padecimientos atañen a personas unidas por lazos de parentesco tal como si un hermano mata o va a matar, o hace algo parecido, a otro hermano o un hijo a su padre, o una madre al hijo, o un hijo a su madre, éstos son los padecimientos que deben buscarse» (Aristóteles, 2004: 68). Aristóteles menciona la muerte de Clitemnestra a manos de su hijo Orestes, por ejemplo, para ilustrar el desencadenamiento de la compasión producto de la tragedia. De algún modo, los filmes que a continuación mencionamos reproducen lo trágico de ese encuentro terrible en que la desgracia estalla entre personas unidas, sobre todo, por relaciones familiares.

Merece la pena matizar que esta subdivisión presenta en muchos casos límites difusos y no supone en absoluto una categorización estanca y clara sino una mera propuesta de agrupación con el fin de comprender la insistencia en rondar la muerte de los argumentos y observar a grandes rasgos las variantes que presenta. Sin embargo, filmes como *Shutter Island* o *Premonition* aúnan la represión del personaje central de la muerte de un ser querido con su culpa parcial, tal y como veremos más adelante. También *Los otros* aúna el olvido de la propia muerte —la cual, según la clínica psicoanalítica, jamás se inscribe en el inconsciente—, de la de algunos seres queridos, y de la implicación y culpa en el desencadenamiento de todas ellas. Desarrollaremos brevemente como ejemplo *Hierro*, producción española menos conocida que el resto de las del grupo mencionado, puesto que la mayor parte de las otras que mencionamos cuentan con un apartado propio en alguno del resto de epígrafes de este trabajo.

1.6.2.1 *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009)

Diego (Kaiet Rodríguez), el hijo pequeño de María (Elena Anaya), desaparece en un ferri tras quedarse ella dormida durante el viaje. Desolada, la joven denuncia su desaparición y continúa con su vida como por inercia sin poder trabajar como antes —pues ha desarrollado fobia al agua y trabajaba en una suerte de acuario—, atravesando algún episodio de pesadillas o pequeñas alucinaciones concernientes a su hijo que la atormentan. Tras recibir una llamada de la policía, regresa a la isla de Hierro para identificar el posible cadáver de su hijo. En la morgue, no reconoce al niño ahogado como Diego y las autoridades, puesto que daban por hecho que se trataría de él, requieren que se quede más días en la isla para llevar a cabo pruebas de ADN que lo confirmen o desmientan. En el lapso de tiempo que pasa en la isla, María conoce a otra madre cuyo hijo desapareció inmediatamente después de que ambos sufrieran un accidente de tráfico y sigue convencida de que alguien se lo llevó. En sus erráticos paseos por la isla y la playa le parece ver, momentáneamente, a su hijo. Empieza a sospechar de una mujer que habita en una caravana y, finalmente, entra en ella, encuentra y rescata a Diego (tras pelear con ella, herirla y quedar ella malherida también). Sorteando a la policía y escondiendo al niño, consigue subir de nuevo a un ferri para abandonar la isla pero, dando lugar a una suerte de

narrativa cíclica⁴⁵, de retorno del malestar y el horror en una forma similar pero no exactamente calcada, María se desvanece en su asiento y Diego no está a su lado al despertar. Aturdida, sangrando, observa de lejos al que creía su hijo hablando con las azafatas y señalándola, siendo ahora el rostro del niño no el de su hijo Diego sino el de Mateo, el hijo de la mujer a la que conoció en Hierro. Tiene lugar entonces una secuencia en la que la enunciación muestra sus recuerdos de los últimos días en la isla en relación al niño rescatado, a base de marcas enunciativas como planos muy cerrados del rostro de María, una intensificación del dramatismo y el volumen de la música extradiegética con violines y piano, cámara lenta, efectos de eco en la auricularización (interna) de la mujer, fundidos y planos subjetivos de sus recuerdos. El niño que aparece en todos ellos, desde su visión en la playa hasta su encuentro y posterior huida, es ahora Mateo. Además, un plano detalle de la ropa del pequeño ahogado (en la morgue) muestra un broche que Diego se prendió antes de iniciar el viaje. La reacción al plano detalle, no mostrado previamente en la escena de la identificación del cadáver, cambia ligeramente respecto a la de dicha secuencia: María cierra apesadumbrada los ojos y aparta la mirada, como desoyendo la prueba flagrante de que se encuentra ante su hijo muerto. Con ello, la diégesis previa queda condicionada por el evidenciado sesgo del punto de vista de la protagonista, consciente tras su periplo por la isla —como el espectador— de su confusión perceptiva respecto al niño. Más adelante, el meganarrador vuelve a ofrecer su punto de vista cuando, ingresada en el hospital, sigue viendo a su hijo y, consciente de su alucinación, le ignora.

De forma similar a *Los otros*, pues, la protagonista de *Hierro* no recuerda por completo su experiencia de enfrentamiento con la muerte —el hallazgo del cadáver de su niño— hasta que ella misma no está próxima a su propia muerte, perdiendo sangre, y choca con un suceso paralelo al suyo como es la pérdida de otra madre de un hijo de edad y aspecto similar al suyo. *Hierro*, del mismo modo que *Los otros*, encaja con algunas de las características de lo que Thomas Elsaesser denomina

[r]ecent paranoia films [...] where women —mothers— grieve for a child, or are haunted by the loss of children. Often it is not clear whether these children were ever there, or whether husbands, therapists, or doctors are merely trying to persuade them they never existed [...] women fear for their sanity because of the mixed messages they get from the world around them, or are driven insane by husbands whom they no longer think they can trust (Elsaesser, 2009: 25).

Elsaesser considera esos “paranoia mind-game film” un «revival of a classical genre, derived from the Victorian Gothic tale, such as Henry James’s *The Turn of the Screw*, or Daphne du Maurier’s *Rebecca*, still the two most frequently used templates» (Elsaesser, 2009: 25), si bien el papel de salvador de la mujer, atribuido en cine clásico generalmente a un protagonista masculino, en los filmes más recientes que retomarán esa tradición queda generalmente diluido en consonancia con una revisión de género de los roles protagonistas.

Ciertamente, tanto *Los Otros* como *Hierro* tratan la pérdida inaceptada de hijos/as por parte de madres cuyo trauma lleva aparejada una focalización confusa, característica primordial de los *mind-game films* —y en estos caso no especialmente evidente— la cual, de

⁴⁵ La imposibilidad de escapar de una isla y lo cíclico se encontraba ya en el centro de la complejidad narrativa de la serie *Perdidos* (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010)

formas diferentes, pone en duda la veracidad de sus experiencias. Hemos mencionado, además, la proximidad estética de *Los otros* a los cuentos góticos victorianos. Sin embargo, el énfasis en la teoría conspiratoria sostenida por estas madres dolidas hace encajar sus “paranoia films” más con relatos como *Plan de vuelo: Desaparecida* (*Flightplan*, Robert Schwentke, 2005), en que Kyle Pratt (Jodie Foster) investiga la desaparición de su hija durante un vuelo, a la que misteriosamente nadie admite haber visto. A diferencia de Grace o María, Kyle llega a dudar de su juicio (ahí reside, de hecho, la trampa de la enunciación en los casos previos). Atendiendo sobre todo a la ambigüedad de la enunciación respecto a la oscilación entre la férrea defensa de la madre respecto a la existencia de su hija y las posibilidades abierta tanto de que no esté en lo cierto como de que exista una conspiración contra ella, un precedente que se podría añadir a los citados por Elsaesser sería la cinta de Otto Preminger *El rapto de Bunny Lake* (*Bunny Lake Is Missing*, 1965).

Aunque también edificado sobre la no linealidad narrativa, un modo diferente de abordar el duelo tras la pérdida de una hija, a la par que el declive de una relación amorosa se inscribe en *Alabama Monroe*, cinta de corte más moderno que postclásico en la cual lo más cercano a la inestabilidad mental de la madre doliente es su cauta aproximación a la religión intentando hallar consuelo en la idea de que su hija, de algún modo, la sigue acompañando. En cualquier caso, la yuxtaposición de las secuencias correspondientes al inicio y evolución de la historia romántica de la pareja protagonista, las de la posterior enfermedad y pérdida de la niña y finalmente las que sitúan el relato tras su fallecimiento enfatizan lo duro del golpe por medio del contraste, de la colisión con el pasado.

1.6.2.2 *Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010)

Jordi Revert bautizaba en 2013 el filme de Christopher Nolan como «el mind-game film definitivo» y le atribuía, además, el mérito de haber consagrado la tendencia a la complejidad narrativa en el terreno del cine comercial gracias a la cuantiosa recaudación conseguida en taquilla⁴⁶:

Origen [...] confirmaba otro éxito mayor, el de un género de películas llevadas a los límites de la deconstrucción del relato, de la reestructuración de los modelos clásicos para dar paso a fórmulas alternativas basadas en narrativas anidadas, en las que el tiempo se dilata o se contrae según las necesidades de la historia y el espectador experimenta la misma distorsión de la realidad que el protagonista. (Revert, 2013: 50-51)

La impronta de *Origen* en la bibliografía especializada en narrativas complejas es clara. Un año más tarde Warren Buckland dedicaba toda una sección del libro editado bajo el título de *Hollywood Puzzle Films*, compuesta por cinco capítulos que analizaban diversos aspectos de la cinta. Significativamente, el título de la sección calificaba *Origen* de «the

⁴⁶ Según Geoff King, «is without doubt the most prominent and biggest-budget of contemporary Hollywood articulations of the puzzle film, hence its prominent place in this volume. A Warner Bros. Production made at a cost of some \$160 million (plus another \$100 million for marketing) and given a wide initial release in the US in mid-summer on 3,792 screens, it is a film on the scale of the largest of ‘tent-pole’ pictures, a domain of central importance to the commercial fortunes of the major studio distributors» (2014: 57).

archetypal Hollywood puzzle film». Es precisamente en relación a las convenciones de la industria norteamericana que la mayor parte de análisis bareman el grado de complejidad del filme. Revert resume el argumento y su relación con géneros consagrados definiéndolo como un «caper o heist film cuya acción se desarrolla en la mente humana y las diferentes capas del subconsciente; en él, el propósito no es robar una gran cantidad de dinero o un preciado botín, sino engañar a la mente del sujeto para convencerle de que nace de sí mismo la idea que le llevará a desmantelar su herencia» (2013: 50). Elliot Panek matiza la premisa básica del argumento de la siguiente forma:

Dom Cobb has the ability to infiltrate other people's dreams and steal secrets based in their subconscious or, in some cases, plant ideas in their minds. He has been hired by a wealthy industrialist, Saito, to infiltrate the dreams of a competitor, Fisher, in order to convince Fisher to dissolve his corporate empire. Saito promises to help Cobb clear his criminal record so that Cobb can see his children, from whom he has been estranged. Cobb assembles a team of accomplices—Arthur, Ariadne, Eames, and Yusuf—to help him plant this idea in Fisher's mind. As the film progresses, it becomes clear that Cobb is still mourning the loss of his wife, Mal. This loss threatens to disrupt his ability to achieve the aforementioned goals (Panek, 2014: 78).

Su condición superproducción es reforzada tanto por el impacto visual de los potentes efectos visuales tan caros al cine de acción norteamericano como por la presencia de estrellas de la gran pantalla como Leonardo DiCaprio así como un elenco de nombres crecientemente conocidos como Tom Hardy, Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Marion Cotillard o Cillian Murphy (Brown, 2014). Entre las más paradigmáticas imágenes en relación a su particular uso de los efectos especiales se cuentan las que constituyen las primeras inmersiones de Ariadne en el mundo de los sueños, en las que su subconsciente hace estallar la ciudad de París al darse cuenta de que se trata de una proyección imaginaria, y moldea arquitectónicamente la ciudad a su antojo cuando es consciente de que puede.

Por otro lado, teniendo en cuenta los rasgos de la narración convencional, la mayoría de autores coinciden en la “comunicabilidad” de la cinta, en su afán en explicar el mecanismo mediante el que funciona la implantación y extracción de ideas en los sueños de las personas durmientes que son asaltadas por el equipo liderado por Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) (Russo, 2014; King, 2014). En este sentido, el filme es observado en contraposición a otras narrativas complejas que le preceden como *Desafío Total* (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990), *Videodrome* o *eXistenZ* (David Cronenberg, 1983 y 1999) (Fisher, 2011). El esfuerzo en hacer comprensible el tránsito de los protagonistas por los diferentes niveles de sueños propios y ajenos, la defensa del subconsciente de los asaltados o las reglas que les permiten salir y entrar de ellos es destacado, como decíamos, por diversos autores que se fijan en cómo desde secuencias como el primer encuentro entre Cobb y Ariadne (Ellen Page), que incluye el encargo que Cobb le propone como estudiante de arquitectura, o el entrenamiento de la joven, el relato pone de manifiesto el funcionamiento del universo de los sueños en que trabaja el equipo de Cobb, cuya meta es implantar en la mente del multimillonario Fisher (Cillian Murphy) la idea de que se deshaga de la herencia de su familia:

[a]t the textual level, the film offers plenty of overt exposition of the various processes entailed in the creation and navigation of the dream levels, and of additional central plot points. The norms of ‘classical’ Hollywood narrative structure seem broadly to be obeyed most of the time,

even if the volume of exposition is greater than usual. A reasonably clear cause/effect structure is generally in place, even if all elements of this might be far from clear after a single viewing, seeds being planted for various elements that develop subsequently and clear indicators being used to establish the distinct identity of each of the main dream levels (King, 2014: 62).

La explosión y la torsión a gran escala de la arquitectura parisina como recurso espectacular en *Origen*.

Pese a la relativa claridad expositiva en la que coinciden los autores, consideramos pertinente destacar el primero de los engaños mediante los que el relato hace uso de la convención del montaje narrativo hegemónico para sorprender al espectador, atado a la focalización de la también sorprendida Ariadne. El recurso utilizado por la enunciación para que ni la protagonista ni el espectador se de cuenta de que están sumergidos en el mundo de los sueños es la elipsis. A nadie llama la atención que, tras haberse conocido, Cobb y Ariadne pasen de estar en la azotea en que él le pide que le dibuje un laberinto en dos minutos a la terraza de un café. Los escasos planos en que Arthur (Joseph Gordon-Levitt) dispone en una suerte de almacén destartado unas tumbonas y unas maletas no son conectados por el espectador con la escena anterior porque la elipsis, la ausencia de escenas que no son imprescindibles para la historia, es un recurso común en el cine convencional que funciona en beneficio de la economía narrativa, de la fluidez del relato. Por eso, cuando Cobb pregunta a Ariadne si recuerda cómo han llegado allí, ella duda y comienza a responder dónde estaban antes. Cobb la corta, y le pide que sea exacta. Es entonces cuando Ariadne se da cuenta del vacío que falta. Trasladada al relato, es la ausencia que cubre esa elipsis no solamente afecta al saber del espectador sino al suyo como durmiente, pues se encuentra, en realidad, experimentando su primera lección en el almacén. La idea de “crear y percibir al mismo tiempo” que los personajes comentan respecto a los sueños tiene su correspondencia en la puesta en escena. Por ejemplo, en el esquema que Cobb utiliza para explicarse ante Ariadne, en la que el corte del círculo sería el montaje, la elipsis, o en la *mise en abîme* que ésta diseña jugando a multiplicar *ad infinitum* los planos visuales, de forma paralela a lo que sucederá con la “muñeca rusa” en la que se convierten los sueños dentro de sueños.

Las variables espaciotemporales de la historia son aquellas que, según los teóricos, generan el rompecabezas. El espacio de los sueños “diegetizado” como un laberinto es diseccionado por Martínez García (2012) atendiendo a cuestiones como su dimensión psicológica, diferentes niveles, funcionalidad y valores asociados a lo laberíntico. El encaje de las diferentes temporalidades en los estratos abismados de sueños dentro de sueños y el papel de la arquitectura y el espacio es analizado, por ejemplo, en relación al concepto de «intolerable spaces» (Bukatman, 1989), los cuales hacen referencia a

the inaccessible spaces created by the computer terminal, which are made up of data and operate at a scale that is cognitively incompatible with human perception. In such spaces, the human is obsolete; the space is not designed for humans to inhabit or perceive. The ‘intolerableness’ of intolerable spaces refers not just to this lack of perception but to a loss of dominance and control. Yet, according to Bukatman, science fiction can bring these spaces into visibility, restoring the human to a position of mastery (Tan, 2016).

Elizabeth Tan sustrae de la aplicación del concepto que la cinta participa de un discurso cultural que advierte de los peligros de la excesiva injerencia de lo tecnológico en la mente humana. El temor a perder el control de la propia subjetividad por la creciente integración de lo tecnológico —en concreto, de lo digital— en la percepción humana es una constante en los conflictos de las narrativas no lineales, como veremos en los capítulos

cuarto y quinto. En el caso de *Origen*, es el exceso de habitar el mundo de los sueños lo que distorsiona la percepción de la realidad de Mal (Marion Cotillard), esposa de Cobb, y provoca su inconsciente suicidio. La muerte de ella, no aceptada por completo por Cobb, es aquello que pone en riesgo su misión y el motivo de que integremos el filme en este apartado.

The real challenge presented by *Inception* lies in its complex use of the represented/representational time ratio (or plot/screen time ratio). [...] Even the external analepses of Cobb's memories of his wife or the implicit, internal prolepsis that bookends most of the film, as disorienting as they may be in fragmenting and reshuffling the chronological order of events, are quite conventional. Structural complexity becomes evident when we explore the tentacular matrix that combines the horizontal with the vertical axes because the main assumption of the narrative is that the same characters are involved in the causally linked but clearly distinct lines of action of multiple threads that run simultaneously, thus seemingly contradicting the finiteness of their agency and the limited accessibility of different spatiotemporal locations (Russo, 2014: 99).

Teniendo en cuenta que, en la historia, la tecnología que permite penetrar en los sueños arranca (como Internet) como una herramienta militar y termina teniendo una aplicación comercial, Mark Fisher se plantea si tal deriva puede ser la responsable de que los sueños de *Origen* no respondan a la incoherencia del espacio y el tiempo de los sueños⁴⁷ experimentados cuando se duerme en el mundo real y se asemejen, desprovistas de lo siniestro más cercano al surrealismo artístico, a escenas de acción cuya estética ha modelado el cine contemporáneo:

[t]his is a display of technical prowess, devoid of any charge of the uncanny. The limbo scenes, meanwhile, are like an inverted version of Fredric Jameson's "surrealism without the unconscious": this is an unconscious without surrealism. The world that Cobb and Mal create out of their memories is like a Powerpoint presentation of a love affair rendered as some walkthrough simulation: faintly haunting in its very lack of allure, quietly horrifying in its solipsistic emptiness. Where the unconscious was, there CGI shall be (Fisher, 2011: 40).

El autor observa desde su análisis tanto del espacio como de la deriva del conflicto de Cobb con su esposa fallecida, al que dedicaremos los siguientes párrafos, una suerte de fagocitación del concepto psicoanalítico del inconsciente por parte de la cultura del entretenimiento, en la cual el psicoanálisis mismo se convierte en una suerte de terapia de autoayuda que contradice los principios de la doctrina elaborada por Freud: donde el psicoanálisis defiende que el sujeto nunca tiene el control completo de sí mismo porque el *ego* está dividido por el inconsciente, *Origen* sugiere que la debilidad del sujeto viene de la omnipresencia de las fantasías propias del marketing del que se sirve el capitalismo y la primacía de los intereses de negocios. Por eso mismo,

[d]reams have ceased to be the spaces where private psychopathologies are worked through and have become the scenes where competing corporate interests play out their banal struggles. *Inception*'s "militarized subconscious" converts the infernal,

⁴⁷ El autor lo contrapone, por ejemplo, a la escena onírica de *Recuerda* (Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945), a la que haremos referencia en el segundo capítulo.

mythical urgencies of the old unconscious into panicked persecution and a consolatory familialism [...]. For after all, these aren't dreams in any conventional sense. The designed virtual spaces of *Inception*'s quasi-dreams, with their nested levels, evidently resemble a videogame more than they recall dreams as psychoanalysis would understand them. [...] You yearn for foreign places, but everywhere you go looks like local color for the film set of a commercial; you want to be lost in Escheresque mazes, but you end up in an interminable car chase. In *Inception*, as in late capitalist culture in general, you're always in someone else's dream, which is also the dream of no one (Fisher, 2011: 45).

En el centro de la problemática de *Origen* reside un núcleo melodramático que condiciona la trama del espionaje mental. La debilidad de Dom Cobb, su motivación y también el factor que pone en riesgo el éxito de su misión es la no superación de la muerte de su esposa, Mal (Marion Cotillard), como consecuencia del abuso de ambos de la utilización de los sueños como refugio romántico. Cuando Mal, en el pasado, se excede en su apego por ese mundo paralelo, artificial, que comparte solamente con su marido, Cobb decide insertar en su mente la idea de que el mundo en el que viven no es real. Las consecuencias de la implantación de tal idea son terribles: Mal, ya fuera del sueño, termina convencida de que no habita la realidad y se suicida para despertar de su supuesto sueño. Dom, convertido en sospechoso del asesinato de Mal, es alejado de sus hijos y no puede volver a Estados Unidos. Puesto que es se niega a perder a su mujer, reconstruye a partir de sus recuerdos, en sueños, el mundo que ambos habitaron, y regresa a él, durmiendo, constantemente, para poder estar con ella. Sin embargo, al romper la regla de no utilizar recuerdos al diseñar espacios oníricos, la Mal del inconsciente de Cobb se vuelve un agente agresivo que reacciona violentamente contra sujetos externos como Ariadne. Esa proyección imaginaria de la mujer de Cobb le reclama que vuelva con ella a su limbo para pasar la eternidad juntos. Esa proyección imaginaria de la mujer de Cobb le reclama que vuelva con ella a su limbo para pasar la eternidad juntos. La mujer a la que él ha recreado desde lo que recuerda de ella no entiende de limitaciones temporales, exige lo infinito. Narrativamente, hasta que Cobb comparte su saber con Ariadne, las parcelas en las que Mal aparece son las que tienen más capacidad de confundir más al espectador (King, 2014). De hecho, no es hasta prácticamente el desenlace del relato que Dom confiesa a su esposa (muerta) que él le implantó la idea de que el mundo en que vivían no era real. El trauma aparece, como en tantos otros *mind-game films*, condicionando la estructura del relato por vía de la reaparición de lo no aceptado, de lo doloroso:

[m]emory, in the form of associative links, mnemonic ordering, and traumatic recollection, also structures the relationships within and between narrational 'modules.' [...] Cobb is haunted by the recollection of Mal's death, which is signaled by the way in which her image returns to him in dreams, repetitively and insistently. [...] As in Cathy Caruth's influential account of trauma theory, the truth of what has happened returns to him belatedly, "fully evident only in connection with another place, and in another time" (1995, 8). According to Todd McGowan (2011), the preponderance of trauma-based plots in contemporary complex narratives [...] signals a philosophical commitment to atemporality. Characters in these films, argues McGowan, come to terms with trauma, giving up on future-oriented desire (Cameron y Misek, 2014: 118).

De algún modo, Cobb tiene encarcelada a Mal en sus recuerdos, en los que ella sigue viva. La otra cara de la moneda es que ésta se vuelve incontrolable cuando los personajes habitan el inconsciente del protagonista, y les agrede. La disfunción de esa réplica de la amada perdida⁴⁸ es el precio a pagar por retener el hálito de su imagen mientras se duerme, por revivir el pasado con ella tan fielmente como los recuerdos, siempre subjetivos, permiten al protagonista:

“Never recreate places from your memories,” Cobb warns Ariadne. Ignoring his own injunction, he dreams about his wife and children every night; he uses an elevator as a mnemonic device, moving vertically between memories, each mapped onto a different floor. At the same time, he tries to lock away the traumatic memory of Mal’s death in the basement. Of course, he fails. Rising up from his deepest unconscious, she refuses to be contained; her presence seeps up through the layers of Fischer’s dreams. In addition, *Inception* also includes flashbacks: additional narrative layers that provide us with backstory about Cobb’s relationship with Mal, scenes that themselves also seep into Fischer’s dream and so complicate his horizontal momentum (Cameron y Misk, 2014: 120)

El único modo de conseguir que la misión salga adelante y, en el mundo real, Cobb pueda volver a ver a sus hijos⁴⁹ es que deje ir a Mal definitivamente, que la deje morir en sus sueños. Aceptar el trauma de su muerte implica, por tanto, dar lugar a un duelo, interiorizar la pérdida y deslegitimar la proyección imaginaria de la mujer en tanto copia del referente desaparecido.

La puesta en escena se hace eco de la indistinción entre sueños y la realidad mediante el esquema explicativo y la multiplicación *ad infinitum* del reflejo de grandes espejos opuestos diseñados por Ariadne en su sueño.

Melodramáticos planos-contraplanos de la despedida entre Cobb y Mal.

⁴⁸ La serie británica *Black Mirror* dedicaba todo un capítulo de la segunda temporada —2x01, *Be right Back*— a explorar lo trágico del intento de recuperación del ser amado mediante la tecnología moderna, encontrando la desazón y la amargura que ya desplegaran precedentes como *No es bueno que el hombre esté solo* (Pedro Olea, 1973) o *La habitación verde* (La chambre verte, François Truffaut, 1978).

⁴⁹ La clave del trato de Cobb con Saito (Ken Watanabe), que justifica el móvil para la acción del protagonista, es que éste le facilitará la entrada legal a Estados Unidos de nuevo si consigue llevar a cabo con éxito la misión, de modo que el primero podrá volver a vivir con sus hijos.

La despedida entre ambos tiene un carácter marcadamente melodramático: en sustitución al abrupto suicidio de Mal, que se lanza al vacío desde la ventana de un hotel, Cobb se despidе de ella sosteniéndola en brazos mientras el mundo a su alrededor se derrumba⁵⁰. Una serie de planos-contraplanos dilatan la despedida en la que se intercalan imágenes de ambos, ancianos, transitando juntos el limbo. Tras finalizar con éxito la misión, el ligero tambaleo de la peonza de Cobb, que indica que se encuentra en el mundo real y no dentro de un sueño, sugiere al espectador que el protagonista ha conseguido escapar de sus propias pesadillas y volver con sus hijos en el mundo real.

1.6.2.3 *Haunter* (Vincenzo Natali, 2013)

A medio camino entre el planteamiento de *Los otros* y *The Lovely Bones* (Peter Jackson, 2009) *Haunter* plantea como conflicto inicial un bucle temporal del que solamente la hija mayor de la familia protagonista, Lisa (Abigail Breslin), parece darse cuenta. Los vínculos con la primera de ambas cintas pueden encontrarse desde el primero de los planos, que representa a su protagonista abriendo los ojos, acostada. La referencia a la necesidad de “despertar” atraviesa todo el filme pues, tal y como sucede en *Los otros*, la adolescente descubre progresivamente que toda la familia está muerta, pero ni sus padres ni su hermano pequeño son conscientes de ello.

Despertares “diagonales” de Grace y Lisa.

Otras dos coincidencias con en el filme de Amenábar son la existencia (fantasmática, en este caso) del amigo imaginario del niño y el hecho de que, físicamente, la familia fue asesinada por el padre, Bruce (Peter Outerbridge). También como *Los otros*, *Haunter* termina siendo un cuento de fantasmas en los que los espectros son los protagonistas, incapaces de salir de su casa debido a la densa niebla que la rodea —como sucede al caserón neogótico de la familia Stewart—. Resulta de obligada mención *El resplandor* (The Shining, Stanley Kubrick, 1980), pues la densa niebla de estos filmes que incomunica los fantasmales edificios remite a la nieve que prácticamente cubría el enorme hotel del filme de Kubrick y, sobre todo, también la reclusión en aquel espacio maldito hacía enloquecer a Jack Torrance (Jack Nicholson), empeñado en asesinar a su esposa e hijo en un lugar repleto de fantasmas.

⁵⁰ Como, anecdóticamente, Leonardo DiCaprio interpretando a Jack Dawson hiciera en *Titanic* (James Cameron, 1999), paradigmático y clasicista melodrama de las últimas décadas.

Las casas envueltas en niebla de *Los otros* (izquierda) y *Haunter*, contribuyen a lo tétrico de la puesta en escena.

Sin embargo, el relato exculpa al padre asesino: tal y como Lisa descubre que ha sucedido durante generaciones en la casa, fue poseído en el momento de los asesinatos (en 1985) por el espíritu de uno de los primeros habitantes de la casa, que provoca que cada uno de los padres de las familias que la van habitando maten a sus familias. Lo fantástico del relato se reafirma cuando, en su indagación y posterior liberación de su familia del bucle temporal, Lisa entabla relación con los espíritus de otras chicas desaparecidas, todas asesinadas como ella. El contacto con ellas (también ajenas a su condición de muertas) lo consigue a través de los objetos que les pertenecieron y que encuentra investigando por el sótano y galerías subterráneas medio escondidas en su propia casa —indagación que recuerda tanto a los áticos como a los sótanos siniestros, habitáculos de monstruos, del cine de terror—. Lisa llega a poder habitar el cuerpo de Olivia (Eleanor Zichy), adolescente que habita en el presente la casa y a la que consigue librar de la muerte cuando, con la ayuda del resto de fantasmas, neutraliza al espíritu maligno. Formalmente, tanto el hálito del cine de terror como la realidad paralela que tiene atrapada a Lisa en el bucle que solamente ella advierte es la secuencia que alberga los títulos de crédito iniciales. En ella aparece el oscuro espacio de un sótano lleno de frascos en los que se reflejan rostros aterrorizados. Los encuadres aberrantes distorsionan el equilibrio de la imagen y la imagen doble de la mariposa que guía el recorrido de la cámara, la cual se duplica dentro y fuera de un frasco. Ambos recursos aluden tanto a la extrañeza de la percepción, que narrativamente se corresponde con el bucle temporal, así como a la condición de atrapada de Lisa, que se ve “replicada” como la mariposa a través del sonido de un instrumento de viento que parece responderle cuando ensaya *Pedro y el lobo* (Prokófiev, 1936).

Siniestro sótano con los reflejos espectrales de los títulos de crédito iniciales (izquierda) y Lisa reflejándose en el espejo como Olivia,.

El reflejo expone diegéticamente su intercambio con Olivia, cuando consigue trasladarse a su mundo e “invadir” con el permiso de la otra su cuerpo para evitar su muerte. Es, pues, la aceptación de la propia muerte y de la de su familia lo que libera Lisa del bucle sin sentido, así como al resto de desdichadas jóvenes asesinadas en el mismo punto por el espectro de Edgar Mullin transformado en forma del “hombre pálido” (Stephen McHattie).

1.6.2.4 *Goodnight Mommy* (Ich seh ich seh, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)

En *Goodnight Mommy* se observa un inquietante giro en esta tendencia al uso de recursos propios de *mind-game films* para enfatizar el tormento de madres y padres dolientes por la pérdida de un hijo. Si bien trataremos más extensamente el punto de vista del filme más adelante, mencionamos a continuación unas líneas sobre el mismo para dar razón de su contribución al tema comentado. El relato, plagado de imágenes que no desencadenan un terror directo sino que precisamente convocan lo siniestro desde la sugerencia y la contención, llevando a cabo una gran trampa con el punto de vista, como tantos otros *puzzle films*, esconde precisamente la muerte de uno de los hijos gemelos protagonistas, desplazando la desconfianza espectral hacia su madre que, con el rostro vendado tras un accidente del que apenas sabemos nada, supone —visual y argumentalmente— el principal motivo de angustia tanto para los niños como para el espectador. Su figura siniestra y esquiva, delgada y sin rostro durante buena parte de metraje, despierta en Lukas y Elias, sus hijos, la sospecha de que aquella mujer especialmente severa con Lukas no es su madre sino una impostora. La tensión entre ellos crece hasta que, finalmente, la secuestran y torturan para que confiese si se está haciendo pasar por quien no es. La tortura se vuelve cada vez más cruda hasta que, desesperada y en medio de las llamas que han provocado los niños, la mujer insiste a uno de ellos en que su hermano murió en un accidente y le ruega que deje de seguir las destructivas instrucciones que Lukas le proporciona. Se comprende, así, la severidad de la madre cuando no quería dar bebida a Lukas o parecía prestar más atención a Elias.

El recurso de que la enunciación represente *de facto* en la puesta en escena personajes que solamente existen en la mente de otro personaje es clave en otros *mind-game films* como *El club de la lucha* o *Una mente maravillosa*, como veremos más adelante. Sin embargo, en estas dos la catalización de la invención del compañero no era la no aceptación de una muerte cercana, como sucede con Elias al seguir viendo, escuchando y obedeciendo a Lukas. La trampa del meganarrador al adoptar su punto de vista —no estrictamente su ocularización, aunque sí el producto de la misma en planos no subjetivos— se mezcla con la ausencia de referencias a la muerte del niño (a diferencia de *Los otros*, en los que constantemente se sugería la posibilidad de un episodio violento en el pasado, utilizado además como resorte para generar intriga).

1.6.3 LA NEGACIÓN DE LA PROPIA MUERTE

Si previamente mencionábamos que, en algunos casos, la muerte cruzada con la no linealidad temporal da como resultado una ligereza del peso de la primera, que se convierte en reversible a merced de las habilidades del héroe o heroína en cuestión, en los filmes que proponemos a continuación los protagonistas se ven obligados a enfrentar su propia muerte —que en algún momento olvidaron— sin poder ponerle solución una vez la han recordado (lo cual sucede mayoritariamente, aunque no siempre, hacia el final del relato). Se trata, como vamos viendo, de rasgos de fronteras difusas que en ocasiones se mezclan entre ellos y bien podrían formar parte de un mismo corpus. Si diferenciamos esta pequeña muestra es simplemente con el fin de clarificar que, en este caso, la culpa del protagonista no supone un peso en relación a lo trágico de la historia. Especialmente los protagonistas de *Doce monos* y *Donnie Darko* se ven superados por la magnitud catastrófica que les rodea —desastres ecológicos, epidemias, conspiraciones terroristas, accidentes de avión— sin ser responsables de las mismas, como tampoco lo es —por lo menos directamente— el doctor de *El sexto sentido*. Además, en los siguientes casos el impacto no viene de la no aceptación de la muerte de seres queridos, sino del *re-descubrimiento* del propio fallecimiento, traumático e inevitable, que en el próximo de los títulos que tratamos se aparece insistentemente como imagen-síntoma hasta que es comprendido por estos particularmente desdichados héroes amnésicos.

1.6.3.1 *La escalera de Jacob* (Jacob's Ladder, Adrian Lyne, 1990)

Profundamente marcada por una combinación de paranoia conspiratoria y conciencia antimilitarista que emerge ya en precedentes de *mind-game films* como *Solo en la noche* (Somewhere in the Night, Joseph L. Mankiewicz, 1942) o, más explícitamente, *El mensajero del miedo* (The Manchurian Candidate, John Frankenheimer, 1962), *La escalera de Jacob* propone un recorrido delirante a través de diferentes estratos de recuerdos, alucinaciones, pesadillas y un borrosísimo y a penas representado presente.

Como el protagonista del primero de los filmes citados, Jacob (Tim Robbins) está irreversiblemente traumatizado por los horrores de una guerra —la de Vietnam— en la que de forma incomprensible los soldados norteamericanos de su batallón se atacaron entre ellos repentinamente. Jacob huye bosque adentro, donde es perforado por la bayoneta de un atacante que no es mostrado. Como el protagonista del segundo, según avanza el filme comprendemos que ha sido víctima de la experimentación gubernamental y militar, que suministró una pequeña dosis de un medicamento para aumentar la agresividad a él y sus compañeros, lo cual produjo el súbito ataque entre compañeros. Ello no será resuelto, sin embargo, hasta el cierre del relato.

A lo largo de todo el filme confluyen la confusión entre realidades contradictorias, en principio posteriores a la vuelta de la guerra, en la que Jacob sufre episodios alucinatorios, estancias en un siniestro hospital para curar una eterna dolencia de espalda que presagian su condición de conejillo de indias y visiones de uno de sus hijos (Macaulay Culkin), fallecido antes de la guerra. Crece, progresivamente, el temor al acecho de las

jerarquías militares que parecen acosarle a él y sus antiguos compañeros de Vietnam, que sufren trastornos similares y con los cuales intenta esclarecer el motivo de lo ocurrido (siniestras siluetas les acechan, peligrosos coches pasan a toda velocidad a punto de atropellarles). La enunciación juega largamente, así, a hacer ver que algunos flashbacks de Jacob herido en Vietnam se mezclan con un presente incomprensible por lo maltratado de la mente de Jacob. Su desequilibrio se justifica una primera vez, hacia el final del filme, con la llamada telefónica de un médico que le confiesa la supuesta manipulación química del batallón. Sin embargo, la aparición de Gabe, su hijo fallecido, que le acompaña de la mano por unas escaleras, que va seguida de los comentarios de dos cirujanos que le rodean en Vietnam, aclaran que el presente diegético siempre ha sido el de la guerra, y que Jacob ha fallecido tras un proceso de agonía en el que transcurre el pesadillesco relato que habíamos experimentado como supuesta “realidad” diegética.

1.6.3.2 *Doce monos* (Twelve Monkeys, Terry Gilliam, 1995)

Doce monos, como *Abre los ojos*, supone una obra temprana en la que, como proféticamente, se acumulan cuestiones tanto argumentales como narrativas que iremos encontrando en filmes fracturados posteriores. Lógicamente, el más llamativo de ellos es el encuentro con la propia muerte (no de otro modo podía terminar un filme basado en *La Jetée*), pues son muchos los protagonistas que han perdido la memoria pero no tantos aquellos cuyo trauma olvidado es este. Precisamente la inseguridad sobre la veracidad o el estatuto de sueño o alucinación de secuencias que se repiten en la mente de los personajes es un rasgo básico de los *mind-game film*, aparejada en muchas ocasiones (como aquí) a la duda sobre la salud mental del sujeto en cuestión —las instituciones *sanito-penitenciarias* alojan la puesta en escena de este cine postclásico—. De hecho, los primeros títulos de crédito coquetean con confundir mínimamente al espectador cuando mediante tipografía verde que hibrida lo mecanográfico con lo “primitivamente” digital —que se convertiría en la seña de identidad de *Matrix*— apenas cuatro años después— aparece la siguiente sentencia que invita a situar el relato en un futuro distópico en que los animales dominan el planeta:

“... 5 BILLION PEOPLE WILL DIE FROM A DEADLY VIRUS IN 1997...”
...THE SURVIVORS WILL ABANDON THE SURFACE OF THE PLANET...
...ONCE AGAIN THE ANIMALS WILL RULE THE WORLD...”

Sin embargo, apenas segundos después aparece otro intertítulo, sin la banda sonora mecanográfica que había acompañado a estos caracteres anteriores, que revela que se trata de parte de una entrevista con enfermos paranoides y esquizofrénicos. Así, queda en evidencia que lo que la narración muestra puede ser engañoso, pero, de algún modo, el meganarrador “garantiza” mediante el segundo intertítulo una apariencia de lealtad hacia el espectador indicando la procedencia psiquiátrica del primero.

Primeros intertítulos de *La escalera de Jacob*.

En *Doce monos* incluso se cumple todo aquello que hemos visto en relación a lo violento y traumático que retorna como índice de un malestar, pues la escena que obsesiona a James Cole (Bruce Willis) es un disparo en un aeropuerto a resultas del cual fallece un hombre en brazos de una mujer. Otras cuestiones argumentales que confluyen en el filme de Gilliam y que forman parte del imaginario paranoico del que participan numerosas narraciones no lineales son la amenaza terrorista, la idea de conspiración —especialmente en una sociedad futura⁵¹ en que el Estado no garantiza derechos civiles ni justicia alguna— o el envío del protagonista a otras ubicaciones temporales con el fin de corregir desastres (como, por ejemplo, en *Código fuente*). Formalmente, el bucleico *main title shot* con el dibujo de los monos en espiral sobre los que se hace *zoom in* remite a la espiral hitchcockiana presente en los títulos de crédito de *Vértigo*. *De entre los muertos* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958), y el sumidero que transiciona en el ojo de Marion Crane (Janet Leigh)⁵². El punto de vista que atraviesa la “O” del título de la obra lo retomarán posteriormente *openings* como el de *Perdidos* (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010), una de las series televisivas contemporáneas más recordadas por su atrevimiento desorientando al espectador mediante juegos temporales y universos paralelos (y que de nuevo arrancaba con los ojos del protagonista abriéndose tras un accidente aéreo).

⁵¹ Gilliam hace uso de una estética continuista respecto a *Brazil* (Terry Gilliam, 1985), la cual tanteaba ya la confusión entre sueños y realidad, y en la que abundan el óxido, las rejillas y la suciedad.

⁵² Más adelante volveremos sobre ello.

Main title shot de *Doce monos* con la caída del punto de vista a través de la tipografía y primer plano diegético.

Los primeros planos diegéticos de la cinta, en los que se representa la escena que se le repite en sueños a James Cole, están tratados con un brillo blanquecino, angulaciones aberrantes, eco acústico y ralentí, marcando el tono onírico que queda justificado cuando el protagonista, ya adulto, despierta en prisión. También este inicio aparece en diversas de las narraciones que nos ocupan, como hemos visto: *Abre los ojos*, *Los otros* y *Haunter*, por ejemplo, destacando casi literalmente lo cercano a la mirada del protagonista que conducirá el relato. Un primerísimo primer plano de unos ojos de niño seguido de aquello que le conmueve dan lugar al disparo que recibe un hombre armado, tras el que corre una mujer que se inclina mientras, dramáticamente, él le acaricia el rostro tiñéndola de sangre. Según la narración avance, el punto de vista irá revelando progresivamente el rostro del hombre que recibe el disparo y el de la mujer, que resultan ser James y su compañera protagonista Kathryn Railly (Madeleine Stowe) —la cual cruza su mirada con el James niño, que observa, sin saberlo, su propia muerte—. La escena carece en este momento, en que no se trata ya de un sueño, del aura blanquecina que presentaba cuando se le representaba en sueños a James adulto.

El punto de vista termina situándose en las últimas escenas de tal modo que revela los rostros de la pesadilla de James, que no son sino él mismo y Kathryn.

Con tal final, el objetivo que motivaba la acción del protagonista queda fallido: muere, y por tanto no salva el mundo, por lo menos en lo que a lo representado en la diégesis concierne. Queda, de cara al espectador, justificada la secuencia angustiosa. Sin embargo, no hace más que recalcar lo cíclico del advenimiento trágico y la imposibilidad de saber absoluto para el protagonista (inmerso en una eterna paradoja temporal): aunque el espectador y la coprotagonista terminan siendo conocedores del significado de la obsesiva imagen, James niño está condenado a presenciar el acontecimiento sin comprender por qué se le repite en la mente —por lo menos, hasta el día de su muerte—.

1.6.3.3 *El sexto sentido* (The Sixth Sense, M. Night Shyamalan, 1999)

El sexto sentido es, probablemente, uno de los filmes más mencionados y más usados para ejemplificar muchos de los rasgos comunes de las narrativas fracturadas que comentamos, por ser una de las primeras obras hollywoodienses en utilizar un punto de vista engañoso que provocó que tuviera repercusión en las comunidades de Internet (Lavik, 2006). En *El sexto sentido*, el Dr. Malcom Crowe (Bruce Willis) ejerce de terapeuta de Cole (Haley Joel Osment), un niño con dificultades para socializar y al que, además, atormentan las visiones de fantasmas que se niegan a abandonar del todo el mundo de los vivos. Los espectros que se le aparecen al niño, pero, no son los únicos que se resisten a desaparecer por completo, sino que el mismo Dr. Crowe, cuyo punto de vista predomina, junto con el de Cole, ha muerto en las primeras escenas del relato y ni él ni el espectador, que comparte su percepción del universo diegético, son conscientes de ello hasta prácticamente el final del relato (a diferencia del niño, que lo ha sabido desde el comienzo y es el enlace del doctor con la realidad diegética). El giro final, cuyo efecto supone una intensa sorpresa e incluso incredulidad, encaja en lo que Cornelia Klecker bautiza como «surprise gap»: «[t]he filling in of the surprise gap is likely to cause an intense shock and even disbelief in the possibility of the final outcome» (Klecker, 2012: 131). Según explica Erlend Lavik, aquello que más controversia generó no fue el giro final en sí, sino la gran cantidad de información previa al mismo que la narración pretendía que el espectador aceptara:

Much of the controversy centered on the question of whether or not the film actually “made sense,” whether or not it was logically consistent. Having seen the film, people intuitively try (to some extent at least) to test and compare the new piece of information—that Malcolm was dead the whole time—with what preceded it. Was he not wearing different outfits at different times in the movie? If so, how did he manage to change clothes? How could he have dinner with his wife in a restaurant on their wedding anniversary if he was already dead? Why could we not see his gunshot wound (which we do see in the montage sequence at the end)? After all, the fatal injuries of all the other ghosts that we see in the movie are visible to us (2006: 55).

El autor escribe su análisis del filme, previo a la publicación de *Puzzle Films* (2009) y la subsecuente bibliografía académica que se ha ido generando desde entonces, y la relaciona por tanto con lo que denomina “twist movies”, en referencia al cine de detectives con una solución final plausible que sorprenda al espectador, el cual contaba supuestamente —como el detective— con toda la información suficiente para resolver la historia. Buscando referentes previos de narración engañosa en otro tipo de filmes como *El gabinete del doctor Caligari* o *Pánico en escena* (*Stage Fright*, Alfred Hitchcock, 1950), en los que la enunciación traslada sueños, alucinaciones o imaginaciones generadas por los protagonistas, el autor hace notar que

In such films the parts of the syuzhet that precede the twist are revealed to be, in a sense, “not true” (it did not “really” happen). In *The Sixth Sense*, however, everything in the syuzhet remains true (within the film’s diegesis, of course)—it just turns out

that it was not the whole truth, only parts of it, as certain vital pieces of information were withheld in order to cue us to construct a false fabula (Lavik, 2006: 59).

Si filmes como los mencionados o *Psicosis* se esfuerzan en no incluir nada distorsionado sino solamente oculto, y cuando mienten queda claro al final, *El sexto sentido* demanda que el espectador crea lo que la trama parecía contradecir: que el personaje cuya acción hemos seguido está en realidad muerto. Este será un rasgo clave de posteriores filmes y el motivo del impacto de sus giros argumentales. Precisamente el objeto del estudio de Daniel Barratt respecto al filme (2009) analiza, arrastrando al análisis cinematográfico conceptos propios de la teoría cognitivista, los motivos de que el espectador no interprete como una advertencia la confesión del niño Cole —a veces ve muertos que habitan el mundo como seres normales, viendo solamente lo que quieren ver— sumada a un primer plano de Malcom. La incredulidad del espectador respecto a tres flashbacks finales en los que, según el autor, el espectador es escéptico respecto a la coherencia de la interacción de Malcom con otros personajes que, en su momento, parecían responderle, es aquello que provoca un segundo visionado:

[w]e suspect that the flashbacks – especially the second and third involving Lynn and Anna – are not representative and that the filmmaker has conveniently forgotten certain contradictory scenes. Contrary to our initial recollections, however, a second viewing reveals that Shyamalan is “honest” and “true,” or at least as honest and true as he can be given that a narrative of this type is never going to be completely watertight (Barratt, 2009: 63).

En cuanto a los motivos de la inadvertencia de la significativa declaración de Cole, Barratt argumenta desde la aplicación de la memoria a corto y largo plazo a la comprensión del relato de Shyamalan:

[f]irst, because we classify Malcolm as “alive” from the very outset, it is extremely unlikely that the proposition that “Malcolm might be dead” will be transferred to our long-term memory. Second, because we are continually (re)constructing the narrative and attempting to confirm our first impressions, it is extremely unlikely that we will have cause to consider the possibility that “Malcolm might be dead.” For these reasons, the camera is able to focus on Malcolm during Cole’s revelation without either our long-term memory or our ongoing narrative (re)construction sounding any alarm bells. During a first-time viewing of *The Sixth Sense*, we fail to make the connection between Cole’s revelation and Malcolm’s situation effectively because there is nothing in either our long-term memory or our ongoing narrative (re)construction for us to connect Cole’s revelation to (2009: 83).

De nuevo desde un enfoque cognitivista, Edward Branigan analiza en *Butterfly Effects upon the Spectator* la narración de *El sexto sentido* estudiando cómo el espectador interpreta el sentido del relato y va formulando hipótesis así como un juicio moral sobre el mismo. Su punto de vista se centra en observar las alternativas interpretativas posibles que éste contempla como basándose en lo ya visto del filme así como en un elenco de estrategias psicológicas puestas en marcha para vivir día a día. Como resultado de su análisis, Branigan lanza una sorprendente hipótesis que aventura un nivel más profundo de giro argumental que subyace al hecho de que el principal protagonista está muerto sin saberlo:

[c]amouflaged within the ‘flip’ and ‘impossible’ puzzles is a story of a mother’s systematic abuse of her child, Cole. Or, rather, Cole himself is a ghost created by Malcolm’s mind as he lies dying on his bed at the conclusion of the opening scene. Cole is merely a stand-in interlocutor to help Malcolm as he tries to understand the motive of the killer, Vincent Grey, 13 who had come back as an adult to kill Malcolm, the doctor who had treated Vincent as an abused child when he was the same age as Cole. In effect, like Evan, Malcolm time travels to fix his past. Malcolm is desperate to understand his mistaken diagnosis of Vincent and to undo the damage that he has caused Vincent by (this time) healing Cole/Vincent. Among the many similarities between Cole and Vincent is that both have the same nickname, Freak. Malcolm confesses to his wife: “They’re both so similar. Same mannerisms, same expressions, same things hanging over their head. I think it might be some kind of abuse” (Branigan, 2014: 244).

El autor propone que el niño es víctima de los abusos de su madre, que padece un trastorno mental, y alinea el giro de Malcom Crowe —«alive-dead-alive-but-dying» con el de *La escalera de Jacob* (Jacob’s Ladder, Adrian Lyne, 1990), pues, a diferencia de los narradores de *El crepúsculo de los dioses* (Sunset Boulevard, Billy Wilder, 196) o *American Beauty* (Sam Mendes, 1990), Malcom nunca conoce el verdadero motivo de su asesino, y contrariamente al de *Ghost* (Jerry Zucker, 1990), no es abiertamente un fantasma. Malcom Crowe está involucrado en la vida de un niño que ve fantasmas porque es incapaz de reconocerse como uno de ellos, sino que a la vez, trata de arreglar el error que cometió con el paciente que le asesinó. Pero además, de tomar como cierta la interpretación de Edward Branigan, a un nivel más sutil la narración sugiere que el doctor está eludiendo su culpa por no identificar tampoco el abuso del que es víctima Cole.

1.6.3.4 *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001)

Si el último plano de *Doce monos* eran los ojos del James niño observando un avión que despegaba, es precisamente un accidente aéreo aquello que marca el arranque del drama en *Donnie Darko*. Tal y como iremos viendo, los accidentes de tráfico marcan también el devenir argumental de numerosos filmes —y series— no lineales como la trilogía de Iñárritu, *Premonition*, *Trance* o *Crash*.

A diferencia de James Cole y Malcom Crowe, el introvertido adolescente Donnie (Jake Gyllenhaall) se sacrifica por voluntad propia. Habiendo escapado a su propia muerte cuando caen por primera vez restos de un accidente aéreo que le hubieran matado, decide más adelante dejarse matar por ese mismo suceso para salvar la vida de su hermana, su madre y la chica que le gusta, que fallecen sin remedio en la realidad en la que él se hubiera salvado. El filme de culto de Kelly, observado desde la óptica de los *mind-game films*, acumula cuestiones recurrentes en ellos como la no linealidad, los universos paralelos, las visiones del protagonista (al que se le aparece un siniestro chico vestido completamente de conejo diabólico que le incita a incendiar la casa de un mediático pederasta o inundar el colegio), su sonambulismo, y una temblorosa estabilidad mental que, sin embargo, es compensada con una suerte de visionaria lucidez que le permite experimentar el mundo, y el tiempo, de forma singular y más compleja que el resto de personajes “sanos” o

“normales” —cuestión en la que nos detenemos en el segundo capítulo—. También, sin embargo, reflexiona explícitamente sobre los viajes en el tiempo aproximándose a la ciencia ficción y participando de la ansiedad por el control del tiempo y la (ir)reversibilidad de las consecuencias de su paso.

De algún modo, pues, una incierta justificación de los viajes temporales puede adscribirse al género. El cierre del relato aclara el hecho de que Donnie muere en su habitación, consciente de que está esperando el accidente. De hecho, la última escena muestra cómo su cadáver tapado sobre una camilla es trasladado por agentes. Sin embargo, cierta ambigüedad permanece respecto, por ejemplo, a algunas de las visiones que el joven experimenta (como los rayos líquidos azules saliendo del pecho del resto de personajes), y que no terminan de ser atribuidas a lo ficticio pero tampoco a su supuesta enfermedad mental: «If schizophrenic, the spectator contains the strange time travel plot within the all-encompassing delusion of a troubled teenager. If not, the spectator engages the film as a hybrid genre, incorporating a teen coming-of-age story and speculative science fiction» Isaacs (2014: 2014). Isaacs defiende la capacidad del filme para poner en escena una compleja experiencia temporal en la que el “otro” universo, el tangencial, tiene la capacidad de manifestarse en el principal, y ello es lo que permite a Donnie experimentar su propia muerte antes de que suceda. En palabras del autor:

Donnie's quest, according to Kelly (2010), is to collapse the tangent universe and, in so doing, to restore the authorial primacy of the “primary universe” [...]. But in my reading the tangent universe is not ‘tangential’; rather, its capacity to materialize spontaneously, to unsettle the original (primary) universe with its presence, and ultimately to contest the primacy of a single, deterministic image of time, establishes a splinter in time. This is the schism in a temporal experience that enables Donnie to experience his own death before it occurs.

Esta idea está fuertemente enlazada a la voluntad de ambigüedad tanto sobre el final como sobre la experiencia temporal como predominante respecto a la supuesta “rectificación” en la que Donnie salva a su familia y su novia. Los últimos planos del filme pueden traerse como apoyo a esta argumentación: habiendo caído la pieza de avión sobre la habitación de Donnie, su familia y vecinos permanecen en el jardín y la calle conmocionados, rodeados de policía. Se acerca en bicicleta Gretchen (Jena Malone), la que fuera en la otra realidad novia del joven pero que, con el tiempo restaurado, no le conoce (pues intimaron después de que el avión cayera y el relato se reinicia justo antes de ello) y mucho menos es consciente del sacrificio de él para que ella, como su madre y hermana menor, continúen con vida. La chica pregunta a un niño lo sucedido y en la corta conversación que mantienen admite no conocer a Donnie para, seguidamente, cruzar una intensa mirada con la madre de Donnie cuyas implicaciones no pueden ser, de ninguna manera, denotativas:

[t]he gesture that concludes the film —a tentative wave exchanged between Gretchen and Rose Darko (Mary McDonnell) that is meaningless as literal signification but speaks of inexplicable loss— implies that the characters who inhabit the primary universe remain haunted by their experiences as ‘other selves,’ as the embodiment of other, uncontainable experiences. Donnie Darko is thus ultimately about the

uncertainty of subjective experience opened up to its radical temporal indeterminacy. This is an experience that plays over the final montage as the existential burden of time that is essentially unmapped, and unpredictable (Isaacs, 2014: 208).

La letra de la última canción de la banda sonora —*Mad World*, versionada por Gary Jules— parece refrendar la idea de la subjetividad especialmente sensible a estímulos refractarios a la claridad del lenguaje de lo cotidiando, a percibir un “más allá” que vuelve extrañas situaciones propias del día a día (no en balde el filme propone críticas sociales que afectan a cuestiones presentes en el imaginario norteamericano como la divulgación de la autoayuda y los concursos de talento infantiles). La letra de la canción acompaña a una secuencia de montaje en que se van fundiendo planos nocturnos de los diferentes personajes afectados por la acción del adolescente en el universo en que él no moría. Un melancólico *travelling* les encadena mientras duermen o permanecen despiertos en la cama, pensativos o angustiados:

All around me are familiar faces
Worn out places, worn out faces
Bright and early for their daily races
Going nowhere, going nowhere
[...]
And I find it kinda funny, I find it kinda sad
The dreams in which I'm dying are the best I've ever had
I find it hard to tell you, I find it hard to take
When people run in circles it's a very very
Mad world, mad world

Sutilmente, la banda sonora contribuye a la reflexión sobre un determinado enmudecimiento, una complicación a la hora de decir las cosas que se sobrepone a la mencionada cotidianidad que desarrolla el resto de la canción, la cual también alude a lo onírico, a cierta fascinación por los sueños mortíferos —una suerte de tensión pulsional *eros-thanatos*— e incluso, a la locura de un mundo circular, no lineal.

Donnie es lo que luego veremos como loco-cuerdo. Un visionario que experimenta con el tiempo y que termina sacrificándose, decisión que le carga de una cierta dimensión heroica, clásica, del mismo modo que la narrativa del filme mantiene un pie en lo comprensible hibridándose con la sensibilidad ambigua mencionada.

1.6.4 LA ASIMILACIÓN DE LA MUERTE COMO REQUISITO PARA LA CLAUSURA DEL RELATO

Iniciábamos el epígrafe haciendo notar cómo los *puzzle films*, y entre ellos los que hemos atendido aquí más especialmente, parecían en un inicio negar el fin del relato, bien reconfigurando constantemente sus coordenadas temporales, bien haciendo renacer a sus protagonistas —incluso narrando sus historias, paradójicamente, desde su condición de muertos—. Mencionábamos como la dispersión de los relatos, la fuga del final certero asentado sobre los pilares clásicos de

principio, nudo y desenlace, desdibujan el progreso lineal del discurso que se encamina a la resolución de los conflictos planteados y, con ello, la identificación de una clausura, de un final del relato.

En contraste, sin embargo, con esa fragmentación postmoderna que reniega del final propio del MRI, tanto el devenir argumental como la resolución de los filmes estaban girando, en realidad, alrededor de la muerte. La espiral formal y narrativa que parecía resistirse a ella tenía como epicentro, precisamente, un conflicto relacionado con una o diversas muertes violentas o traumáticas, y la distorsión formal —la imagen problemática, la *imagen-síntoma*— no era sino una indicación de ese resto no superado.

Por un lado, los personajes se ven forzados a afrontar sus traumáticas experiencias relacionadas con la muerte para que terminen sus pesadillas, puesto que la omisión de su culpa o de su encuentro con la muerte es aquello que las desencadena, que enrarece su día a día o les genera incongruencias que les hacen sospechar en ocasiones de su propio juicio y en otras de conspiraciones a su alrededor. Todo el periplo narrativo del que son el centro va destinado a que descubran aquello que han estado ocultando —constantemente de forma inconsciente— a ellos mismos y, en ocasiones, también al resto de personajes. Por otro lado, el respeto parcial a la convención induce al espectador a buscar y reconstruir la linealidad descompuesta y/o resolver el enigma planteado por el punto de vista incierto, inestable, con el fin de que la historia cobre sentido. Induciendo, o facilitando, esas dos vías para el cosido o la reestructuración de los fragmentos aparentemente inconexos así como el descubrimiento y asimilación argumentales de los nudos que pivotaban sobre la muerte como causa final, la enunciación parece reclamar progresivamente aquello que al principio negaba: tanto la aceptación de la pérdida o de la culpa como la clausura del relato —pacificación que integra el discurso fracturado en la normalización propia del MRI— terminan siendo indispensables para la consecución del sentido pleno al que el discurso parecía resistirse.

En relación a la importancia de la lectura para el cierre simbólico del texto, para su interpretación, si bien la «cooperación textual como una actividad promovida por el texto» (Eco, 1993: 84) es inherente a cualquiera de ellos y necesaria para el sostén de su sentido, recordamos también que «un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo» (Eco, 1993: 79), y que en el caso de los filmes que vamos viendo, el final del relato no presenta tanta ambigüedad o confusión como el camino que lleva a él. Si trazamos un paralelismo entre nuestro objeto de estudio y las fabulas abiertas y cerradas de Eco, probablemente la mayor parte de narrativas no lineales deban situarse en la tercera posibilidad que el autor contempla en una nota al pie: «la de un falso pedido de cooperación. El texto presenta indicios orientados a confundir al lector y lo incita a realizar previsiones que luego nunca querrá corroborar. Sin embargo, después de haber refutado esas previsiones, el texto llega a confirmarlas» (Eco, 1993: 170).

En este sentido, en los *mind-game films* que hemos visto la clave reside en que esas *previsiones* estaban ligadas no a mera información que los narradores aportan, sino al punto de vista, la focalización perturbada que el meganarrador permitía para terminar desacreditándola como engañosa. Gran parte de los ejemplos de ello van en esa dirección. El “falso pedido de cooperación” residía aquí en pedir al espectador algo tan sencillo como

creer que los personajes que parecían vivos, lo estuvieran, sin avisarles de lo contrario. Así sucedía de forma abierta con *El sexto sentido*, *Los otros*, *Hierro*, *Expiación*⁵³ o *Goodnight Mommy*.

1.7 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

A modo de cierre de capítulo consideramos pertinente sintetizar el sentido de la imbricación bibliográfica llevada a cabo con el fin de enmarcar la no linealidad asociándola a una posición discursiva que se reivindica como autoconsciente y desafía las convenciones narrativas naturalizadas por el discurso del que parten.

Partimos, a priori, de discursos complejos cuyas imágenes y/o textos que los conforman se organizan de tal modo que constituyen un reto a la hora de ser leídas. Mencionábamos epígrafes atrás que el material historiográfico en sí era susceptible de explotar la no linealidad como principio organizativo y reacción al progreso de la historia como hacía, por ejemplo, Walter Benjamin en sus *Tesis* (2008):

El progreso tal como se pintaba en la cabeza de los socialdemócratas era, en primer lugar, un progreso de la humanidad misma (no sólo de sus destrezas y conocimientos). En segundo lugar, era interminable (en correspondencia con la infinita perfectibilidad de la humanidad). En tercer lugar, resultaba esencialmente imparale (como recorriendo autónomamente un trazado recto o en espiral). Todos estos predicados son discutibles y a todos se les podría aplicar la crítica. Pero ésta, si quiere ser rigurosa, debe ir por detrás de todos estos predicados y dirigirse a algo que les es común. La idea del progreso del género humano en la historia es inseparable de la idea de su avance recorriendo un tiempo homogéneo y vacío. La crítica a la idea de este avance debe constituir el fundamento de la crítica a la idea del progreso en sí.

Los estudios *warburgianos* que dan lugar a los conceptos a los que nos hemos ido acercando reivindican la no linealidad como parte del procedimiento metodológico que *extrae* a las imágenes del contexto que se les presupone para llevarlas junto con otras que resuenan a las anteriores. No de otro modo puede concebirse algo que se califique de *supervivencia* o de *anacronismo*: ambos son conceptos cargados de significación temporal, de resistencia al paso del tiempo, a los sustratos culturales que en su devenir van sedimentando y de reminiscencias de otro tiempo en el propio objeto *anacrónico*. El diálogo entre imágenes reivindica, pues, la heterogeneidad de las etapas artísticas en la Historia de las imágenes, los reflujos y trasvases constantes entre ellas. Por otro lado, es un principio organizativo de los discursos historiográficos que del material visual en el caso concreto del Atlas que agrupa imágenes distantes temporalmente con una relación formal que genera el interés de estudiarlas conjuntamente. La particularidad de esta composición radica, precisamente, en la importancia de la brecha temporal que separa las imágenes en colisión que, pese a tal distancia, quedan marcadas por ecos formales que las unen. En cualquier

⁵³ Nos centraremos en la cinta dirigida por Joe Wright más adelante.

caso, tiempo y montaje se alían para generar un relato complejo que precisamente versa sobre las fallas y las inconsistencias de un modo de narrar de aspiraciones universalistas y voluntad omnisciente.

Estos dos últimos principios, el tiempo como magnitud diegética y el montaje como herramienta narrativa para vertebrarlo, resultan ejes centrales en el funcionamiento de las narrativas no lineales cinematográficas. A su vez, la distancia que toma el espectador ante el reto de resolver la desestructuración temporal y causal del relato, la ruptura del progreso asociado al cine convencional, implica una evidencia del trabajo de montaje que, tal y como sucede en el Atlas, denota por un lado el carácter de constructo artificial del discurso y, por otro, el trabajo *espectatorial* de sutura, reconstrucción y dotación del sentido del mismo, *desnaturalizándolo* con ello. La no linealidad resultante de su utilización es, pues, aquello que nos permite tratarlas de discursos complejos y las distancia de los filmes convencionales. Conviene recordar en este punto que, cuando hablamos de no linealidad en lo concerniente a nuestro objeto de estudio, hacemos referencia a dos cuestiones diferentes, aunque constantemente vinculadas entre ellas. Podemos entender, pues, no linealidad como la mera desestructuración cronológica del relato. Convencionalmente, las historias narradas a través del cine experimentan una progresión temporal hacia delante: cada secuencia, generalmente, se sitúa posteriormente en el eje temporal del relato que su predecesora. En otras palabras, el tiempo de la narración avanza y, tal y como veremos más adelante, cuando no es así, queda convenientemente marcado con recursos propios del lenguaje cinematográfico fácilmente identificables. La no linealidad niega ese avance temporal constante, bien *desordenando* secuencias que, de ser *remontadas* como si se tratara de un *puzzle*, responderían a un relato cronológicamente lineal, o bien haciendo del tiempo una magnitud con importancia *per se* en el argumento del filme —esto es, incluyendo motivos argumentales relacionados con viajes temporales y trasladando a los personajes a ubicaciones temporales dispares—. Otro tipo diferente de no linealidad, decíamos, se corresponde con el avance del relato ligado al saber que el espectador acumula según avanza la narración. Cuando se pone en duda la veracidad diegética de lo acontecido, sobre lo cual se ha ido edificando el relato, la lógica causal —que se suponía al discurso fílmico, como la linealidad temporal— queda debilitada hasta el punto de que se quiebra la continuidad. Tiene lugar un avance-retroceso que sustituye a la progresión hacia adelante de la historia y obliga al espectador a hacerse cargo de la desestructuración. Jason Mittell, especialista en serialidad contemporánea, lo explica aludiendo a la complejidad tanto televisiva como cinematográfica:

[i]n processing such programs viewers find themselves both drawn into a compelling diegesis (as with all effective stories) and focused on the discursive processes of storytelling needed to achieve each show's complexity and mystery. Thus these programs convert many viewers to amateur narratologists noting usage and violations of convention, chronicling chronologies, and highlighting both inconsistencies and continuities across episodes and even series. [...] You cannot simply watch these programs as an unmediated window to a realistic storyworld into which you might escape; rather, narratively complex television demands you pay attention to the window frames, asking you to reflect on how it provides partial Access to the diegesis and how the panes of glass distort your vision of the unfolding action (2006: 38).

Ese malestar que apunta hacia la incoherencia del discurso, de la interpretación del mundo diegético y la percepción que la sostenía dinamita las expectativas respecto a las presuposiciones y reglas que rigen su funcionamiento, rompe el pacto con el espectador para terminar generando (a base de obras que van surgiendo repitiendo estos rasgos) unas nuevas reglas, nuevos lugares comunes, un nuevo pacto. Provoca, en unos casos, o remarca, en otros, lo trágico de alguna pérdida —de la concepción del propio pasado o identidad, de algún ser querido, de la exculpación de una tragedia previa— y, en numerosas ocasiones, de la negación a aceptar esa misma pérdida. Las narrativas no lineales se hacen eco, así, de esa idea de lo más rechazado, lo fantasmático que reaparece de entre los escombros del orden, de entre los intersticios de lo pautado convencionalmente, de la mano de la no aceptación de un duelo, de una culpa, de una tragedia anterior... Ello sucede desde el argumento, desde el *contenido*, en tanto en cuanto en el devenir diegético aparece lo trágico de diversas formas, pero también desde la *forma*, desde el *significante*, puesto que la sacudida violenta de la no linealidad genera esa suerte de *pathosformel narrativa* que da lugar a una trama retorcida, truncada o en bucle.

CAPÍTULO 2

La buella de un recuerdo (The Locket, J. Brahm, 1946)

Capítulo 2. El doble rostro de la fragmentación: modernidad estética, clasicismo cinematográfico y ruptura postclásica

- 2.1 LA REIVINDICACIÓN MODERNA DEL INSTANTE Y EL MOVIMIENTO
 - 2.1.1 *IMPRESIÓN* E INSTANTANEIDAD
 - 2.1.2 FOTOGRAFÍA, CRONOFOTOGRAFÍA Y PRE-CINE
 - 2.1.3 FUTURISMO PLÁSTICO
 - 2.1.4 CINEMATÓGRAFO
- 2.2 ESCRITURA CONVENCIONAL PARA UN MUNDO DE SENTIDO PLENO: LA FRAGMENTACIÓN EN BENEFICIO DE LA FLUIDEZ Y LA TRANSPARENCIA ENUNCIATIVA
 - 2.2.1 LA CONSTRUCCIÓN DE LA CONTINUIDAD
 - 1.1.1.1 APROXIMACIONES TEÓRICAS A LA NORMATIVIDAD CINEMATOGRAFICA
 - 1.1.1.2 CONCEPTOS Y APROXIMACIONES NARRATOLÓGICAS
 - 1.1.1.3 CONSTRUCCIÓN DIEGÉTICA DE LA CONTINUIDAD
 - 2.2.2 LÓGICA CAUSAL Y LINEALIDAD TEMPORAL
 - 1.1.2 RELATOS CERRADOS
 - 1.1.3 ROLES ESTABLES DE PERSONAJES
- 2.3 AUDACIAS NARRATIVAS DESDE EL CLASICISMO CINEMATOGRAFICO
 - 2.3.1 *LA MUJER DEL CUADRO* (THE WOMAN IN THE WINDOW, FRITZ LANG, 1944)

- 2.3.2 *SOLO EN LA NOCHE* (SOMEWHERE IN THE NIGHT, JOSEPH L. MANKIEWICZ, 1945)
- 2.3.3 *AL MORIR LA NOCHE* (DEAD OF NIGHT, A. CAVALCANTI, C. CRICHTON, B. DEARDEN & R. HAMER, 1945)
- 2.3.4 *RECUERDA...* (SPELLBOUND, ALFRED HITCHCOCK, 1945)
- 2.3.5 *LA HUELLA DE UN RECUERDO* (THE LOCKET, JOHN BRAHM, 1946)
- 2.3.6 *CARTA A TRES ESPOSAS* (A LETTER TO THREE WIVES, JOSEPH L. MANKIEWICZ, 1949)
- 2.3.7 *LA MIRADA A CÁMARA FINAL DE MADELEINE* (DAVID LEAN, 1950)
- 2.3.8 *PÁNICO EN ESCENA* (STAGE FRIGHT, ALFRED HITCHCOCK, 1950)
- 2.3.9 *EL EXORCISMO DE LA ANGUSTIA MEDIANTE LA PALABRA*
- 2.3.10 *TERAPEUTAS ENGAÑADOS*
- 2.4 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO 2. EL DOBLE ROSTRO DE LA FRAGMENTACIÓN: MODERNIDAD ESTÉTICA, CLASICISMO CINEMATOGRAFICO Y RUPTURA POSTLCÁSICA

Melancolía y duelo, quizá, por lo que nunca existió, pero que se encarna en una posibilidad, en un deseo. El clasicismo es el gran fantasma ideado por ese luto imaginario. La modernidad, en lugar de instaurar un lugar de referencia, se exige a sí misma una movilidad que sigue llorando por el modelo clásico, como ya hizo el manierismo. Y todo sigue su curso, imparable, hasta llegar al momento presente: cómo incrustar el hecho del lamento elegíaco en el curso imparable de un flujo continuo es la gran incógnita de la historia del cine. Por lo tanto, no es ésta una historia de las crisis, sino una negación de la historia, más allá del relato, en el seno de un magma que siempre intenta reconciliarse consigo mismo intentando darse forma.

Losilla. *La invención de la modernidad.*

2.1 LA REIVINDICACIÓN MODERNA DEL INSTANTE Y EL MOVIMIENTO

La observación de Jacques Aumont que asevera que «el cine es aún el siglo XIX en pleno siglo XX» (1997: 165) permite enlazar una serie de rasgos propios de la modernidad estética que ve la luz en esa época y cuya radicalización defendemos que se encuentra en las narrativas no lineales en las que profundizaremos. Dos de los pilares fundamentales de la misma, la

subjetividad y la fragmentación, forman parte sustancial de las convulsiones estéticas que experimentará la representación visual a lo largo del siglo.

La modernidad privilegia la subjetividad del artista-visionario que plasma la representación del mundo desde su punto de vista particular y, por tanto, necesariamente fragmentario. Tal fragmentación se observa no solamente en una reivindicación del estilo propio sino también, literalmente, desde los cuerpos cortados por los encuadres de los lienzos de Degas o Toulouse-Lautrec hasta las subdivisiones de la cronofotografía. Por otro lado, la. En palabras de Aumont, y en el caso de la pintura: «[a] principios del siglo XIX, se ha desplazado el centro de gravedad desde el objeto o la escena pintados a la mirada sobre ellos y, después, al portador de esa mirada, al espectador, duplicado a veces materialmente en el cuadro» (1997: 42). La multiplicidad de *miradas* desde la que componer el objeto artístico resulta esencial para que puedan ser llevadas a cabo transgresiones fundamentales para el despliegue del arte contemporáneo, cuyas derivaciones encontramos todavía en las narrativas cinematográficas no lineales.

El empeño en conseguir la captación de imágenes propias de la realidad se remonta al siglo XIII, desde el cual la historiografía tiene noción de la existencia de la cámara obscura. Sin embargo, la experimentación con la reproducción de imágenes en movimiento, irremediamente ligada a la fragmentación y la serialidad, tiene lugar en épocas posteriores. Resultado de la fascinación por los objetos animados (mecánicos, visuales o ambas cosas al mismo tiempo) sobre todo de los siglos XVIII y XIX y del afán de experimentación científica decimonónica, ven la luz escandidos a lo largo del siglo XIX toda una serie de artilugios mecánicos comúnmente englobados bajo la categoría de *precine* sin los cuales no se comprende el invento del cinematógrafo. Tales dispositivos persiguen la proyección de imágenes animadas y su éxito y la insistencia investigadora que lleva a su concepción dejan patente el interés en la descomposición y reproducción de imágenes en movimiento, inaudita como tal hasta la llegada del cinematógrafo de los hermanos Lumière o el kinetoscopio de Edison: «[e]l cine debe su existencia a la tendencia que se despierta en el siglo XIX a fragmentar y analizar el tiempo y el movimiento, cuyo ejemplo más representativo es, quizá, la obra de Marey» (Doane, 2012: 307).

Como veremos con la cronofotografía, la necesidad de capturar el tiempo de forma fragmentaria para poder estudiarlo reside en la idiosincrasia de la experimentación que conduce al cine en tanto invento científico producto de la técnica¹. La fragmentación de las imágenes encuadradas era utilizada entonces con el fin de estudiar lo imperceptible a primera vista del movimiento capturado, o bien de reproducir el movimiento (y con éste el tiempo) en sí mismo².

¹ Un ejemplo paralelo respecto al origen técnico de la fotografía lo ofrece Charles Baudelaire en *Curiosidades estéticas*. El poeta, que reivindicaría lo efímero, el instante, como parte esencial de lo moderno, rechaza la fotografía como arte en sí mismo: «es necesario pues que la fotografía cumpla con su verdadero deber, que consiste en ser la servidora de las ciencias y las artes, pero la servidora más humilde [...] Que adorne la biblioteca del naturalista [...]; que sea, en fin, la secretaria y el archivo de quien necesite en su profesión una exactitud material absoluta» (1988).

² Todas estas cuestiones siguen hoy en constante reflexión, por ejemplo, en la revisión de la obra Henri Bergson —coetáneo de las estructurales sacudidas que vamos mencionando, las cuales repercuten en su filosofía del tiempo y que estudios como el de Wittenberg (2013) o Isaacs (2014) aproximan a nuestro objeto de estudio— o Gilles Deleuze —perteneciente ya de lleno al siglo XX, cuyos conceptos de la imagen-tiempo y la imagen-movimiento son retomados, por ejemplo, en Sánchez (2013)—.

Tanto en términos políticos, sociales y económicos como estéticos y artísticos, el siglo XIX mencionado por Aumont constituye un avispero en el que confluyen y se suceden a un ritmo vertiginoso transformaciones, a la larga irrevocables³, que implican una nueva concepción de los sujetos —individuales u organizados— dentro de la sociedad, nuevas formas de mirar y concebir las imágenes así como de relatar historias y, sobre todo, de experimentar el tiempo. Del mismo modo que la consideración jurídica de la mujer «entre los locos y los menores» (Arnau-Duc en Duby, 1991: 108) acabaría dando lugar al feminismo como movimiento reivindicativo organizado y la explotación de la clase obrera a sindicatos, organizaciones obreras y finalmente partidos políticos, la estandarización del tiempo, el desengaño de la racionalidad ilustrada, la pretendida objetividad del registro fotográfico y del método positivista como paradigma ontológico serían contestados mediante el enaltecimiento de la subjetividad individual y el distanciamiento del mimetismo pictórico. André Bazin, en el conocidísimo texto *Ontología de la imagen fotográfica* daba razón de ello otorgando a la fotografía el mérito de haber liberado «a las artes plásticas de su obsesión por la semejanza» (1990: 23) en virtud de su supuesta capacidad de registro automático⁴. La disparidad de sensibilidades y repertorios visuales decimonónicos, pues, se amalgama con innumerables crisis, cambios y reestructuraciones de ámbitos que exceden con mucho el espacio artístico y se revelan imposibles de sintetizar sin riesgo de caer inevitablemente en la simplificación de un periodo histórico sumamente complejo:

[l]a modernización es un proceso mediante el cual el capitalismo desarraiga y hace móvil lo que está asentado, aparta o elimina lo que impide la circulación, y hace intercambiable lo que es singular. Esto sirve tanto para los cuerpos, los signos, las imágenes, los lenguajes, las relaciones de parentesco, las prácticas religiosas y las nacionalidades como para las mercancías, la riqueza y la mano de obra (Crary, 2008: 27).

En su estudio sobre la configuración del observador decimonónico, Jonathan Crary entiende ese proceso global de modernización, de movilidad de las estructuras anteriores de corte estamental como un buen caldo de cultivo para que, incluso pintores de estilo figurativo y más apegado a la tradición mimética presenten cada uno a su manera diferencias notables con los maestros reverenciados por la tradición. La heterogeneidad y la mutación constante de los tiempos —empujados por las sucesivas fases de la impenitente

³ A pesar de los intentos de restauraciones absolutistas (como el de Fernando VII en España) o imperiales (como el de Napoleón III en Francia), la legalización de partidos políticos de base proletaria y apertura del sufragio en las democracias decimonónicas serán una tendencia creciente a finales de siglo. Del mismo modo, la indignación y la pugna de los artistas y críticos academicistas no imposibilitarán una apertura hacia nuevas sensibilidades artísticas incontestable ya hacia finales de siglo cuando, por ejemplo, empezará a reconocerse la figura del desafortunado Vincent Van Gogh mientras que decaería, en pocos años, la del que probablemente fuera el más exitoso pintor victoriano en su tiempo, Sir Lawrence Alma-Tadema.

⁴ Sin ánimo de desmerecer la influencia estética del medio fotográfico sobre el arte de su tiempo entendemos, no obstante, que las relaciones entre fotografía y pintura necesitan de muchos más matices para ser abarcadas en toda su complejidad. Si bien el desarrollo de la fotografía coincide con la explosión de movimientos que experimentan con la forma, debemos tener en cuenta que la exploración de la subjetividad romántica es previa a la década de 1830 que ve nacer a la fotografía. Del mismo modo, autores realistas como Courbet se apoyarían en la fotografía para realizar sus composiciones y en los cuerpos en movimiento de Degas, por ejemplo, late el dinamismo de la cronofotografía.

Revolución Industrial y a la vez promotores de su avance— se reproduce en la disparidad de movimientos, corrientes y tendencias artísticas del arte contemporáneo cuya frecuencia de emergencia reproduce en sí misma el ansia de capturar la esencia del tiempo propio, tan metamórfico. En palabras de Mary Ann Doane:

a finales del siglo XIX el tiempo se hacía tangible de una manera muy distinta: una manera propia de la era moderna y estrechamente vinculada a las nuevas tecnologías de la representación (la fotografía, el cine y la fonografía). En realidad, el tiempo se *sentía* como un peso, como un motivo de ansiedad y como un acuciante problema de representación. La modernidad se percibía como una exigencia de tiempo (Doane, 2012: 17).

Català, considerando el ferrocarril como detonante de la sincronización horaria definitiva, lo refrenda destacando que «un tiempo único hace que la realidad sea más compleja, ya que crea una constelación de acontecimientos simultáneos que suscitan relaciones. Un tiempo horario único origina la conciencia de una simultaneidad de tiempos existenciales paralelos» (2013: 35). Hacia mediados de siglo Charles Baudelaire se hacía eco de la ambivalencia que despertaba la creciente sistematización y homogeneización del tiempo asociado a las exigencias de la productividad y rentabilidad industrial. El poema titulado *El Reloj*, perteneciente a *Las flores del mal*, lo dedicaba a la angustia derivada de la medición estricta de minutos y segundos y la acuciante conciencia que de ella se deriva, que exige el aprovechamiento sin pausa de ese tiempo que se consume más cruelmente que nunca:

¡Reloj! Siniestro dios, impasible, horroroso,
cuyo dedo amenaza y dice ¡*Acuérdate!*
[...]
Tres mil seiscientas veces a la hora, el Segundo
susurra: ¡*Acuérdate!* —Rápido, con su voz
de insecto, el Ahora te dice: «Yo soy el Hacer Tiempo,
¡y con mi trompa inmundita te he chupado la vida!
[...]
¡*Acuérdate! Remember!* ¡Pródigo! ¡*Esto memor!*
(Mi gajete metálico habla en todas las lenguas)
los minutos son gangas, oh mortal alocado,
que no hay que dejar nunca sin extraer su oro.
(1991: 323)

Entre sus versos figura la idea de un monstruoso tiempo dictatorial que, encarnado en el incesante y mecánico reloj, insiste sobre la voracidad omnipotente de su avance (como el barroco *memento mori*, no distingue entre lenguas, regiones, estados o nacionalidades). A la par, el *metálico* gajete del malévolo reloj y las gangas en las que los minutos han sido convertidos remiten a la rentabilidad económica del tiempo, factor determinante de su conversión en una magnitud generadora de ansiedad.

El funcionamiento de la productividad industrial no se entiende sin la venta no solo de la fuerza de trabajo del proletariado sino también de su tiempo, asociado a la competitividad en el seno del mercado. El tiempo se ha convertido en una mercancía con la que comerciar a la par que rige la práctica totalidad de las dinámicas urbanas, y lejos

queda el funcionamiento de la sociedad más adscrito a ciclos y temporalidades *naturales*, asociados al clima y a la dependencia del mismo de cosechas y demás actividades campestres —subordinación cada vez menor según avanzaba, sobre todo también a lo largo del siglo XIX, el uso de fertilizantes y la tecnificación del trabajo de la tierra—.

Esto no obstante, el ritmo de la vida moderna, su asimilación en la época que lo vio acelerarse y su comprensión estética no se reducen al lamento por la agresividad y el control de la creciente reglamentación temporal. El mismo Baudelaire, en el que sería uno de sus escritos más importantes, publicado en *Le Figaro* los días 26-29 de noviembre y 3 de diciembre de 1863, atribuía al ideal *pintor de la vida moderna* encarnado en el acuarelista Constantin Guys la virtud y el cometido de *extraer de lo eterno lo transitorio*, más allá de reproducir un *instante esencial* cargado de sentido y representativo de un acontecimiento mayor, de quedarse «el último allí donde la luz brille, donde resuene la poesía, hormiguee la vida y vibre la música» (2000: 1381). La teoría estética que se deriva de los textos de *El pintor de la vida moderna* concibe un tipo de belleza clave para comprender la “legitimidad” de la apertura del arte, sobre todo del Romanticismo en adelante, a categorías estéticas como lo siniestro, lo grotesco o lo feo. Según el escrito, la obra de arte configurada en base únicamente a la belleza regida según las normas del canon clásico que se quiere absoluto, universal, y eterno, resultará irremediabilmente fría, desangelada, impersonal. Para Baudelaire, la belleza moderna, aquella que consigue pasar a la historia, es la que no sólo se atiene a la idea de beldad clásica sino que consigue captar lo propio de un tiempo determinado, de la contemporaneidad del artista. El reflejo de lo característico de la época propia —es decir, lo efímero, lo cambiante, lo circunstancial— resulta una condición necesaria para que la obra en cuestión pase a la historia, sea considerada posteriormente como un clásico. El poeta y escritor concluía, pues, que «[l]a modernidad es lo transitorio, lo fugitivo, lo contingente, la mitad del arte, cuya otra mitad es lo eterno e inmutable»⁵ (2000: 1383).

Así pues, el bullicioso mundo urbano, lo moderno, lo característico de su época quedaba inquebrantablemente vinculado al movimiento febril de lo transitorio, de lo efímero, y se reproducía visualmente, en el caso de Guys, en ilustraciones acuosas y desdibujadas en las que el rumor del ambiente y la impresión de oscilación constante priman sobre la estabilidad, la fijación, la captura de una escena perenne:

la visión en el siglo XIX era inseparable de la fugacidad – es decir, de nuevas temporalidades, velocidades, experiencias de flujo y obsolescencia, una nueva densidad y sedimentación de la estructura de la memoria visual. [...] El observador puede identificarse, por ejemplo, con un *flanêur*, un consumidor móvil de una incesante sucesión de imágenes ilusorias como mercancías (Crary, 2008: 41).

Entre *Las Flores del mal* se hallan también ejemplos de esa fugacidad idealizada, condición de lo moderno. En los versos dedicados *A una transeúnte* el poeta se cruza momentáneamente con una mujer que le fascina y le conmueve por lo efímero de su

⁵ Siguiendo su razonamiento y trazando un (tal vez arriesgado) paralelismo hasta nuestros días podríamos plantearnos si, en tanto en cuanto los *mind-game films* despliegan también las obsesiones de su tiempo (inestabilidades temporales, identitarias, mentales, etc.) sirviéndose, no obstante, de parte del lenguaje clásico para vehicularlas, tendrían algún rasgo de esa “modernidad” que no es sinónimo de la modernidad cinematográfica como período.

encuentro, por la incertidumbre acerca de su procedencia y por lo improbable de su reencuentro:

¡Un relámpago!... ¡Luego, la noche! —Fugitiva
beldad cuya mirada renacer me hizo al punto,
¿sólo en la eternidad podré verte de nuevo?

¡En otro sitio, lejos, muy tarde, acaso *nunca*!
Pues no sé a dónde huyes, ni sabes dónde voy,
¡Tú, a quien yo hubiese amado! ¡Sí, tú, que lo supiste!
(1991: 363)

Sirvan estos conocidos ejemplos como ilustración de lo vinculados que quedan a la estética contemporánea los recortes temporales y los intentos de apresar el movimiento a sabiendas de que éste se escapa de la técnica, de que el mundo no posa para el ojo de la cámara ni tampoco para el del pintor. En palabras de Mary Ann Doane, «las tendencias predominantes en la modernidad abordan unos deseos imposibles: cómo representar lo irrepresentable (como en Turner) o lo impalpable (la luz de los impresionistas) y cómo detener lo efímero» (2012: 273).

2.1.1 IMPRESIÓN E INSTANTANEIDAD

En las décadas finales del siglo XIX, parte del colectivo impresionista generaba escenas de encuadres descentrados y más bien intrascendentes, que parecían distanciarse de los pregnantes *instantes esenciales*. Así diluían, en parte, la carga simbólica de lo representado y su carácter de momento más representativo de un relato mayor. Así sucede con las bailarinas de Degas que parecen escapar a la mirada, danzando en diagonales imposibles hacia fuera del encuadre constantemente emplazado desde un punto de vista contrapicado, o también con sus pinturas de féminas inmersas en las vicisitudes de las *toilettes* consideradas en la época ignominiosas por lo poco favorecedor e idealizado de sus posturas o lo indecoroso de la mostración de la intimidad. Aquello importante pasaba a ser precisamente la *impresión* de movimiento, la imprecisión de las formas en pro de la sensación de vida, de ligereza, de dinamismo constante. La pincelada suelta (la importancia del color superando la forma), los encuadres descentrados y la sensación de reflejo de un instante cualquiera constituían herramientas de primer orden para plasmar tal *impresión*. Si bien la dilución formal impresionista —del mismo modo que otras rupturas previas, como la negación prerrafaelista de la perspectiva— no deja de ser un modo de representación, una construcción visual tan artificiosa como sus corrientes representacionales contemporáneas, Jonathan Crary la reivindica como parte importante del tronco del que derivarían múltiples ramificaciones de la imagen contemporánea:

[c]on Manet, el impresionismo y/o el postimpresionismo, emerge un nuevo modelo de representación y percepción visual que constituye una ruptura respecto a otro modelo de visión vigente durante siglos, y que podría definirse aproximadamente como renacentista, perspectivo o normativo. La mayor parte de teorías sobre la

cultura visual moderna continúan amarradas a una versión u otra de esta «ruptura» (2008:18).

A continuación veremos cómo los intentos de capturar y reproducir el tiempo, ligados al avance de la técnica, van asociados a la complicación de lo encuadrado hasta que mediante el montaje, mediante el ejercicio del artificio y su ocultación, se consigue domesticar el tiempo y el objeto de la representación, la fugacidad de la vida en relación al encuadre. Cuando Aumont —precisamente poniendo en relación impresionismo y cine de los Lumière— advierte de que «el sentido no se da en lo real» (1997: 59), alude a la operación sobre esa parcela de mundo registrado en el encuadre que hay que llevar a cabo para fomentar sentido, para generar una fuerza centrípeta del encuadre que disimule aquello que los impresionistas —convenientemente a sus intereses— parecieron atisbar: que la realidad en movimiento no posa para la cámara, que el mundo escapa del encuadre. Según el teórico, «Lumière —«pintor»— coincide con cuestiones pictóricas de su tiempo [...] la *vista* Lumière es, literalmente, lo que se ve desde ese punto, lo que de visible muestra el punto elegido [...] es el amor de la *vista* Lumière por el instante cualquiera» (1997: 27) tan perseguido por la rama de la modernidad estética que venimos rastreando:

[e]n este contexto, la importancia del cine reside en su aparente capacidad para *representar* con total perfección lo contingente, para facilitar la grabación pura del tiempo. Y este esfuerzo es especialmente legible en el género predominante del cine de los primeros tiempos: la realidad, que parecía capturar el momento, registrar y repetir *lo que acontece* (Doane, 2012: 45).

Sin embargo, a diferencia de lo que sucede ante el encuadre pictórico estático, en el que el objeto de la representación —por más *cualquiera* que sea— queda irremediable y eternamente apresado en el marco a merced de la inmanente observación y posesión del espectador, ante la cámara fija del cine de los Lumière, la vida no danza para su objetivo sino que se sale de él y, de hecho, parte del *cine de atracciones* (Gunning, 1986)⁶ resolverá esa tensión inherente a la filmación exterior, de voluntad cuasi-documental, atrayendo el espectáculo al centro del encuadre y convirtiéndolo en autónomo. En cualquier caso, bien mediante esa composición de la puesta en escena en que toda la atención se dirige hacia el espectáculo situado en el centro del plano —amén de la selección de un emplazamiento ideal para el punto de vista de la cámara—, bien mediante montaje⁷, el cine, según Aumont, fuerza el sentido de lo representado procurando ofrecer una posición cómoda para el espectador, ventajosa:

[e]l cine: una máquina simbólica de producir punto de vista. Sería deseable aclimatar la intraducible noción inglesa de *vantage point*, que califica los «buenos» puntos de vista, los puntos de vista eficaces, los que expresan y traducen un dominio de la situación visual. «Puntos ventajosos», eso es lo que se trata de producir en el cine en cada instante. Tan ventajosos que se hacía necesario que no tuviesen rival: el filme no podía

⁶ Cimentado en la tradición exhibicionista, espectacular, *mostrativa* de cineastas como Méliès, Tom Gunning defiende su dominio del panorama cinematográfico hasta los años 1906-1907, así como su permanencia posteriormente «both into certain avant-garde practices and as a component of narrative films, more evident in some genres (e.g., the musical) than in others» (1986: 64).

⁷ Profundizaremos en la importancia del montaje en la generación del lenguaje cinematográfico hegemónico en el capítulo tercero.

permitir al espectador ocupar otro punto de vista que ese *vantage point* que él le había preparado.

Por eso el espectador del filme [...] ha sido condenado a la inmovilidad, como el espectador de panorama o de tren. Lo que él habría podido añadir a la representación no habría podido sino menoscabar la perfección de un espectáculo magistral, magistralmente ventajoso. La divisa paradójica del ojo variable es la de los primeros fotógrafos: «¡Quietos!» (Aumont, 1997: 55).

Lógicamente, el devenir de la historia del cine convertiría parte de esta premisa en cuestionable en tanto en cuanto la focalización narrativa y el punto de vista son recursos del lenguaje fílmico con innumerables posibilidades con las que jugar provocando y dinamitando expectativas espectatoriales. Sólo por citar un ejemplo ilustrativo, el juego con el suspense y la ventaja o desventaja del punto de vista narrativo con el que se identifica el espectador resulta una herramienta clave en el género de terror, donde la regulación de lo que la cámara *muestra* y *sabe* en cada momento incide directamente en los golpes de efecto que buscan generar miedo o angustia en el enunciario. En aquello que no se ve bien o que no se sabe, pues, reside constantemente el motivo de la desazón que posibilita el funcionamiento del cine de terror. No obstante, la parte de la idea de Aumont que pierde vigencia según el lenguaje cinematográfico va desarrollando sus posibilidades es aquella que califica de siempre “ventajoso” el punto de vista generado. Se mantiene, sin embargo, la idea de la creación simbólica de un punto de vista en todo momento, a través del cual se articula la narración y cuya complejidad resulta uno de los intereses principales a investigar en cuanto a narrativas no lineales se refiere. Si la captura de la instantaneidad y la fugacidad caracterizaba la parcela de la modernidad estética que revisamos sucintamente, el cine no lineal que nos ocupa se ve atravesado por una temporalidad fracturada, incierta, cargada de connotaciones que, defendemos, remiten a las obsesiones de su propio tiempo.

Doane entiende que el cine en tanto medio resuelve la tensión entre la capacidad fotográfica de congelar un instante temporal lastrado de falta de sentido: el «constante conflicto entre sentido y contingencia que afecta a la fotografía y a la pintura en su intento de representar el tiempo parece quedar neutralizado con la cámara de cine, que sustituye la elección y la intencionalidad por un registro automático de la duración (2012: 273). Veremos cómo la no linealidad propia del cine que nos ocupa pone de manifiesto, sin embargo, la artificiosidad de la reconstrucción temporal que el tiempo fílmico parecía haber sintetizado —cadencia de 24fps mediante—. El *registro automático de la duración* poco importa una vez el montaje se encarga de generar una temporalidad propia y particular del relato construido y, en este caso, de desnaturalizarla en su vertiente más convencional, de subvertir —o más bien de desnudar— las normas según las cuales se articula la comprensión del tiempo diegético. De este modo, el cine respecto al tiempo, pese al peso ontológico del registro aparentemente directo del movimiento, termina configurándose como un medio de representación más que investiga, desarrolla y utiliza los recursos de su propio lenguaje respecto a la imagen encuadrada para representar la dimensión temporal que a su discurso conviene.

2.1.2 FOTOGRAFÍA, CRONOFOTOGRAFÍA Y PRECINE

Antes de continuar observando las implicaciones del cinematógrafo en el afán de la Modernidad por captar el tiempo y las implicaciones de la fragmentación en el devenir del dispositivo y las particularidades de su registro, consideramos insoslayable hacer referencia a la fotografía como ineludible paso previo —tanto técnica como simbólicamente— en la configuración de «este «ojo» [...] [que] se inventa y se modela en el siglo XIX en las máquinas y espectáculos basados en su ubicuidad y movilidad» (Aumont, 1997: 45). Conviene remarcar, con Palao, que «[p]artiendo de la premisa de que la Modernidad se estructura alrededor del ideal de progreso, consideramos básico el componente proyectual que la dirige» (2009: 69). Tal progreso es indesligable del avance científico-técnico edificado sobre los pilares ideológicos del positivismo que «en el camino de apresamiento icónico del Ser, [persigue] [...] la *exclusión del sujeto de la enunciación* en pro de la *denotación pura* que podemos considerar inscrita en el programa moderno desde su inicio» (Palao, 2009: 69). Cuando Sontag formula que «[f]otografiar es esencialmente un acto de no intervención» (1981: 22) se hace eco de la *virtud* atribuida al medio fotográfico en la búsqueda de hacerse con el mundo hecho imagen de manera lo más objetiva, lo más *excluyente* del sujeto de la representación posible. Tal disminución de la intervención es posibilitada por el registro fotoquímico que adhiere a la imagen la *huella* del referente independientemente del interés y la capacidad de llevar a cabo una mimesis fidedigna del objeto representado por parte del artífice de la representación. Kracauer explicita esta sinergia entre el funcionamiento de la fotografía y la voluntad aséptica de la ciencia moderna y la fotografía:

[l]as imágenes que nos impresionan como intrínsecamente fotográficas parecen perseguir el propósito de representar la naturaleza elemental, la naturaleza tal como existe con independencia de nosotros [...] En este aspecto, hay una analogía entre el método fotográfico y la investigación científica; ambos sondean un universo inagotable cuya totalidad nos elude eternamente (Kracauer, 1989: 41).

La fotografía puede entenderse, en este sentido, como un importantísimo eslabón de la cadena de dispositivos modernos de registro de la imagen que se imbrican con el constante proyecto de representar el tiempo y el movimiento sin voluntad de intervención condicionante del proceso, puesto que provoca una revelación aparente, un desvelamiento de lo que escapa al ojo humano de la mano de la técnica. Resulta lógico, pues, que al margen de la pugna de parte del sector de profesionales de la fotografía que ya en época decimonónica pelean por el reconocimiento de aquélla como un arte, el empeño científico en la investigación creyera haber encontrado en la fotografía una gran aliada.

En *La emergencia del tiempo* cinematográfico, Mary Ann Doane plantea que «[e]l cine debe su existencia a la tendencia que se despierta en el siglo XIX a fragmentar y analizar el tiempo y el movimiento, cuyo ejemplo más representativo es, quizá, la obra de Marey» (2012: 307). Paralelamente a la disolución formal impresionista, el fotógrafo inglés Eadweard Muybridge y el fisiólogo francés Étienne-Jules Marey —entre otros tantos investigadores contemporáneos suyos⁸— se esforzaban por apresar visualmente los

⁸ Algunos de los más reseñables podrían ser Janssen, Claudet, Cook, Du Mont, Ch. Johnson, Thomas Sutton, Ducos de H. Reyno Hell, etc. (Gómez Tarín y Marzal, 2015).

intersticios del movimiento, por aquél entonces imperceptibles, mediante la técnica fotográfica. Más que buscar una representación de la realidad como tal, ansiaban descomponerla para poderla investigar. Parte del resultado de su experimentación dio sus frutos en el campo de la cronofotografía, en forma de series de fotografías que multiplicaban los cuerpos que transitaban ante los objetivos de inventos como el *fusil fotográfico* de Marey de 1882 que reproducía doce fases sucesivas de un movimiento (Gómez-Tarín, 2015). La que se consideró una representación científicamente fidedigna del movimiento⁹ quedaba así adscrita a la fragmentación, a la complicación del lenguaje de la imagen encuadrada. Sólo enrareciendo su contenido era posible explorar aquello que la representación convencional velaba, enarbolando a la vez la bandera del avance científico. En otras palabras, «[p]ara Marey, el tiempo constituía una plenitud objetiva que siempre parecía escapar al control de su técnica fotográfica diferencial. Solo podía representarse adecuadamente a riesgo de ser ilegible» (Doane, 2012: 17). Capturar el dinamismo equivalía, incluso, a una abstracción de los cuerpos previa en décadas a movimientos artísticos trascendentes que rechazaran *programáticamente* la figuración pictórica. Es el caso de las imágenes resultado de cierta cronofotografía de Marey cuya principal finalidad era investigar el movimiento del cuerpo humano y para la cual se hacían resaltar una serie de líneas verticales recorriendo extremidades y tronco del modelo fotografiado en movimiento de modo que tales líneas adheridas a su cuerpo sobresalen visualmente en la impresión fotográfica sobre el resto del cuerpo y el fondo oscuro, dando lugar a una especie de ciempiés geométrico y esquemático cuyo recorrido dibuja el seguimiento de la trayectoria del cuerpo.

La complejidad del dinamismo se correspondía, así, con el enrarecimiento de la imagen fotográfica, que primaba en esta modalidad su vertiente científica sobre cualquier inclinación narrativa. No había texto ni sentido ajeno a ella que retratar. Su valor procedía de la translación directa del parte de la percepción del funcionamiento de los cuerpos en movimiento que escapaba al ojo humano.

2.1.3 FUTURISMO PLÁSTICO

Vicente Sánchez-Biosca reconoce en el prólogo de *Cine y vanguardias artísticas* (2004) la complejidad de la relación entre los términos que dan título al libro; estos no constituyen una «sencilla convergencia», pues

el cinematógrafo, la última de las artes, la más joven y dirigida a las masas, por lo general incultas, o, incluso, analfabetas; arte impura, en el mejor de los casos, popular, técnica, a medio camino entre invento y comercio [...] nace en connivencia con el espíritu de su tiempo: surgido de la técnica y del movimiento, de su análisis científico y de su percepción humana, [...] era demasiado tosco para asumir los postulados vanguardistas [...] Y, sin embargo, el cine poseía las condiciones óptimas para interesar a estos artistas inquietos por el mundo moderno (Sánchez-Biosca, 2004: 19).

⁹ Tomada incluso, en muchas ocasiones, con el fin de contribuir al estudio de la anatomía humana.

Si bien, según el autor, el «período heroico» de la vanguardia cinematográfica propiamente dicha resulta breve y debe ser diferenciado del cine experimental que, siguiendo a Jean Mitry (1974), llega hasta los años veinte, Sánchez-Biosca reconoce también en el cinematógrafo

la vocación excéntrica, disruptiva y fragmentaria que caracterizaría poco después a algunos movimientos de vanguardia [...] la pista es interesante en la medida en que ayuda a comprender la predilección de muchos movimientos de vanguardia por fórmulas de espectáculo popular en detrimento de la tradición artística y teatral de las bellas artes (2004: 30).

El nexo latente, el eco que emparenta estos modos de representación visual encuentra una plasmación clara en la implicación ardorosa de la vanguardia futurista en la representación plástica del movimiento y la velocidad. Declara Marinetti en el *Manifiesto futurista* publicado en 1909: «nosotros pretendemos exaltar el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso gimnástico, el salto peligroso, el puñetazo y la bofetada. [...] No tenemos inconveniente en declarar que el esplendor del mundo se ha enriquecido con una nueva belleza: la belleza de la velocidad» (1968: 129). El objetivo de *extraer lo transitorio* exigido por Baudelaire dejaba ya de interesarse por cualquier mitad eterna y militaba por la destrucción de esa tradición, del pasado. Situándose «sobre el promontorio más alto de los siglos» (Marinetti, 1968: 129), el colectivo futurista renegaba de la tradición previa. La agresividad de sus tiempos necesitaba, a sus ojos, de una renovación del lenguaje que desechara cualquier nostalgia. La voluntad expresa y declarada —manifestos mediante— de vanguardia absoluta se ligaba, así, a la desestructuración visual del lenguaje convencional. En ese primer manifiesto Marinetti declara la muerte del tiempo y el espacio y la conciencia de vivir en lo absoluto, de haber creado “la velocidad omnipotente”. Avanza así algo que el *Manifiesto de los pintores futuristas*, firmado por Marinetti, Carrà, Russolo, Balla y Severini (1910) explicitará de forma más clara:

«Declaramos:

1. Que es menester desdeñar todas las formas imitativas y glorificar todas las formas originales. [...]
7. Que el dinamismo universal debe ser plasmado en pintura como sensación dinámica.
9. Que el movimiento y la luz destruyen la materialidad de los cuerpos».

Así abordan el que sería «su gran tema: el movimiento [...] como representación de sus momentos sucesivos, lo que exigía la descomposición del proceso de movimiento y aun del móvil» (Bozal, 1978: 89). La relación con la cronofotografía, pariente ya muy cercana del cinematógrafo, es clara. Hacerse cargo del dinamismo de su época, paradójicamente cosificado en el movimiento, implica para los futuristas la destrucción de los cuerpos, la imposible aprehensión de su recorrido renunciando a sus formas. El tiempo prácticamente se anula, no se comprende sin la imitación del movimiento. Por traer un ejemplo de ello, veamos cómo Giacomo Balla reproducía en lienzos como *Niña corriendo por el balcón* (1912) o *Camino de movimiento y secuencias dinámicas* (1913) esquemas que resuenan a las múltiples congelaciones de un mismo cuerpo en movimiento de Marey. En ambos pares de imágenes se observa cómo cuerpos futuristas y fotografiados rendían pleitesía a la velocidad, la violencia y la mecánica moderna de finales del siglo XIX y principios del XX desde la fragmentación y la abstracción formal.

Paralelismos entre *Niña corriendo por el balcón* (1912) y *Camino de movimiento y secuencias dinámicas* (1913) con la cronofotografía de Marey. Fuente: Wikimedia Commons.

En relación ya directa con el cinematógrafo, Tom Gunning reivindica en su definición del *cine de atracciones* (1986) el interés de la vanguardia por ese modo de representación mostrativo, debido a su apelación directa al espectador, su desdén hacia la integración narrativa¹⁰ y su poco interés en generar un mundo ficticio similar al del teatro, aproximándose contrariamente al espectáculo del vodevil:

[e]he enthusiasm of the early avant-garde for film was at least partly an enthusiasm for a mass culture [...] as something more than a simple gesture of *épater les bourgeois*. [...] it was precisely the exhibitionist quality of turn-of-the century popular art that made it attractive to the avant-garde —its freedom for the creation of a diégesis, its accent on direct stimulation (Gunning, 1986: 66).

Gunning provee de un ejemplo que ilustra gráficamente la sinergia entre la mostración de imágenes atractivas para el público de los inicios del cine y el interés por la

¹⁰ Que terminaría extendiéndose a partir de 1906-1907 e integrando la espectacularización propia del cine de atracciones.

técnica del movimiento (el transporte, de hecho) en la descripción de los Hale's Tours, implementados en una suerte de parques de atracciones primitivos y que combinaban la puesta en movimiento de "vistas" filmadas con la adecuación del espacio, diseñado para estimular la sensación de literal viaje inmóvil: «[n]ot only did the films consist of non-narrative sequences taken from moving vehicles (usually trains), but the theater itself was arranged as a train car, with a conductor who took tickets, and sound effects simulating the click-clack of wheels and hiss of air brakes» (Gunning, 1986: 65).

2.1.4 CINEMATÓGRAFO

Hemos visto brevemente, mediante algunos escuetos ejemplos que pretenden ser representativos de la persecución de la imagen en movimiento tardo-decimonónica y de principios de siglo XX, cómo la fragmentación habita en el núcleo de la representación del movimiento buscada también por el conjunto de dispositivos que se agrupan bajo la nomenclatura de *precine* y que recogen «una secuencia lógica de experimentaciones cuya cúspide ocupa la fotografía» (Gómez Tarín, 2015: 262). A fin de cuentas, bajo la estructura del cine no se halla sino una sucesión de fotogramas, de fragmentos de una misma toma registrada. El movimiento y por tanto el tiempo son *conditio sine qua non* para el desarrollo de cualquier obra cinematográfica. Kracauer adscribe a una supuesta *sustancia* del cine en tanto medio la tendencia a captarlos enlazando con ese ideal decimonónico de modernidad. Es lógico, dice, que el cine esté animado por el deseo de retratar la vida material más transitoria, la vida en lo que tiene de más efímero, pues el teórico defiende que las muchedumbres callejeras, los gestos involuntarios y otras fugaces impresiones componen su sustancia (Kracauer, 1989). El cinematógrafo situado como parte de la estela de invenciones técnicas de índole científica como la cronofotografía, forma parte todavía de «[l]a llamada «Fièvre de Réalité» del siglo XIX [que] es un impulso de *realismo integral* que hay que entender, aunque su enunciación parezca banal, en un doble sentido: *no sólo hacer del Todo una imagen, sino, también, hacer de esa imagen el Todo*. Esto es, conseguir despejar del Ser lo nouménico» (Palao, 2009: 77).

La fe en la imagen como vehículo de registro de la realidad, imbricada con el desarrollo técnico que permite «concebir el cine como un paso más en la construcción del imaginario moderno que se instaura con la emergencia del discurso científico» (Palao, 2009: 77) pone de relieve el mantenimiento de la creencia —patente hoy en día— en la capacidad ontológica de la imagen en perspectiva como *ventana abierta al mundo*, en la medida en que implica un principio de accesibilidad al Otro exterior desde un espacio cotidiano, propio, connatural al que mira. Es, por tanto, determinación ontológica que implica la posibilidad de atraer el mundo-imagen ante el sujeto bajo la especie concreta de intersecciones de la pirámide visual. Para ello, la *perspectiva artificialis* se configura como un intento de reproducir las leyes de la óptica, sí pero, sobre todo, de la *mirada* (Palao, 2009: 64-65).

De hecho, desde la proyección de los hermanos Lumière en el Boulevard des Capucines en 1895 hasta aproximadamente 1902 los films son el resultado de la impregnación fotoquímica del celuloide. Las decisiones del rodaje son los únicos

mecanismos determinantes y lo proyectado coincide exactamente con aquello que ha sido filmado (a veces incluso por el mismo aparato), sin alteración alguna del orden de registro. Sin montaje entendido como operación de engarce entre diferentes planos, como incidencia en la disposición del material filmado (al margen del montaje interno al cuadro), esa posibilidad de acceso a la porción de mundo encuadrada por la cámara queda en la espera de una revelación que no llega a producirse. La voluntad de dominar lo hasta entonces inapreciable del mundo desde de la imagen, de la captación *objetiva* del movimiento y la fijación del tiempo resulta refractaria a la narración, en tanto en cuanto las premisas del positivismo científico aplicadas a la imagen pretenden una translación directa de la *verdad* desde la misma, le atribuyen la consecución del sentido *per se*, sin un relato externo del que dependa. En este sentido,

el cine, que nace de la estela de la fotografía, no tiene nada que ver con un sistema narrativo. La ciencia y la cosmología que en ella se originan son, en sus modos de producción discursiva, refractarias al relato: [...] el cine nace como dispositivo de mostración, de registro con pretensión de transmisibilidad perceptiva (Palao, 2009: 77-78).

De esta manera, la voluntad de aprehender el mundo en forma de imagen a través de la reproducción de los cuerpos en movimiento a lo largo de una secuencia temporal se encuentra con un doble revés. Por un lado, la necesidad de la fragmentación de lo encuadrado para fijar el movimiento de los cuerpos en el tiempo y acceder así a aquello que a la percepción humana sin mediación de la técnica escapa, a lo que en vocabulario kantiano podría calificarse de *noumenal*. Por otro, la dilución del relato de cuyo instante más significativo la imagen fuera representativa. El mundo, la realidad, huye del encuadre y no *significa* en sí misma:

[e]l descubrimiento que el cinematógrafo propicia es mucho más radical: ese relato *no existe* y hay que construirlo. *El régimen icónico universal en Occidente es parasitario de un relato que falta*. No es que el cinematógrafo origine esta discontinuidad del Ser sino que la desvela —es el poder de la «objetividad»— para aplicarse a volver a velar su descubrimiento [...] se deberá afanar en fingir (construir) una esencialidad de lo encuadrado que ha dejado de tener garantizada su existencia (Palao, 2009: 78).

2.2 ESCRITURA CONVENCIONAL PARA UN MUNDO DE SENTIDO PLENO: LA FRAGMENTACIÓN

EN BENEFICIO DE LA FLUIDEZ Y LA TRANSPARENCIA ENUNCIATIVA

La respuesta al vacío de sentido desvelado por el cinematógrafo, al descubrimiento de que el mundo no danza dócilmente para el encuadre sino que le desborda en su devenir sin significación propia, encuentra diferentes respuestas desde dentro de la praxis cinematográfica de la época.

Lejos de ser consustancial al medio de representación cinematográfico, el lenguaje que terminó por consolidarse como hegemónico y que Noël Burch agrupa bajo la denominación de Modo de Representación Institucional (1987) no fue el primero ni el único modo representacional filmico desde el nacimiento del cinematógrafo, así como tampoco resultó de una evolución *natural* del cine de los primeros tiempos. El cine de los orígenes, injustamente llamado *cine primitivo*, convivió con el *cine de integración narrativa* hasta que, debido en parte a factores económicos y sociales —entre los que se cuentan la mayor duración de los filmes, el creciente enfoque a un público burgués de gusto arraigado en la novela y teatro decimonónico, los consiguientes cambios en los procesos de distribución y exhibición, la inminente hegemonía norteamericana y, en definitiva, el nacimiento de la industria del cine— el asentamiento de las herramientas de aquella *integración narrativa* dio lugar a la madurez del MRI que terminaría imponiéndose catapultado por la expansión *universalizante* posterior del cine clásico.

El cine de los orígenes no parte —a diferencia del cine narrativo— de una búsqueda de verosimilitud sino que prima el espectáculo, la seducción de los sentidos: el «carácter exhibicionista de esta tendencia, en la que predomina la *mostración* (*showing*), caracteriza a un cine concebido como un espectáculo escénico de inspiración teatral» (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 198). La forma de que lo encuadrado no escape, de mantener su consistencia, deriva en una puesta en escena en la que el cuadro es autónomo. Todo lo que sucede, todo lo que interesa ver, queda en el centro de la puesta en escena y el montaje entendido como operación de engarce entre diferentes planos que abren la posibilidad de explorar el fuera de campo en tanto espacio habitable y susceptible de ser mostrado, no se concibe.

Cada escena —como cada acto de una pieza— se desarrolla ante un decorado único y hay unidad de tiempo y de lugar; las escenas jamás se inician en un sitio para continuar en otro; la cámara está siempre a la misma distancia de los actores, situada frente al escenario, estática y fuera de la acción, todo lo mismo que si fuese un espectador sentado en la butaca de un teatro (Reisz, 1980: 17).

El plano, pues, se convierte en una entidad autosuficiente. La composición en su interior atrae y conserva el espectáculo dentro de sus límites, dando lugar a la llamada *estética de la atracción* (Gaudreault, 1988) caracterizada por el estatismo del plano autárquico, la ausencia

de movimientos de cámara y la plitud de la puesta en escena con decorados pintados. Tales son las herramientas mediante las que el *cine de atracciones* devuelve al encuadre cinematográfico la fuerza centrípeta perdida por la ausencia de relato inherente a lo filmado y de la captación de su instante esencial desde el mero registro. Así pues, sale a relucir la idea de que

[e]l cinematógrafo es, al principio, una máquina para producir fotogramas múltiples (necesarios para componer un plano) y no, al menos en el origen, una máquina para hacer planos. El lenguaje cinematográfico es en efecto producto a la vez de la invención de un *proceso* (el cinematógrafo, que permite rodar planos) y de la introducción de un *procedimiento* (el ensamblaje, el montaje de diversos planos, de múltiples unidades, con el objetivo de hacer con ellas una sola entidad, un film) (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 53).

En la elaboración de lo que hoy entendemos por lenguaje cinematográfico — independientemente del modo de representación al que aludamos— el trabajo de montaje ligado a la construcción conceptual de un espacio y un tiempo continuos representados desde la sucesión de diferentes planos encadenados constituye el punto de partida. En la organización de planos que articula los segmentos del relato empiezan a aparecer también recursos como fundidos o encadenados que, más allá de ligar dos planos concretos sirven de puntuación entre diferentes secuencias. De este modo nace el *cine de integración narrativa*, cuyo modo de hacer se encuentra a medio camino entre el *cine de los orígenes* y la narrativa del modo de representación institucional, puesto que genera un mundo diegético más allá de la puesta en escena teatral de la estética de atracciones sin desechar del todo su intención espectacularizante:

[l]a constitución de un espacio homogéneo es el primer paso hacia la absorción diegética que constituye la *integración narrativa* y que, con el tiempo, desembocaría en la verosimilitud del cine clásico. La parquedad visual y los decorados pintados de los primeros tiempos desaparecen al tiempo que aumenta poco a poco el uso de localizaciones naturales. Paulatinamente se centra la imagen, ahora más centrípeta que centrífuga. También se facilita la identificación de la mirada del espectador con la cámara, toda vez que esta asume puntos de vista correspondientes a personajes como consecuencia de una cierta planificación, más compleja que la de la mera unpuntualidad de los encuadres (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 199).

Parte esencial del cine de integración narrativa es, pues, la búsqueda de verosimilitud que se construye desde el refinamiento y la complejidad en la planificación y el montaje que desembocan en la creación de un mundo diegético que, en lo concerniente al cine mayoritario de la industria de Hollywood, funciona según una lógica que iremos desgranando en los epígrafes siguientes en vistas a comprender posteriormente qué quiebra exactamente la narrativa de los *mind-game films*. En base a ello, conviene tener presente

que el cine de Hollywood pretende ser «realista» tanto en el sentido aristotélico (fidelidad a lo probable) como en el naturalista (fidelidad al hecho histórico); que el cine de Hollywood intenta disimular su artificio por medio de técnicas de continuidad y una narrativa «invisible»; que la película debe ser comprensible y no debe presentar ambigüedades (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 3).

Veremos a continuación cómo se articulan estos pilares de la lógica hollywoodiense que terminarán configurando buena parte del funcionamiento narrativo del cine comercial más allá del estadounidense, no sin antes remarcar una vez más la condición de artificialidad de esa verosimilitud considerada como tal en base a su propagación desde la industria cinematográfica más potente. Si planteamos la posibilidad de que la no linealidad narrativa constituya un desafío al modo *normal* de contar historias mediante el cine, insistimos en recordar que lo considerado verosímil, realista o *normal* tiene indudables implicaciones ideológicas, se corresponde con una determinada cosmovisión y no es inherente *per se* a un medio de representación. En palabras de González Requena:

lo que concebimos realista sería lo verosímil. Pero entonces constataremos de inmediato [...] que lo verosímil es lo que se inscribe de manera coherente en cierto modelo de representación —teórica, artística, etc. De manera que poseeremos tantos patrones de verosimilitud como sistemas de representación (2006: 491).

Sigamos pues con la configuración del realismo propio del sistema de representación que nos ocupa. El americano Edwin S. Porter es considerado uno de los pioneros de la utilización del montaje en la creación de todavía inestables universos diegéticos en los que, tal y como sucede en *Gran asalto y robo de un tren* (Great Train Robbery, 1903) o *Vida de un bombero americano* (Life of an American Fireman, 1903), la repetición de una misma acción —como la entrada o salida del héroe bombero de la ventana de un edificio en llamas— desde diversos puntos de vista combina el ensanchamiento espacial vertebrado desde el montaje con la interrupción del progreso temporal que supone la repetición de lo que ya ha sucedido una vez en la diégesis. En cualquier caso, el *cine de atracciones* convivió con el *cine de integración narrativa*. Ambos deben entenderse como modos de representación con diferentes finalidades y estrategias, herederos de diferentes tradiciones (una más teatral-espectacular y otra más literaria-narrativa) que evolucionan hacia diversos géneros cinematográficos (Gunning, 1986): mientras que el primero será absorbido por la industria en forma de musical o *slapstick*, veremos cómo los procedimientos narrativos del Modo de Representación Institucional evolucionarán hasta terminar configurando el cosmos diegético controlado y de voluntad de verosimilitud del Cine clásico, indesligable ya de la praxis cinematográfica propia de los estudios hollywoodienses:

[e]stilísticamente, a partir de 1917, el modelo clásico se hizo dominante, en el sentido de que la mayoría de las películas de ficción, a partir de aquel momento, utilizaron sistemas narrativos, temporales y espaciales fundamentalmente similares. Al mismo tiempo, el sistema de producción de estudio se había organizado: la división del trabajo, el guión de continuidad y un sistema administrativo jerárquico se convirtieron en procedimientos cinematográficos principales (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 10).

Thomas Elsaesser y Warren Buckland (2002) destacan el acuerdo entre enfoques teóricos pertenecientes a diferentes escuelas respecto al rango temporal en que se sitúa al cine clásico de Hollywood como un fenómeno cultural relativamente estable. Por ejemplo:

[t]hey are also in agreement that the classical Hollywood cinema has been a remarkably homogeneous cultural phenomenon, having remained stable over a relatively long period of time: what Bordwell et al. call the 'classical mode of representation' is given a time frame from roughly 1917 to 1960. Similarly, Bellour

would date classical cinema from D.W. Griffith's *The Lonedale Operator* (1911) to Hitchcock's *Mamie* (1964) (see Bellour 2000)» (2002: 36).

De forma similar, Sánchez-Biosca reconoce la tensión entre las constantes apariciones de recursos que contradicen la supuesta homogeneidad de la «impersonalidad» de Hollywood con la persistencia general de su modo de narrar a lo largo de las décadas. La absorción que el cine norteamericano llevaba a cabo de otras cinematografías como el expresionismo alemán o el montaje soviético justifican que

los desequilibrios comenzaran pronto a invadir la historia y que los años cuarenta, sin ir más lejos, se mostraran repletos de rasgos que no comulgan demasiado con la normativa, a saber: desdoblamientos enunciativos por medio de voces en *off* o *flashbacks* constantes, si no más abundantes, sí más funcionales para la estructura, iluminaciones contrastadas y virtuosas que denegaban la transparencia fotográfica y rasgos de manierismo progresivo (Sánchez-Biosca, 1996: 124).

Resulta particularmente pertinente para trasladarlo a nuestro objeto de estudio el gesto de «cierto descreimiento y signos de desgaste» (1996: 125) que el autor adscribe a la supervivencia del «régimen de montaje» clásico a lo largo de las décadas de los cincuenta y sesenta, mientras la modernidad cinematográfica experimentaba en otras direcciones. De algún modo, nos encontramos en el caso del cine postclásico fracturado una tensión similar, aunque en diferente contexto y de más acentuada fricción con la narración hegemónica, pues hay cierto hartazgo de lo hegemónico que puede desestabilizarlo, sin embargo, sin dinamitar su lógica.

2.2.1 LA CONSTRUCCIÓN DE LA CONTINUIDAD

Para comprender el desafío que supone la fracturación de las narrativas no lineales al cine hollywoodiense convencional consideramos pertinente asentar los presupuestos sobre los que éste se edifica, a raíz de las convenciones estéticas y narrativas llevadas a su más rígida expresión de la mano del clasicismo cinematográfico hollywoodiense autorregulado por el Código de Producción —comúnmente conocido como código Hays, apellido de su principal redactor y presidente de la Motion Pictures Association of America—, y cuya extrapolación al resto de cinematografías de diversas épocas y nacionalidades es teorizada de la mano de Noël Burch y su concepto “Modo de Representación Institucional”. En los siguientes párrafos procuraremos sintetizar las propuestas teóricas de las que partimos para comprender las características e implicaciones de la escritura cinematográfica sobre las que más comúnmente suelen edificarse los filmes *mainstream*, no sin advertir que toda generalización o etiqueta resulta en sí misma problemática, especialmente cuando trata de abarcar objetos tan sumamente amplios y heterogéneos que cruzan no solo textos sino épocas, nacionalidades, estéticas, ideologías y tipos de producción.

Así pues, pese a todos los rasgos generales que iremos anotando, resulta un imperativo tener presente la heterogeneidad y las contradicciones de la industria de Hollywood, dada la

atribución de una imposible unidad a un objeto de límites tan difusos que su existencia misma es muy debatible: ni industrial ni textualmente, Hollywood se mantuvo ajeno a tensiones y contradicciones; y el sistema (aun si se concede que hubo tal cosa), que se sustentaba en convenciones tan artificiosas como cualquier otro, nunca fue tan férreamente transparente, ni careció de la dimensión espectacular consustancial al *show business* (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 221).

El enfoque teórico que adoptaremos para el análisis cinematográfico entiende que cada texto construye su propio código¹¹ y es consecuente con la idea de que las particularidades de cada filme dirigen la lectura espectral según su propia ruta, ciñéndose o no a las directrices clasicistas pero, en cualquier caso, generando un itinerario interpretativo propio. Tal premisa casa con la complicación de categorizar el cine clásico y todavía más el MRI debido a las tensiones y contradicciones de la propia industria. Esas contradicciones son especialmente importantes en nuestra investigación, dado que nuestro objeto de estudio nace en la mayoría de los casos propuestos de la industria norteamericana —es producida por lo menos parcialmente por grandes productoras estadounidenses y dirigida, en algunos de los casos más paradigmáticos, por algunos de sus directores más consagrados como Martin Scorsese, Christopher Nolan o David Fincher. En su devenir diegético se diferencia de las convenciones del Hollywood más *mainstream* ilustrando, precisamente, las contradicciones internas al mismo. Y es que es la concepción de Hollywood como un sistema omnívoro aquello que da pie a cuestionarnos el nivel real de ruptura o desafío de la no linealidad narrativa. La necesidad de cautela a la que aludimos respecto a las generalizaciones comentadas, pues, se extiende a las propuestas teóricas que revisamos en los epígrafes siguientes.

2.2.1.1 Aproximaciones teóricas a la normatividad cinematográfica

El Modo de Representación Institucional (MRI) es concebido por Noël Burch en contraposición a lo que él denomina Modo de Representación Primitivo (MRP). Este último, que se refiere al cine de atracciones predominante hasta aproximadamente 1907 (Gunning, 1986), es considerado por Burch peyorativamente como un cine grosero y primitivo respecto al cine de integración narrativa *griffithiano*. Juan Miguel Company sintetiza este último enumerando como sus principales características «naturalización del espacio de la representación; construcción de una estructura narrativa causal, clausurada y linealmente progresiva; montaje como sutura de la continuidad entre los planos; y borrado de toda huella enunciativa del proceso de producción» (Marzal, 1998: 175-176). Utilizaremos la nomenclatura del MRI de Burch porque resulta útil para caracterizar las convenciones solidificadas como estrato del cine narrativo hegemónico más allá del cine clásico (restringido a un periodo y una industria concreta). Esto no obstante, debemos advertir nuestro desacuerdo con las connotaciones despectivas que el teórico asocia al cine

¹¹ Tal y como explicamos en el apartado dedicado a la metodología de investigación.

de los orígenes (el que él denomina MRP), puesto que —siguiendo a Tom Gunning— entendemos que parte de tradiciones estéticas como las variedades que persiguen la seducción de los sentidos, la atracción de la mirada mediante la mostración de un espectáculo, más que la narración.

También la propuesta de “Modelo Narrativo-Transparente” de Sánchez-Biosca resulta interesante para incidir en la transparencia enunciativa resultado del borrado de toda huella enunciativa en pro de una naturalización de la concatenación de los hechos diegéticos sometidos a una lógica causal de apariencia autosuficiente y neutral, aproblemática en cuanto a su recepción se refiere. El énfasis en el efecto de transparencia del cine convencional resulta necesario atendiendo a que precisamente esa transparencia, esa fluidez de la narración que parece avanzar sola, será parte de lo que las narrativas fracturadas romperán en aras de una enunciación autoconsciente y tramposa que expulsará al espectador de su seguimiento aproblemático mediante el destacado del montaje y, en definitiva, de la construcción discursiva mediante la rotura de la continuidad y la puesta en duda de la veracidad diegética del saber ofrecido previamente.

Partimos de la revisión de lo que la historiografía entiende como “cine clásico” para comprender las convenciones discursivas que pondrán en jaque las narrativas no lineales, si bien somos conscientes de lo resbaladizo de la etiqueta y lo polémico de su aceptación. Entendemos que gran parte de la gramática sobre la que la convencionalidad narrativa del cine de ficción se asienta trasciende los límites espaciotemporales del cine clásico, que parte de los autores sitúan de forma amplia entre la década de los años diez y la de los sesenta aproximadamente, en referencia sobretudo al modo de producción, estética y narrativa de la industria norteamericana de Hollywood. Para componer las líneas maestras de gran parte de los relatos de ficción pertenecientes al cine convencional —que encajan precisamente bajo la nomenclatura de MRI, por lo cual comentábamos que haremos uso de ella—. Aquello que nos interesa del “clasicismo”, pues, son las connotaciones tranquilizadoras de mundo diegético bajo control, de saber absoluto e inequívoco —lo cual conlleva, de alguna manera, una fuerte identificación entre significante y significado y cierta univocidad en cuanto a este último—. La forma en la que las narrativas fracturadas la rompen varía y el análisis del desasosiego que provocan en el espectador lo llevaremos a cabo desde el estudio del desafío a las convenciones narrativas hegemónicas, por lo cual nos disponemos en los siguientes epígrafes a sintetizar cuáles son esas líneas maestras que se verán cuestionadas en el cine postclásico no lineal. Su saber resbaladizo, su trampa, se teje desde la deconstrucción del universo cerrado que el cine clásico ata sin dejar cabos sueltos, y que, al margen de las limitaciones del código Hays o de otro tipo de restricciones ideológicas o estéticas propias de cinematografías pertenecientes a otras nacionalidades o épocas, queda respetado mayoritariamente bajo el paraguas del Modo de Representación Institucional.

Según Thomas Elsaesser y Warren Buckland, la narrativa cinematográfica clásica se estudia desde dos corrientes teóricas principales inspiradas en sendos referentes de estudios literarios previos. La primera de ellas parte de la investigación del drama y la novela decimonónica que toma cuerpo en la Poética de Aristóteles respecto al primero, el formalismo ruso y la narratología literaria de Gerard Genette respecto a la novela; la segunda arranca de los estudios de la narrativa oral cristalizada en mitos y cuentos de hadas llevada a cabo por teóricos como Lévi-Strauss, Vladimir Propp o Mikhail Bakhtin:

In film studies, the first is associated with the canonical story structure as taught in screenwriters' manuals, and refined in David Bordwell's neo-formalist poetics (Bordwell 1985); the second either adapted Vladimir Propp's *Morphology of the Folk Tale* (1973) (e.g. Wollen 1982) or evolved via Claude Levi-Strauss's *Structural Anthropology* (1972) (as modified by, for instance, Raymond Bellour or Fredric Jameson) a standard structuralist reading of classical Hollywood that was widely debated (Elsaesser y Buckland, 2000: 29).

2.2.1.2 Conceptos y aproximaciones narratológicas

Gran parte de la bibliografía académica que menciona la comprensión actual del cine clásico lo hace desde el sistemático trabajo realizado por David Bordwell al respecto (1996; 1997; 2006). Por ello mismo, en las páginas siguientes sintetizaremos parte del aparatage teórico mediante el que Bordwell caracteriza el cine clásico norteamericano de ficción, sobre todo en lo que a causalidad y continuidad se refiere, con el fin de contrastarlo con el postclásico —si bien por el teórico niega disrupción alguna, abogando por la inmanencia de los parámetros clásicos en el cine de ficción de las últimas décadas—. Sus trabajos, desde el cognitivismo, «han reconocido el carácter antropocéntrico, idealista y, por tanto, ideológico del modelo hollywoodiense, en tanto que la cámara opera como testigo invisible y la banda sonora se constituye como audición ideal de una narración denotativa, unívoca e íntegra, regida por una linealidad estrictamente formularia» (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 220). Sin embargo, Bordwell rechaza adoptar el esquema de la comunicación de Jakobson aplicado a este último:

[a] partir del principio que afirma que no debemos alentar, sin necesidad, la proliferación de entidades teóricas, es inútil suponer un esquema de comunicación [presuponiendo un emisor, el narrador, y un receptor, el narratorio] como fundamento del proceso de toda narración, sobre todo si es para decir a renglón seguido que la mayoría de las películas «borran» o atenúan este proceso (1985: 62).

La propuesta del autor norteamericano pasa —en primera instancia— por conceder solamente una noción similar a la del *meganarrador* a los textos cinematográficos en los cuales se dejan ver las huellas evidentes de la enunciación, tales como los pertenecientes al cine moderno¹². Con ello, sin embargo, contribuye a la «naturalización» del modo de narrar clásico —cuya descripción partiendo de parámetros tanto formales como narrativos veremos a continuación—, al dotarlo de «atributos humanos de primer orden» (Gaudreault y Jost, 1995: 69), pues el cognitivismo defiende que la narración clásica funciona, de algún modo, según estructuras apriorísticas de la mente humana¹³.

¹² Explican Gaudreault y Jost que «Bordwell no liquida completamente la teoría del narrador. Para él, existen al menos dos tipos de textos, los que efectivamente presuponen un narrador y aquellos para los cuales el hecho de situar a éste en su origen es algo inútil. Su primera proposición consiste en reconocer sólo un narrador a los mensajes narrativos que guardan en sí mismos huellas, y huellas evidentes, de la presencia subterránea de una instancia organiza-dora» (1995: 68).

¹³ En relación a este enfoque, Eadward Branigan explica en *Projecting a Camera*: «there is only a single language — one that is public — a language that has intricate links to our sense perceptions, thoughts, outlooks, intentions, bodies, emotions, and actions, and hence to the films we watch.⁸ As Lakoff and Johnson emphasize, for a second-generation cognitive science the mind is fully “embodied”» (2006: 27).

En cualquier caso, cabe anotar lo que Bordwell toma de cada una de las tradiciones apuntadas para situarnos respecto al enfoque desde el que observaremos el funcionamiento de la continuidad y lógica clásica. Mientras que de Aristóteles asume el seguimiento de la acción de un personaje como motor del relato —con la particularidad de una doble línea argumental en el cine clásico que añade una segunda línea centrada en un romance amoroso—, del formalismo ruso toma la concepción de diferentes pistas o apuntes que el espectador debe organizar mentalmente en base a un espacio-tiempo homogéneo, continuo y habitable. Además, del formalismo ruso y más concretamente de Victor Shklovsky, Bordwell recoge la distinción entre *fabula* (la historia, su material) y *syuzhet* (cómo se representa ésta a lo largo del relato):

Shklovsky's distinction of *fabula* (story) and *syuzhet* (plot) has been reworked by David Bordwell, in his influential books *The Classical Hollywood Cinema* (co-authored with Janet Staiger and Kristin Thompson, 1985) and *Narration in the Fiction Film* (1985), where he theorizes the macrostructures and micro-levels of the canonical story-telling format by a blend of Aristotelian and Russian formalist principles. [...] he takes the idea of narration as the variable distribution of cues which the spectator has mentally to reassemble into a linear time-space continuum. (Elsaesser y Buckland, 2000: 31)

En nuestra investigación utilizaremos para referirnos a ambos conceptos la nomenclatura de *argumento* (sinónimo de *fabula* o del *story* anglosajón) y *trama* (correspondiente de *syuzhet* o *plot*, la organización de la historia a lo largo del relato, su disposición). La trama, la organización de los hechos diegéticos en el discurso, es precisamente lo que enrarece el argumento en las narrativas fracturadas al alejarse de la trama lineal, encadenada causalmente, del clasicismo.

Algo, sin embargo, con lo que diferimos respecto a Bordwell alineándonos con Gaudreult, Jost y Gómez Tarín es en su negación de la figura narrativa del autor implícito o *meganarrador*, de un “maestro de ceremonias” que orqueste todo el saber del relato y su vehiculación, delegando o no en personajes a lo largo del devenir diegético. En palabras de Elsaesser y Buckland: «Bordwell is an 'atheistic' narratologist because he does not recognize the role of an external 'master of ceremonies' controlling the events in the *fabula*. In other words, he does not posit the existence of external narrative agents (external to the *fabula*)» (2000: 187).

Nos permitimos hacer un pequeño inciso para precisar que mucho más pormenorizado, si bien también de enfoque cognitivista, resulta el aparataje teórico de Edward Branigan, que sí que integra conceptos como focalización o *narrator*, los cuales permiten llevar a cabo un análisis más pormenorizado de la complejidad narrativa. Para Elsaesser y Buckland,

is clear that he goes beyond Bordwell by theorizing the role of narrators in films [...] For Branigan, a theory of film agents requires a fundamental distinction between historical authors, implied authors, narrators, characters, and focalizers. [...] Spectators comprehend characters as agents who exist on the level of narrative; the character is therefore an agent who directly experiences narrative events and who acts and is acted upon in the narrative world. A character whose experiences of the narrative world are then conveyed to spectators become focalizers. Narrators, on the other hand, do not exist in the narrative; they exist outside it on the level of narration.

This means they have the ability to influence the shape and direction of the narrative (2000: 188).

Volviendo a las aportaciones tomadas del formalismo ruso en el estudio de cine clásico, conviene destacar también las funciones que Vladimir Propp observa que los personajes de los cuentos rusos tradicionales llevan a cabo repetidamente, y que en sus propias palabras se definirían del siguiente modo: «[p]or función, entendemos la acción de un personaje definida desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la intriga [...] las funciones son extremadamente poco numerosas, mientras que los personajes son extremadamente numerosos» (Propp, 1974: 32-33). Tales funciones se agrupan en esferas asociadas a personajes también tipificados (esfera del héroe, agresor, princesa, auxiliar...). Tal y como apuntábamos, el análisis de los relatos cinematográficos clásicos puede integrar la búsqueda de las funciones según el rol y las acciones de los personajes y su importancia para el desarrollo del devenir diegético. A diferencia del cine o el relato clásico en general, el cine de la modernidad cuestiona y rompe la figura del héroe, le niega la motivación y desestructura tales funciones, volviéndose opaco y metalingüístico. El cine postclásico que nos interesa, como buen hijo de la postmodernidad, no parte de una negación esencial o del intento radical de expresar lo indecible rompiendo abiertamente las convenciones narrativas del cine *mainstream* sino que hibrida su aparente respeto con una ruptura festiva del mismo en pos de la fragmentariedad que le caracteriza. Así, en cuanto a roles y funciones de personajes se refiere, las narrativas fracturadas las tergiversan partiendo de los prototipos preexistentes. De este modo, encontramos que el propio héroe puede ser —acercándose al drama edípico— también el agresor que ha provocado su propia falta o malestar que catapulta el relato. Y es que, otra cuestión a tener en cuenta de cara al análisis cinematográfico es que

[i]n Propp's morphological model, the motor is a lack, a missing object or person that the protagonist has to restore to its rightful place, like returning the princess to the king (her father) or getting the magic ring back from the evil dragon. In either case, however, positing an Oedipal trajectory does not invalidate or contradict the logic of the actions, and instead supplements and deepens it. (Elsaesser y Buckland, 2000: 39)

La falta o la pérdida que según Propp catapulta la acción y el viaje del héroe es, en un número elevado de *puzzle films*, desconocida, negada o inconsciente para los sujetos que la experimentan. Hemos visto en el primer capítulo cómo en *Los otros*, la familia protagonista no acepta su muerte ni su condición de fantasmas, y lo mismo puede decirse del protagonista de *El sexto sentido*. En *Memento* o *Shutter Island* sendos personajes principales olvidan los asesinatos cometidos y emprenden investigaciones criminales situándose en el rol de detective para terminar descubriendo su propia culpa y escogiendo deshacerse de ella —el primero aprovechando su amnesia patológica y el segundo dejándose lobotomizar conscientemente. La similitud de partida con roles clásicos que será contradicha a lo largo de los relatos y les dará la vuelta implica un juego con las expectativas espectatoriales que confían en la permanencia de los mismos, por lo menos en cuanto a la presentación de los protagonistas se refiere. Su desafío, pues —que se corresponde también con la inestabilidad

identitaria adscrita a la resbaladiza postmodernidad— es uno de los rasgos que contribuyen a menoscabar la fiabilidad de los personajes en tanto narradores delegados.

2.2.1.3 Construcción diegética de la continuidad

El mundo de la diégesis fílmica en que se introduce al espectador se rige en base a unos presupuestos que aseguran la continuidad, la estabilidad y la verosimilitud de su funcionamiento. Aquello que las narrativas no lineales dinamitan es precisamente la coherencia, la consistencia de ese mundo diegético, de su lógica y la de los personajes que la habitan, cuyos rasgos básicos enunciaremos a continuación. Como precisábamos en los primeros apartados de la introducción, no son solamente los *hechos* de la diégesis, la *historia* lo que resulta incoherente, sino su traslado en tanto relato, bien de la mano de la puesta en duda de la fiabilidad perceptiva de un personaje, bien de la desestructuración del relato en su conjunto de la mano del *meganarrador*. De este modo, aunque su subversión atenta más contra la lógica temporal, la verosimilitud del efecto de causa-consecuencia y la presuposición de la omnisciencia narrativa, el efecto de realidad contra el que trabaja la enunciación tramposa de la no linealidad requiere atender primero a los resortes que posibilitan la confianza espectral en la certeza de un universo diegético estable y de impresión habitable que parece funcionar de forma autónoma, como reflejo de la realidad que el *cine de integración narrativa* se encargó de encarrilar.

El *principio hegemónico* sobre el que se constituiría ese Modo de Representación Institucional y del que dependería su poderosa impresión de realidad, identificado como efecto de transparencia, estribaría en la creación de un efecto diegético pleno, entero y envolvente, es decir, de un universo narrativo homogéneo y habitable en cuyo interior el espectador se vería sumergido a través de una identificación permanente con el punto de vista centrado perspectivo, dinámico y ubicuo construido por la mirada de la cámara.

Burch realizó una admirable sistematización de los procedimientos que conducen a la producción de ese efecto diegético: desde la incorporación de los sistemas de centrado perspectivo heredados de la tradición pictórica —*composición, iluminación, ordenación cromática*—, a la puesta a punto de un sistema de planificación destinado a suturar la fragmentación inherente al montaje a través de un complejo conjunto de procedimientos de continuidad espacio-temporal —los sintagmas de sucesión, de simultaneidad y de contigüidad, los *récords* de posición, de dirección y de mirada.

Así, la actuación coordinada de este conjunto de procedimientos permitieron al Modo de Representación Institucional una maximalización del proceso diegético que tuvo por efecto el borrado, la invisibilización simultánea de la presencia de la cámara y del espectador [...] abocado a experimentar la ilusión de acceder al interior del universo diegético que la representación cinematográfica le ofrece (González Requena, 2007: 480).

La orientación del espectador dentro de la geografía diegética recortada y ensamblada requiere de la gestión no sólo del espacio encuadrado en cada plano y de la costura respecto a los anteriores y posteriores sino también del fuera de campo y del tiempo que se imbrican con el espacio mostrado o susceptible de ser mostrado en el devenir del relato y que conforman, a fin de cuentas, las magnitudes propias del universo diegético. El montaje

tiene un papel esencial en la creación de todo ese mundo que el relato fílmico levanta y sostiene en respuesta al vacío que el registro del mundo denunciaba, puesto que es el arma que permite articular los planos, generar un espacio y tiempo continuos a partir de la fragmentación:

El *montaje* será el principal procedimiento que responda a esa emergencia de la *nada* que el cinematógrafo propicia, aquel que lo convierte en el «cine», que le da, como tal, su especificidad y le hace ser reconocido institucionalmente como la séptima de las artes. El montaje, en cualquiera de sus poéticas, es el responsable de un cometido fundamental: suturar la heterogeneidad del *fuera de campo*, creando, por un lado, una relación de *homogeneidad* (reversibilidad) de lo encuadrado y su exterioridad y por otro, una *reciprocidad* entre las tomas aparecidas en sucesión, esto es, el *raccord* entre los planos. [...] *El montaje es, por tanto, la forma de contrarrestar la fuerza centrífuga que emerge en el encuadre por la inscripción del movimiento* (Palao, 2009: 79).

Si bien, como toda generalización, la siguiente sentencia es susceptible de pecar de imprecisa y de obviar excepciones que problematizan cualquier regla amplia, el cine clásico trabaja por la naturalización de todos esos parámetros sin que se atienda a que es un constructo, una ilusión. Así lo explica Sánchez-Biosca a través del concepto de *raccord*, *continuidad*, que articula en su estudio del montaje cinematográfico:

la idea central del *raccord* nace de una paradoja: conseguir la invisibilidad del corte, es decir, cortar haciendo que el corte no sea percibido [...] pues la deseable invisibilidad de la técnica, llevada hasta las consecuencias de la duración de un plano, aparece indisolublemente unida a la naturalización del relato por parte del espectador (1996: 29).

Uno de los ejes fundamentales la verosimilitud espacio-temporal que mencionábamos más arriba, cuyo cometido principal es contribuir a la orientación espectral, sumergir al destinatario del relato en el desfile de imágenes encuadradas —cargadas de valor narrativo— que se van sucediendo ante su mirada sin que éste se vea obligado a llevar a cabo un esfuerzo consciente para descifrar los cronotopos convocados en el discurso. Más tarde nos detendremos en observar cómo se trata, en última instancia, de facilitar la lectura cuanto sea posible con el fin de velar la —insoslayable— operación de sutura a cargo del espectador, de que éste no repare en la importancia de su papel en la consistencia y cohesión de las partes del relato y del sostén del mismo en su conjunto. Tal es la meta de perfilar un mundo que parezca funcionar por sí solo en base a unas leyes prefijadas de antemano —como eternas— en el cual no emerja el vacío ni la falta de sentido y en el cual, también, los resortes que lo articulan no supongan obstáculos sino pistas meramente decodificables para el sujeto que se enfrenta el texto. Así, no queda resto alguno que escape a la causalidad, a la lógica según la cual cada acto tiene significado y consecuencias:

el montaje asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que, globalmente, es una relación de causalidad y/o temporalidad diagéticas: bajo esta perspectiva, se trata siempre de conseguir que el «drama» sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador (Aumont, 1985: 64)

Recogiendo una vez más las palabras de Mary Ann Doane, nos hacemos eco de cómo la fragmentación, la brecha entre plano y plano resulta esencial para articular el lenguaje

cinematográfico convencional. La ausencia que queda inscrita en cada corte de montaje es precisamente la sombra, el hueco inconsciente que alberga la posibilidad de generación de sentido. De algún modo —y tal y como sucede con el lenguaje escrito— toda posibilidad de articulación de un sentido narrativo que necesite de la suma de unidades discretas se sostiene sobre la acumulación de ausencias que el sujeto que se enfrenta al relato cinematográfico deberá suturar, haciéndose cargo del vacío:

[p]or tanto, un boquete o una brecha se consideran (en el ámbito tanto de la realización de cine como de su teorización) fundamentales para el significado cinemático. Este boquete no se ubica, como cabría esperar, en lo que se pierde por los bordes del fotograma, o en la falta de una tercera dimensión o de color, sino en la posibilidad de una interrupción en el movimiento lineal hacia delante de la tira de película, de su *restructuración* en el montaje (2012: 274).

De este modo queda devuelta la impresión de capacidad del medio cinematográfico de abarcar todo lo pertinente para acoger relatos sin nada que escape a la omnisciencia de la narración: «[c]on otras palabras, el cine ha nacido para retratar el *Universo infinito y homogéneo* hijo de la ciencia y la modernidad» (Palao, 2004: 45). El artificio de la ficción, pues, sirve al propósito de ofrecer un sentido del mundo precisamente forzándolo mediante la sumisión a ese lenguaje convencional que tardó décadas en forjarse y que se disimula a sí mismo mediante la transparencia enunciativa —pervirtiendo, pues, la idea de registro directo sin mediación humana—. La materialización práctica de la continuidad narrativa se concreta, según Bordwell y Thompson, en una serie de técnicas que parten de la puesta en escena y el montaje para velar los cortes precisamente diseñados en pro de la fluidez y la transparencia enunciativas, ligándose a su vez a la concepción espacial diegética:

Así, el montaje, apoyado por estrategias específicas de la fotografía y la puesta en escena, se utilizó para asegurar la *continuidad narrativa*. [...] La finalidad básica del sistema continuo es hacer que la transición de un plano a otro sea suave. [...] En primer lugar, las cualidades gráficas se mantienen continuas de un plano a otro. Las figuras están equilibradas y simétricamente colocadas en el cuadro; la tonalidad de la iluminación se mantiene constante; la acción ocupa la zona central del fotograma. [...] Segundo, el ritmo de montaje se establece normalmente dependiendo de la distancia de la cámara del plano. Los planos generales se mantienen en pantalla más tiempo que los planos medios, y los planos medios más que los primeros planos. Se supone que el espectador necesita más tiempo para abarcar los planos que contienen más detalles. [...] Puesto que el estilo continuo pretende presentar una acción narrativa, es principalmente mediante el manejo del espacio y el tiempo que el montaje fomenta la continuidad narrativa (1995: 261-262).

Todo ello queda materializado en un relato que, según Kristin Thompson, se caracteriza por ofrecerse al espectador como un recorrido fácil de transitar, como una consecución de hechos cuya condición de posibilidad *se obvia* por su apariencia de naturalidad, deudora del esfuerzo realizado en pro de esa suavidad propia de la transparencia enunciativa:

[t]he most basic principle of the Hollywood cinema is that a narrative should consist of a chain of causes and effects that is easy for the spectator to follow. [...] The glory of the Hollywood system lies in its ability to allow its finest scriptwriters, directors,

and other creators to weave an intricate web of character, event, time, and space that can seem transparently obvious (1999: 10-11).

Que Thompson señale como el principio más básico de Hollywood la facilidad de lectura del relato nos resulta de especial interés puesto que es una de los principales y más llamativos puntos de colisión entre aquél y las narrativas complejas que estudiaremos. Es más, la caracterización básica de estas últimas pasa indefectiblemente por que el espectador sienta en algún punto del visionado una dificultad que le expulsa —por lo menos momentáneamente y en mayor o menor grado dependiendo del ejemplo escogido— de la tranquilidad del «viaje inmóvil» (Burch) y la integración aporoblemática en el universo diegético que, súbitamente, da signos de haberse vuelto ingobernable a las leyes que rigen las expectativas del espectador.

2.2.2 LÓGICA CAUSAL Y LINEALIDAD TEMPORAL

La fluidez del relato clásico, su linealidad temporal y también el saber absoluto que según su código suele inundar todo el discurso sin dejar resquicios abiertos a la incertidumbre se amarran al predominio de la lógica causa-consecuencia según la cual cada acto llevado a cabo principalmente por el personaje protagonista resulta significativo, está motivado por una situación o acontecimiento anterior y tiene consecuencias. En otras palabras, hace avanzar la historia y contribuye al proceso de transformación al que se asiste a lo largo de la narración¹⁴.

La famosa «linealidad del cine clásico de Hollywood» consiste, por tanto, en una articulación que se asemeja a una partida de dominó en la que cada causa que queda suspendida encuentra su contrapunto en el efecto de la escena siguiente. [...] Si estos principios de linealidad parecen evidentes o «naturales», recordemos que otros realizadores han utilizado principios muy diferentes para estructurar y conectar escenas (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 72).

El último recordatorio de los autores sirve para incidir en el carácter de constructo del modo de narrar hegemónico, en el empeño en motivar y encontrar explicación para prácticamente cada suceso. No se trata sino de una elección consciente convertida en convención que promete un mundo sostenido sobre un sentido que abarca todo y resulta absolutamente accesible al espectador y, por tanto, tranquilizador. Se distancia, en ese sentido, tanto de esos «otros realizadores» que utilizan otro tipo de montaje para hilvanar planos, escenas y secuencias (aunque pueda ser precisamente haciéndolos colisionar, como Eisenstein) como del cine moderno que (de nuevo generalizando) escoge como propósito precisamente resaltar el sinsentido en tanto herida de un mundo, lenguaje y personajes incompletos, vacíos. Esto es así hasta tal punto que «[t]he lack of such justification is commonly referred to by Hollywood practitioners as a “hole”» (Thompson, 1999: 12-13).

¹⁴ La plasmación de estos principios en el guion puede observarse en el análisis que en el cuarto capítulo llevamos a cabo de *Adaptation*, filme que los subvierte y en el que se integra, ficcionalizada, la figura del gurú del guion Robert McKee, el cual lleva a cabo vehementes explicaciones sobre cómo funciona un guion de un filme de éxito.

Resulta especialmente significativa la consideración de «agujero» de todo aquello que quede sin justificación explícita, salpicada de una connotación despectiva. La falta de una explicación lógica que colme —explícita o implícitamente— cada resquicio respecto a los sucesos, rasgos de personajes y demás elementos diegéticos resulta un requisito indispensable. No hay lugar para la indeterminación final, lo desconocido o lo inteligible. Lejos de ser susceptible de ser entendida como una estrategia discursiva en términos positivos, la ausencia de sentido claro, el «agujero», se entiende como un error contraproducente en relación a la acumulación de saber por parte del espectador —progresión indispensable para alcanzar ese ideal de relato absolutamente cerrado. Tan significativa como el término «agujero» por parte de los profesionales hollywoodienses resultan otros calificativos como «ideal» o «correcto» por parte de teóricos como el mismo Bordwell a la hora de calibrar la adecuación de la gestión narrativa de la información del argumento a lo largo del relato al aseverar que

el argumento conforma nuestra percepción de la historia controlando 1) la cantidad de información de la historia a la que tenemos acceso; 2) el grado de pertinencia que podemos atribuir a la información presentada; y 3) la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia. Se asume que un argumento ideal proporciona información en la cantidad «correcta» que permite la construcción coherente y constante de la historia. [...] En puntos concretos, películas «ordinarias» pueden permitirse tácticas de sobrecarga o escasez; y películas extraordinarias pueden permitirse una o ambas, coherentemente y en toda su extensión (1996: 54).

Adjetivos tan valorativos como «correcto», «ordinario» o «extraordinario» superan la mera descripción del objeto de estudio para dejar traslucir la ideología implícita tras la narración normativa/correcta y sus límites por exceso o defecto —sancionados por Bordwell como «coherentes» siempre y cuando se encuadren dentro de lo «extraordinario». Implican, así, cómo se espera que sean los mundos propuestos desde la diégesis fílmica, o más bien cómo se espera que la diégesis fílmica, todavía entendida como una ventana abierta al mundo, contribuya a comprenderlo, a canalizar lo simbólico y moldearlo perpetuando la posición del cine como medio-reflejo-metáfora de aquello que intersubjetivamente queda consensuado como «realidad». Existe, pues, una clara correlación entre causalidad, acumulación de saber y progresión temporal lineal según la cual el espectador va generando y confirmando hipótesis conforme avanza el relato:

[L]a escena clásica sube hacia un punto culminante, desde luego, pero la peculiar linealidad-dominó de la construcción de la escena hace que al *principio* de ella se observen una serie limitada de tipos de resolución, a medida que se van cerrando antiguas líneas de acción. [...] este patrón aumente la confianza del espectador en que entenderá el desarrollo de la historia. Al cerrar ciertas líneas causales al principio de la escena se le da una sensación de estar siguiendo la acción de forma acumulativa, de ir afianzando de forma retroactiva su lectura de escena previas (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 73).

Tan benevolente correlación se verá negada, por lo menos en parte, en los relatos que estudiaremos aquí, desde diversos ángulos que comprenden tanto la progresión temporal

hacia delante —o su referenciación clara cuando no sucede así— como las hipótesis que se van generando en base a la experiencia espectral educada según los estándares del MRI:

invoking the most abstract and general level of classical narrative, we could also summarize the logic of the actions as revolving around a disturbance/transgression, followed by the closing of a gap, and the return to a revised status quo ante. An even more basic schema would be to say that any narrative structure is complete when it consists of a triple structure: a state of equilibrium, followed by a disequilibrium, which is worked upon until a new equilibrium is established. (Elsaesser y Buckland, 2000: 39)

Tal negación tendrá lugar precisamente cuando se rompan las reglas de este último dando lugar a contradicciones que desactivan el saber acumulado hasta el momento y problematizan el encaje de piezas del relato. El desarrollo de un ejemplo de ello puede seguirse en *Studying Contemporary American Film* (2000) y en *Puzzle Films* (2009), donde Warren Buckland demuestra, analizando cada secuencia de *Lost Highway* en base a las expectativas generadas, la imposibilidad de resolución siguiendo los patrones del thriller clásico. También Paolo Russo en su capítulo *Pain is in the mind: dream narrative in Inception and Shutter Island* revisa cómo difiere la estructura de ambas de los giros de guión más comunes en los *blockbuster* de acción hollywoodienses.

En la relación entre casualidad y linealidad temporal en el clasicismo cinematográfico, la temporalidad queda subordinada a la causalidad en tanto magnitud discreta y su funcionamiento se presupone análogo al de la “realidad” que refleja (esto es, al de la física newtoniana). Del mismo modo que la composición de los planos respeta la perspectiva renacentista naturalizada y también convertida en parte de los recursos formales que contribuyen a la transparencia enunciativa, el avance temporal constante del relato es una constante que posibilita el encabalgamiento sencillo del efecto de causa-consecuencia que identifica como cada nueva situación argumental producto de algo sucedido con anterioridad. Así, «[u]na narración discreta vigila el tiempo, subordinándolo a la causalidad, mientras el espectador sigue el hilo causal» (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 54). El tiempo del relato, pues, sirve a la comprensión del argumento y no es una magnitud sobre la que el relato experimente: «[t]ime in the classical film is a vehicle for causality, not a process to be investigated on its own» (Bordwell Staiger y Thompson, 1988: 47). Cuando la linealidad es alterada, el traslado temporal a una época anterior o —menos frecuentemente— posterior a la diégesis (esto es, los flashbacks y *flashforwards*) es marcado por una serie de recursos formales como fundidos o intertítulos cuya función consiste en orientar respecto al salto temporal.

En contraste, veremos cómo las narrativas fracturadas no sólo resaltan la importancia de la linealidad contradiciéndola —de repente somos conscientes de que hay algo que falla y de cómo debería ser para no problematizar el seguimiento del argumento— sino que, en algunos de los casos, toman la dislocación temporal como tema sobre el que gira el argumento —aproximándose parte de ellos genéricamente a la ciencia ficción—. En el primero de los casos, nos referimos a títulos cuyas secuencias se presentan alteradas cronológicamente al espectador aunque para los personajes el tiempo diegético transcurra linealmente, tales como *Amores Perros* (2000), *21 gramos* (*21 Grams*, 2003), *Babel* (2006) o *Expiación, más allá de la pasión* (*Atonement*, Joe Wright, 2007).

Ejemplos de narrativas no lineales con viajes temporales como motivo de reflexión son *Primer* (Shane Carruth, 2004), *The Jacket* (J. Maybury, 2005), *Premonition* (Mennan Yapo, 2007), *La casa del lago* (*The Lake House*, 2006), *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007), *Código fuente* (*Source code*, Duncan Jones, 2011), *Looper* (Ryan Johnson, 2012) o *Al filo del mañana* (*The Edge of Tomorrow*, D. Liman, 2014). Sus protagonistas se hallan atrapados en bucles temporales de los que luchan por escapar, esclavos de lógicas temporales de apariencia aleatoria incomprensibles a su razón o bien enfrascados en la alquímica tarea de dominar el tiempo a su voluntad. Filmes como *Primer* añaden complejidad al argumento de los viajes temporales tejiendo una narrativa especialmente compleja sin voluntad de facilitar la comprensión espectral. En contraste a ella, en *La casa del lago*, *Looper* o *Al filo del mañana* existe una domesticación de la complejidad narrativa asociada a la multiplicación de temporalidades facilitando, tras la sacudida inicial, que el espectador —junto con los protagonistas— termine accediendo a la coherencia del relato.

2.2.3 RELATOS CERRADOS Y ADVENIMIENTO DE UN SABER COMPLETO

En suma, aquello que la escritura hegemónica vela y que la fracturación postclásica que nos ocupa¹⁵ tiene la capacidad de poner de relieve es la incomodidad que produce el vacío que emerge ante discursos que no ofrecen un advenimiento completo de saber tras su final. Tal y como venimos apuntando, el montaje que posibilita la articulación del lenguaje cinematográfico inscribe también en él la ausencia que el sujeto debe suturar. Si, por un lado, genera sentido al permitir la puesta en secuencia de los planos y puntuar su agrupación dando estructura al discurso —también desde dentro del plano mediante el montaje interno—, por otro lado indica el vacío sobre el cual se erige el relato, independientemente del modo de representación al que se aluda y de su énfasis en generar continuidad o en negarla. Así, «provoca sus propias ansiedades relacionadas con la discontinuidad y la ausencia. El montaje, en tanto que reinscripción del vacío que separa los fotogramas, puede constituir un recuerdo constante del abismo, de oscuridad que subyace en el cine» (Doane, 2012: 275-276).

El vacío que aterra en tanto falta, que hace que se tambalee la noción de discurso consistente de apariencia natural, transparente, reflejo del mundo que entendemos por real, es lo que el cine de integración narrativa, el clasicismo cinematográfico, el MRI y, en definitiva, el *raccord* y la continuidad se esfuerzan en ocultar y proteger. La convención trabaja, como hemos ido viendo, por colmar esas brechas, inherentes pese a todo a cualquier discurso. En palabras de González Requena, «lo simbólico es entendido como el orden mismo del enmascaramiento que permitiría al sujeto protegerse de un saber insoportable de lo Real» (2007: 476). Entendiendo ese *Real* como lo indecible, aquello que el lenguaje no puede cubrir, el desafío a la convención, a lo simbólico, deja al descubierto la

¹⁵ Todavía más otros modos de representación cinematográficos previos al MRI como el cine de vanguardia o que reniegan del mismo, como el cine moderno.

soledad del lector frente al texto y supone desasosiego para este último —el cual, en la mayoría de *puzzle films*, busca las pistas que el respeto parcial al cine *mainstream* permite encontrar para tender puentes entre secuencias o supuestos que permitan acercar su gramática rebelde al ámbito de lo comprensible—.

Comprender esa paradójica labor del montaje reclama el concepto de *sutura* desarrollado especialmente desde los estudios cinematográficos de raíz psicoanalítica. La idea fue formulada por primera vez en 1966 por Jacques-Alain Miller, discípulo de Lacan, para designar la relación del sujeto con la cadena de su propio discurso [...] con la intención de clarificar la producción del sujeto en el lenguaje [...] la sutura se convierte así en el proceso mediante el cual el sujeto es «cosido» a la cadena del discurso, la cual al tiempo define y es definida por el trabajo de lo inconsciente. Pero también es utilizado en el sentido de suturar *sobre*, entrelazando y haciendo coherente ese proceso que produce el sujeto (Stam, 1999: 195).

Posteriormente, Jean-Pierre Oudart (1969) aplicaría la idea al cine, más concretamente a la relación del sujeto-espectador y el fuera de campo en los filmes de Robert Bresson:

[l]a pretensión de Oudart es que los procesos psíquicos que constituyen la subjetividad son reiterados en el cine mediante el proceso que atrapa al espectador en la coherencia de sus ficciones, a saber la estructura de contra-plano. Para él, la imagen de la pantalla ofrece al espectador una plenitud imaginaria que recuerda a la temprana experiencia del espejo para el niño. La satisfacción, sin embargo, se rompe inmediatamente por la conciencia de un espacio fuera de campo, el cual, de acuerdo con Oudart, invoca ansiedad. La ansiedad es aliviada por la estructura de contra-plano, la cual, al «responder» a la ausencia evocada por el espacio vacío (con la visión del personaje fuera de campo, el AUSENTE), «sutura» al espectador en la experiencia original de la satisfacción imaginaria (Stam, 1995: 195-196).

Si hay algo que queda intencionadamente oculto tras la ingente labor de mecanizar la continuidad perfecta mediante el montaje es, precisamente, la función de sutura llevada a cabo por el espectador de manera inconsciente que colma la brecha existente en los cortes entre dos planos separados —y unidos— por montaje. Más allá de constituir un ejercicio de cohesión del espacio diegético, Oudart observa implicaciones ontológicas respecto al cierre, a la clausura simbólica del discurso en su conjunto. Explica Stephen Heath:

[e]l sujeto produce los sentidos que la película produce para él, es el giro de la película como discurso: “la clave del proceso de cualquier lectura cinemática la provee el sujeto, que por sí mismo no sabe, aunque la lleva a cabo, que es su función la que opera y la que allí es representada” [...]. La sutura cierra el discurso cinemático (la articulación del cine como discurso), cierra el sujeto-espectador en ese proceso, incesantemente, a lo largo del tiempo de la película que entonces emprende una repetición constante del sujeto como diferencia y una reapropiación constante de esa diferencia a través del espectador desde el Ausente al alguien (2008: 214).

La ilusión de un mundo autosuficiente ofrecido con sentido pleno inherente a su propia existencia no puede permitirse la deuda para con un sujeto que sostenga todos los vacíos que, paradójicamente, son los que permiten la apariencia de naturalidad del lenguaje cinematográfico hegemónico. Se trata de solucionar lo que de problemático pudiera haber

en el «desplazamiento de la percepción del espacio desde el plano a la intersección de los mismos, es decir, declaración de la insuficiencia figurativa del plano y, por otra parte, imperceptibilidad de tal operación» (Palao, 2004: 246). Esa dependencia del sentido atribuido por el lector queda diluida por la convención y la repetición de esquemas formales y narrativos de modo que el propio sujeto no es consciente de su responsabilidad para con la reconstrucción de un texto edificado desde el utilitarismo de la fragmentación. En palabras de Palao, «[s]e trata [...] de la exclusión del sujeto del ámbito del discurso para presentar una realidad que se cuenta sola mientras un «esquema cognitivo» —como Bordwell llama a la cámara— la muestra» (Palao, 2009: 81).

Si miramos más allá de la sutura entre el cosido de planos para pensar en sintagmas superiores como escenas y secuencias, puntuados entre ellos de modo que necesitan también de una conexión que los jerarquice y relacione, el esfuerzo de sutura sobrepasa la “decodificación” entre plano y plano para adquirir la responsabilidad de dotar de un sentido más general, más amplio, al discurso en su conjunto —más allá, también, de encargarse de la ordenación y orientación espaciotemporal que garantiza la correspondencia del funcionamiento del universo diegético con la de la física newtoniana—. La inconsistencia del texto encuentra su reconstrucción en la operación de lectura: «el resultado del trabajo que el crítico/lector/espectador opera sobre dicho objeto en un esfuerzo por apropiárselo, reconstruyendo en sus intersticios la presencia del *Otro*» (Talens, 1986: 13). La toma de conciencia de que «cada operación de lectura “recrea” el texto suturando de forma externa esa inconsistencia [...] [y] esa instancia subjetiva (*sub-iectio*) hace la función de regla lógica que unifica a todas las piezas de ese conjunto» (Palao, 2004: 38) deniega la autosuficiencia de la narración y desvela su condición discursiva. Ésta queda en evidencia en esos vacíos que separan cada una de sus unidades mínimas.

De todo lo que venimos citando se desprende que el cine clásico no se abre, generalmente, a lo indeterminado en lo concerniente al diseño del mundo y el espacio-tiempo representado mediante montaje cinematográfico, pero tampoco en lo que respecta al devenir argumental de la historia narrada, que se cierra sin duda alguna para el espectador respecto al qué, el cómo y el por qué de lo sucedido. Las motivaciones de los personajes, las causas y consecuencias que han articulado el avance del relato, el devenir del mismo, los valores defendidos por unos y por otros —cargados de connotaciones ideológicas susceptibles de tener un peso importante en el desarrollo de los acontecimientos en relación a la lección moral impartida—, el tema o temas tratados por la obra y los conflictos en torno a los cuales ésta reflexiona en primera instancia (o en un “primer nivel”, dirían los análisis estructuralistas, según Elsaesser y Buckland 2000) son asuntos identificables desde la decodificación apoyada en la convención tanto genérica como formal y narrativa, sin necesidad de análisis en profundidad. De este modo, «[t]anto si el protagonista aprende una lección moral como si tan sólo el espectador conoce la historia completa, el filme clásico se mueve rígidamente hacia una creciente conciencia de la verdad absoluta. La unión de líneas causales debe, finalmente, terminar» (Bordwell, 1996: 159).

Más adelante plantearemos hasta qué punto las bifurcaciones de las narrativas fracturadas contemporáneas y las hipótesis que se van generando en base a la falta de certidumbre que las acompaña se encaminan o no también hacia un saber completo una

vez terminado el relato, haciendo partícipe al espectador de las claves de su código discursivo y facilitándole así la comprensión del filme y del por qué de su desestructuración.

2.2.4 ROLES ESTABLES DE PERSONAJES

Tal y como apuntábamos más arriba, desde otra tradición diferente a la de Bordwell que parte de Propp, el cine clásico es definido haciendo más énfasis en la motivación y las funciones de los personajes. En relación al marco teórico que nos ocupa, lejos de suponer una contradicción con los epígrafes anteriores, resulta un complemento indispensable puesto que los *puzzle films* juegan a tergiversar la identidad de sus personajes. En numerosas ocasiones ni ellos ni el espectador —que comparte su saber debido a la focalización centrada en ellos— están seguros de su condición de héroes o villanos, culpables o inocentes, sanos o perturbados. El impacto que supone el descubrimiento súbito de la culpa que acarrea un protagonista, o del desconocimiento que llega a hacerle dudar de su condición de vivo o muerto, no se entiende sin tener en cuenta la clara definición de funciones y motivaciones de personajes en el cine clásico, reforzados por las convenciones genéricas responsables también de las expectativas espectatoriales.

El modelo que parte de Propp, combinado con el estructuralismo de Lévy-Strauss y su aplicación al análisis de los mitos, da lugar a otra definición de cine clásico que recae en una doble estructura o doble nivel. Mientras que la línea argumental relativa al la aventura del héroe se correspondería con una suerte de “estructura de la superficie”, la del romance le subyacería configurando una “estructura profunda” latente. Según Elsaesser y Buckland, la primera funcionaría según una lógica manifiesta, identificable, mientras que la segunda obedecería a una lógica encubierta, oculta. Los teóricos, haciendo uso de argot psicoanalítico, las identifican con una “lógica racional” y “lógica del deseo”:

one might say that a particular kind of interaction links surface structure to deep structure, where 'realism' (verisimilitude) competes with 'fantasy' (a complex of desire and prohibition) and 'intelligibility' with 'real contradiction'. If we wanted to give this interaction a psychoanalytic turn, we could distinguish between the 'rational agent logic' and the 'logic of desire'. The former is unilinear, sequential, and causally connected; the latter is attached to the past, typified by repetition, and therefore often circular. These two levels can stand in a marked tension to each other, but this need not be noticed by an audience. In fact, it may be in the nature of the logic of desire to be invisible because in order to be effective emotionally as well as ideologically, it has to remain 'unconscious' (2000: 31-32).

La lógica del deseo, según explican los autores, respondería a la tensión entre la motivación consciente del protagonista —masculino— que le empuja a la consecución de su meta y su sustrato inconsciente, del cual emergen, encubiertos, conflictos relacionados con la construcción de su identidad.

What this implies is that, irrespective of what a protagonist thinks his goal, problem, or ambition is at the practical, everyday level, he is also engaged at the symbolic or

cultural level, usually in a crisis of identity, worrying about what it means to be or to become a man, anxious about his masculinity or ethnic identity, his place in the world, and in the process of finding out who he is, defending himself against castration anxiety and the threat of sexual difference. [...] A differently gendered variant would be the logic of melodrama, where the main protagonist is generally a woman, and where the film charts the formation of female identity, or rather, its impossibility (what Mary Ann Doane (1987) has called 'the desire to desire') (Elsaesser y Buckland, 2000: 38-39).

Respecto a la primacía de la motivación de los personajes o la fuerza definitoria de las convenciones de los diferentes géneros cinematográficos a la hora de comprender lo que entendemos por cine clásico, en su estudio titulado *Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood* González Requena discute a Bordwell anteponiendo la motivación y el género a la causalidad de los relatos:

[l]a presuposición básica de Bordwell es que es la *causalidad psicológica* la que explica en lo esencial el funcionamiento de la narración clásica, mientras que la *motivación genérica* opera como explicación secundaria para aquellos aspectos que escapan de ella. Pero cabe la posibilidad de que sea al revés. De hecho [...] las coincidencias, en el cine clásico, no son patrimonio exclusivo del melodrama: todos los géneros poseen las suyas [...] Y, porque esto es así, constituye [...] un patrón de verosimilitud: el espectador, una vez que ha identificado una narración como perteneciente a un tipo de género dado, espera como probables cierto tipo de acontecimientos y cierto tipo de concatenación entre estos (2007: 492-493).

La atención a las presuposiciones que organizan los géneros cinematográficos sirve también en relación al estudio de los *puzzle films* puesto que se lleva a cabo una complicación de las mismas en relación a la desestructuración narrativa. En algunos de los ejemplos, sin embargo, como es el constantemente citado *Memento*, al quedar esta última resuelta la historia respeta los rasgos principales asociados, en este caso, al *thriller psicológico*, o como sucede también con el código melodramático en *Blue Valentine* o *500 días juntos*. Sin embargo, la torsión narrativa tergiversa algunas de las expectativas relativas al género —como por otra parte sucede habitualmente con cine postclásico norteamericano que bebe de la hibridación y se deja influenciar por el cine de la modernidad—. Si en el cine negro clásico el protagonista masculino podía llegar a caer en las redes de una *femme fatale* que le lleve a confusión sobre la trama principal o sobre las intenciones de ella misma, las narrativas no lineales dan una vuelta de tuerca más de modo que el engañado, el farsante y el objeto de engaño coincide en la figura del/ de la protagonista. El precio del avance del relato y de que el investigador consiga realmente esclarecer los hechos en que se ve involucrado es, pues, por ejemplo en *Shutter Island*, que el rol de detective queda relegado, invalidado, tras su condición de demente.

2.3 AUDACIAS

NARRATIVAS DESDE EL CLASICISMO CINEMATOGRAFICO

En los epígrafes anteriores hemos tratado de resumir aquello que los teóricos del cine entienden como los rasgos fundamentales del cine clásico para comprender con cuáles de esas premisas, heredadas por el cine hegemónico, rompen las narrativas fracturadas. Esto no obstante, advertíamos más arriba lo capcioso de una generalización tan *omniinclusiva* que abarca un período de tiempo amplio y los productos culturales nacidos de una gran industria como Hollywood. En este apartado, por un lado, nos interesa matizar la imprecisión inevitable de una generalización tan amplia como la de los apartados anteriores.

A continuación desarrollamos brevemente algunos ejemplos que, formando parte de aquello que hemos esbozado como clasicismo cinematográfico, se permiten audacias narrativas que generan, sin convertir las cintas necesariamente en complejas en toda su extensión, un margen de incertidumbre que contrasta con la afirmación contundente de que, en el clasicismo hollywoodiense, nunca queda un resto falto de justificación o explicación. En este sentido, resulta interesante el trabajo de Steffen Hven, que en *Cinema and Narrative Complexity* cuestiona la presuposición de la linealidad asociada al cine clásico. Hven observa una suerte de círculo vicioso en que la teoría cognitivista, con David Bordwell a la cabeza, refuerza su propio planteamiento teórico dando por hecho la linealidad del cine clásico a la vez que la asimila al funcionamiento de la lectura “lineal” del espectador. Las asunciones e hipótesis generadas por el espectador y su comprobación “lineal” a lo largo de la lectura del filme se retroalimenta con la hegemonía de la linealidad causal del cine *mainstream* que el cognitivismo defiende. La posición del autor cuestiona, en este sentido, el dominio absoluto la linealidad: «[i]n contrast to cognitive-formalist studies, I maintain that the classical film does not subordinate everything to the linear progression of the narrative» (2017: 55). En palabras del teórico:

[t]he problem pertaining to overt linear interpretative methods concerns the danger of diminishing the non-linear aspects of the classical paradigm, i.e. the ambiguities, the multiple analytical options, the breaks with the progressive forward flow of the narrative, and the transgressions of established conventions. Since linear interpretative methods cannot accommodate the ‘complexity of human behavior and the diversity of viewer expectations’ (Gillespie 2006, 127), our analytical cause-effect concepts produce a disproportionately linear image of classical Hollywood (2017: 54).

Arrastrando al cine contemporáneo comercial, heredero del funcionamiento narrativo clásico, la teoría de Hven, cobra sentido la indagación de las “audacias narrativas” que siguen como precedentes de los filmes que posteriormente analizaremos. Éstas introducen

problemáticas y gestiones puntos de vista que prefiguran muy suavemente algunos recursos del cine moderno, sin que de ello se derive una radical huida de los parámetros clásicos sino, más bien, una integración en su modo de proceder:

[c]ontemporary complex cinema forces us to rethink and reconfigure the linear-non-linear dichotomy of film studies that harks back to the opposition of classical cinema and the tradition of (European) art cinema. [...] Instead of emphasizing the difference between the classical and the modern, contemporary cinema explores their mutual inextricability (Hven, 2017: 205).

El mismo Alfred Hitchcock, responsable de diversas de las “audacias narrativas” que observaremos, se sitúa en una posición que sugiere lo poco lógico de las dicotomías que cuestionaba también Hven. El cineasta responde a François Truffaut cuando éste le pregunta por la pertinencia del “flashback mentiroso” (1974) de *Pánico en escena*, que abordaremos posteriormente:

[e]n el cine aceptamos de buena gana que un hombre haga un relato falso. Además, aceptamos también de buen grado que cuando alguien cuenta una historia que se desarrolla en el pasado, que esté ilustrada por un «flash-back» como si ocurriese en el presente. En ese caso, ¿por qué no podríamos contar una historia falsa en lugar de un «flash-back»? (1974: 165).

Sin pretender dinamitar la verosimilitud del relato, Hitchcock está poniendo sobre la mesa un planteamiento que atañe de lleno también a las narrativas complejas postclásicas: la posibilidad de que la enunciación mienta. Con una pregunta en apariencia tan simple y racional, destripa la voluntad clásica de que el relato fluya sosteniéndose solo, sin dejar de resultar verosímil. El cineasta británico da en el clavo cuando recuerda que la mentira es una constante en los relatos cinematográficos. Al espectador le resulta aceptable que un personaje mienta, mientras él esté al tanto de ello en el momento oportuno, mientras la enunciación le proteja de ser engañado. Sin embargo, cuando es el relato por completo, el *meganarrador*, el que revela su capacidad de mentir, ello es considerado directamente una trampa, un atentado a las reglas básicas del cine. El arraigo de este sentir en el momento del estreno de *Pánico en escena*, en 1950, se arrastra hasta nuestros días por lo menos en lo tocante al cine comercial, pues no de otro modo se entiende el impacto de los narradores que defraudan. Hven lo plantea del siguiente modo en relación al filme de Hitchcock: «[i]t is in particular its readiness to ‘denaturalize’ cinematic conventions that makes it possible to regard Stage Fright as a precursor to contemporary complex cinema. [...] For Stage Fright narrative twist to work, it is decisive that viewers comprehend the film in a manner resembling that described by Bordwell» (2017: 59).

Los casos que veremos a continuación tantean recursos narrativos, premisas, situaciones y resoluciones argumentales que más adelante el cine postclásico desarrolla más profundamente. Teniendo en cuenta que, como veremos, gran parte de las narrativas fracturadas postclásicas terminan respetando las convenciones desafiadas por medio de su posibilidad de reconstrucción, tiene sentido mirar hacia casos en que el cine clásico tensa alguno de sus límites —de forma, generalmente, discreta y parcial— respetando en líneas generales los parámetros que dotan al relato de verosimilitud como posibles antecedentes o

semillas de *mind-game films*. Pretendemos aquí, pues, observar cómo se manifiesta en el clasicismo un uso de la fragmentación y la subjetividad que convierte la narración en autoconsciente introduciendo, por tanto, variaciones sobre la omnisciencia narrativa o la focalización estable —y fiable— en un personaje diegético. Todo ello, sin entrar en un enfrentamiento abierto con la narración convencional sino llevando al cabo desafíos puntuales. Así, filmes como *Al caer la noche* (Dead of Night, Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden & R. Hamer, 1945), *La buella de un recuerdo* (The Locket, John Brahm, 1946) o *Carta a tres esposas* (A Letter to Three Wives, Joseph L. Mankiewicz, 1949) hacen de sus relatos fragmentados *mise en abîmes* cuya estructura resulta metarreferencial. En cuanto a la presencia de una subjetividad perturbadora que impregna no sólo el argumento sino también el devenir narrativo del relato —esto es, su estructura—, algunos de los títulos a los que haremos referencia en las siguientes páginas son *La mujer del cuadro* (The Woman in the Window, Fritz Lang, 1944), *Recuerda...* (Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945), *Solo en la noche* (Somewhere in the Night, Joseph L. Mankiewicz, 1945) o, de nuevo, *Al caer la noche*.

Por otro lado, los filmes que abordaremos a continuación —en tanto precedentes de los postclásicos en los que nos centraremos más adelante— permiten recuperar los conceptos teóricos introducidos en el capítulo anterior. La leve dislocación de la forma, las alteraciones de las convenciones que observaremos, implican —en cada caso de forma diferente— la resistencia de aquello que trabaja en contra de ser asimilado fácilmente y provoca, mediante una cierta opacidad discursiva, el efecto de ir en contra de la plenitud de conocimiento y consiguiente paz espectral. Si en los *puzzle films* aquello que no funciona «como es debido» se pone de manifiesto mediante la no linealidad temporal —la alteración cronológica de las secuencias diegéticas— así como en incongruencias argumentales producto de focalizaciones inestables y de fiabilidad dudosa, en las líneas siguientes procuramos anotar en qué aspectos de las obras clásicas revisadas se observa ese *síntoma* de lo irresuelto, de lo problemático.

Agrupamos a continuación una serie de rasgos presentes en las cintas que ocupan los siguientes puntos en relación a los temas de nuestra investigación.

- En primer lugar, el argumento gira alrededor de personajes (que en algunas de las ocasiones son también los narradores a cuya focalización se pega el relato) poco fiables. Su poca fiabilidad en tanto portadores de una historia viene de diferentes rasgos que se repetirán, más intensamente, en las narrativas fracturadas posteriores. Algunos de ellos son amnésicos. Su identidad, la cual vinculan intensamente a sus acciones pasadas —pues temen y/o sospechan haber cometido fechorías que no recuerdan— se tambalea. Otros son susceptibles de ser mentirosos para con el resto de personajes, y la enunciación juega —por lo menos en parte— a no confirmar ni desmentir su posible condición de farsantes en beneficio de la intriga del relato. Algunos, a medio camino entre ambas posiciones, auguran parte del futuro desconcertados ellos mismos ante su capacidad de preverlo pero afectados también por una amnesia parcial que les impide precisar su don y confiar en él.

Bajo la falta de recuerdos, que afecta principalmente al devenir argumental, anida en diversas ocasiones, como veremos, la supervivencia de

traumas no superados cuya insistencia se manifiesta a través de ese bloqueo —parcial o total, según el caso— de recuerdos. La *distorsión* de un argumento opaco —como sucederá en algunas secuencias con la forma de la imagen— se convierte en *síntoma* de la *supervivencia* de esos malestares *anacrónicos* —pues muchos de ellos pertenecen a la niñez de los que los padecen— que insisten en seguir punzando pese al paso del tiempo.

- En segundo lugar, lo problemático se percibe desde la narración abismada, desde la complicación del modo de contar la historia. Si bien no asistimos entre las cintas que veremos a relatos tan fragmentarios como lo son los *puzzle films*, sí que puede rastrearse una tendencia a la *mise en abîme*, a la narración integrada dentro de otra narración que la contiene. Así, encontramos historias marco ubicadas en el presente diegético que se componen en realidad de diversos relatos introducidos en la anterior mediante el recurso del flashback. Los ejemplos que más claramente lo muestran de los títulos que revisaremos son *La huella de un recuerdo*, *Carta a tres esposas* y *Al caer la noche*. En ellos, el recurso narrativo de volver al pasado diversas veces carece de la intención —presente más comúnmente en los *puzzle films*— de desorientar al espectador y forzarle a reconstruir la cronología de los hechos expuestos. A excepción de *Al caer la noche*, cuyo último giro convierte el relato en una paradoja sin principio ni final, la estructura del relato queda clara. Mención a parte merece *Pánico en escena* (Stage Fright, Alfred Hitchcock, 1950), especialmente recordada por su “flashback mentiroso”. En ella, la enunciación traslada a la puesta en escena la mentira que relata uno de los protagonistas sin denunciar lo perverso del punto de vista hasta el desenlace del relato, de modo que implícitamente plantea la capacidad de mentir de las narraciones que se escudan en el lenguaje clásico y su transparencia enunciativa.

Explicábamos en el capítulo primero cómo la fragmentación explícita de un discurso en las diversas partes que le componen implica una posición discursiva que reconoce el texto —audiovisual, en este caso— como un constructo distanciado de una voluntad naturalista. La presencia constante de narradores delegados homodiegéticos que —explícitamente, mediante su propia voz o implícitamente, mediante sus recuerdos— introducen relatos sostenidos por ellos mismos —agentes individuales y no narradores abstractos omniscientes— alude inevitablemente al hecho en sí de contar historias. Asistimos, en las tres cintas nombradas más arriba, a historias que versan sobre contar historias o sobre la dificultad de contarlas de una forma precisa. Con ello, los filmes en sí adquieren más autoconciencia de ficción, ya no sólo desde el argumento sino desde la estructura del relato que, más allá de sostenerse a sí mismo, sostiene otros en su seno.

- En tercer lugar, y atendiendo más a la forma de la imagen, veremos caso por caso ejemplos de escenas que acumulan recursos expresivos que distorsionan

su claridad —tanto visual como auditiva— dotándolas de una impresión de irrealidad que entronca con la expresión de la subjetividad atormentada enlazando, estéticamente, con movimientos artísticos como el surrealismo y expresionismo pictóricos. Rostros borrosos, figuras llameantes, líneas rectas danzando como contornos curvilíneos, persecuciones por espacios de pesadilla... representan simbólicamente esos fantasmas que resurgen en determinados reductos del relato exigiendo una interpretación. En el caso de la representación del sueño del protagonista de *Recuerda...* la escenografía diseñada por Salvador Dalí remite claramente al surrealismo. Otras cintas como *Al caer la noche* se aproximan a la iluminación tenebrista y contrastada y los rostros ojerosos, malintencionados y sombríos del expresionismo para arrastrar la imagen al terreno de lo siniestro propio del código de terror. Si bien se trata de fragmentos aislados, repercuten en el relato entero en tanto en cuanto se convierten también en índice de una percepción problemática, distorsionada, confusa, onírica, etc. Acentuando la estética de la representación y haciendo uso de un montaje acelerado y efectista se dota a estas secuencias de un histrionismo que permite identificar la correspondiente distorsión en la focalización angustiada y angustiosa.

Veremos —ejemplo a ejemplo— en los filmes que lo permitan cómo la borrosidad de la imagen, la distorsión de la auricularización y, en definitiva, la barrera de lo translúcido —tanto visual como narrativamente— apuntan hacia lo que es experimentado por los personajes —y transmitido— mediante un filtro del que ese tratamiento de la imagen y la banda sonora da cuenta. De hecho cuando, como sucede en *La mujer del cuadro*, no hay rastro formal alguno de la focalización distorsionada que avise de que prácticamente todo el filme es un sueño de su protagonista —esto es, transcurre como presente de una realidad diegética sin advertir al espectador de que se trata de un submundo subjetivo dentro de esa realidad— el engaño de la enunciación es mayor. El seguimiento de las convenciones del cine negro y el respeto de las leyes del MRI hasta casi el final del relato revela, precisamente, la capacidad de trampa del lenguaje cinematográfico convencional, la posibilidad de que el espejismo se mimetice con el semblante de lo naturalizado sin dar pistas de ello. Al fin y al cabo, no otra cosa es el cine más que un espejismo, más que la recreación de movimiento engañosa y artificial que se quiso artefacto mágico a la par que reflejo verídico y veraz del mundo.

2.3.1 LA MUJER DEL CUADRO (THE WOMAN IN THE WINDOW, FRITZ LANG, 1944)

Si *Solo en la noche* y *Recuerda* presentan bajo el dominio de estructuras narrativas clásicas los temas de la amnesia y de la recuperación de la memoria —asociada siempre a la investigación detectivesca— como única vía de restablecimiento de la identidad y la justicia para con el falsamente acusado —en uno de los casos, además, héroe sacrificado por la causa de la Segunda

Guerra Mundial—, otra obra de un cineasta europeo exiliado a los Estados Unidos tras la subida de los nazis al poder permite introducir el recurso de la confusión entre sueños/ficción y realidad. La historia de *La mujer del cuadro* (*The Woman in the Window*, Fritz Lang, 1944) ajusta al género de *film noir* la premisa anterior. Su protagonista, el profesor de psicología criminal Richard Wanley, se ve involucrado en el asesinato del poderoso amante de Alice Reed, mujer de la cual ha caído prendado al observar su retrato en un escaparate y conocerla en persona en el mismo momento. Prácticamente todo el argumento es desarrollado siguiendo las convenciones del género negro y también de los criterios clásicos de narración, respetando la linealidad temporal, el *raccord*, las motivaciones de los personajes y sus roles —la *femme fatale*, el gángster, el investigador del crimen, etc.—. El profesor Wanley consigue deshacerse del cadáver del antiguo amante de Alice Reed, al cual asesinó en defensa propia ayudado por Alice cuando aquél irrumpió en la vivienda de la mujer —ella, convenientemente, le proporcionó el arma del crimen— e incluso sale airoso de las tensas conversaciones con colegas al cargo de la investigación, con los cuales visita el bosque en que el cadáver que él mismo abandonó es encontrado por un *boy scout*. Tras todo ello, sin embargo, el guardaespaldas de la víctima, Claude Mazard, chantajea a Alice amenazándola con contar a la policía que ella estaba relacionada con el fallecido. Tras un intento fallido de envenenarle y habiéndole entregado toda la suma que el chantajista demandaba, éste exige más dinero dándole de plazo para conseguirlo hasta la noche siguiente. Alice, desesperada, llama por teléfono a Wanley, el cual, derrotado ante las fotografías de su mujer e hijos, confiesa estar demasiado cansado para pensar una solución durante esa noche. La narración juega entonces al engaño haciendo creer por la desesperanza del doctor, su paso lento y apesadumbrado y su expresión de desamparo que está a punto de cometer suicidio. Sobre el fondo de una banda sonora trágica, tras colgar el teléfono y observar una vez más las fotografías de su familia, el doctor se levanta lento y la cámara acompaña su salida de la habitación mediante una panorámica hacia la derecha. El punto de vista se sitúa entonces inusualmente bajo y el encuadre se mantiene dejando al doctor alejarse pasillo oscuro adentro, abriendo descuidadamente puertas de sucesivas habitaciones hasta llegar al baño. Esta toma, teniendo en mente aparente imposibilidad de escapatoria de Wanley y su estado de ánimo, parece representar el abandono de la enunciación del personaje a su suerte, su resignación a perderle dejándole marchar. Ya en el baño, éste vacía sobres con polvos en un vaso de agua.

Wanley vacía los polvos en un vaso de agua tras haberse alejado del punto de vista de la cámara.

Sin embargo, al filme le quedan todavía dos giros de guión que juegan con las expectativas espectatoriales. Al salir de la vivienda de Alice Reed, su chantajista es fallecido en un tiroteo. Cuando ella le llama por teléfono para contárselo, el doctor no responde al teléfono. El teléfono de su casa suena mientras en campo no vemos sino la mesa que lo contiene junto a las fotografías de su esposa e hijos. Alice prueba por segunda vez. El plano que encuadraba el teléfono se abre entonces mientras éste sigue sonando sobre la banda sonora grave y entra en campo Wanley, sentado en el sillón junto a la mesita con un vaso vacío en la mano, quieto, con los ojos cerrados. La secuencia descrita anteriormente hace creer que su bebedizo ha surtido efecto y el doctor se ha suicidado. Ante el timbrar persistente del teléfono el doctor reacciona abriendo los ojos brevemente. Visiblemente adormecido, hace un amago inconcluso de posar el vaso sobre la mesa. Un *zoom in* aproxima la cámara hasta generar un primer plano sobre su rostro —iluminado en contraste con su alrededor oscuro—. Tras breves segundos de ojos semiabiertos y mirada perdida, los párpados del doctor terminan por cerrarse y su cabeza cae hacia un lado. El espectador presupone, entonces, que Wanley, trágicamente, ha muerto sin llegar a saber que acaba de quedar libre del único vínculo amenazante con el asesinato que cometió. Sin embargo, una mano entra entonces en campo y le sacude el hombro. Se oyen las campanadas de un reloj de pared y el doctor despierta. El plano se abre de nuevo y el escenario que le rodea no es ya el salón de su casa sino el club al que entró, al inicio del relato, con sus dos colegas. Un mayordomo le avisa de que son las 10.30 pm., repitiendo un aviso que tuvo lugar también al inicio del filme cuando, tras despedirse de sus dos colegas, Wanley perdió la noción del tiempo leyendo el *Cantar de los Cantares* en esa misma butaca. Comprendemos, entonces, que mientras leía en el club el doctor cayó dormido y toda la diégesis que abarca desde entonces hasta el instante en que es despertado por el

mayordomo —y que incluye por tanto toda la trama de su relación con Alice Reed, el asesinato de Mazard y los problemas derivados del mismo— ha sido un sueño. Los actantes que han dado vida a sus colegas psiquiatras y criminólogos, al mismo Mazard o al guardaespaldas chantajista aparecen de nuevo en la diégesis como personal del club al cual reconoce el doctor, sonriéndose aliviado de verse fuera de peligro.

Al salir del edificio, Wanley se acerca a observar de nuevo el retrato femenino que, desde detrás del escaparate, le provocó el viaje onírico en consistía el relato cinematográfico. En una clara alusión al inicio de su aventura soñada, en el cristal aparece reflejado el rostro de una mujer que, si bien no es Alice Reed, también va vestida de noche y le pide fuego. Escarmentado por su experiencia, el doctor se niega y sale corriendo. Así, la última escena insiste en el encuentro con una mujer deseable inclinada a establecer una relación indeterminada, que fue el detonante del conflicto posterior en que el doctor Wanley se vio envuelto —arruinando su vida por haberse aproximado al entorno problemático de una joven atractiva—. No en balde, el libro que el doctor leía cuando cayó dormido era el bíblico *Cantar de los Cantares*, atribuido por la tradición judeocristiana al rey Salomón y que —amén de exégesis diversas que lo interpretan alegróricamente— canta al deseo de dos amantes separados de reencontrarse y poseerse definitivamente. La moralina, pues, queda doblemente clara y el protagonista la aplica en la última escena: las mujeres atractivas e insinuantes que buscan o aceptan compañía por la noche en la ciudad, traen problemas.

Formal y connotativamente, desde el encuentro del hombre con Alice Reed queda representada la duplicidad a la que juega el filme representando el sueño como si de la “realidad” diegética se tratara y adscribiéndolo a un género cinematográfico concreto —de modo que el espectador entra en el relato aceptando como verosímiles las convenciones que en él se van desarrollando—. La representación de esta duplicidad, la sutil advertencia de que el filme tratará, subterráneamente, la diferencia entre realidad y representación u original y copia viene de la mano del segundo encuentro que Richard Wanley tiene con el retrato tras el escaparate —que ya forma parte de la diégesis soñada—. En una composición que ilustra la profunda impresión que el lienzo con la mujer representada tiene en el protagonista de la historia, su reflejo se funde con la imagen de éste observando el cuadro, que queda en el contracampo, dentro del ventanal.

El reflejo del lienzo se sobrepone a la imagen del protagonista y el de Alice Reed *co-incide* con su retrato pictórico.

Wanley sonríe complacido mientras lo observa. Súbitamente, su expresión demuestra desconcierto y se inclina hacia delante frunciendo el ceño y forzando la vista. El plano siguiente muestra, junto al retrato femenino enmarcado, el reflejo de una mujer que se asemeja a la que habita la pintura. La hermosa mujer que aparece, fantasmática, en el cristal no es sino Alice Reed, coprotagonista de Wanley. La aparente sencillez de la composición encierra una complejidad retórica que condensa el doble juego del relato.

Para empezar, se trata de una *mise en abîme*: un encuadre (el lienzo) dentro de otro encuadre (el escaparate) y, en última instancia, del marco filmico. En esencia, prácticamente todo el relato al que asistimos es eso: una historia anidada dentro de otra historia. Si bien el plano representa ese hospedaje de una imagen en otra mayor de forma icónica y el discurso en su conjunto hace referencia a la contención del sueño dentro de la realidad diegética de forma más referida a la narrativa cinematográfica, cabe matizar que

[h]abría una *mise en abîme* icónica en la que una imagen encuadrada alberga otra imagen dentro de sí, y una *mise en abîme* narrativa, en la cual un relato se integra en el seno de otro relato que lo enmarca. El cine, evidentemente, es un espacio discursivo idóneo para la combinación de ambas modalidades (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 213).

La atención a una representación dentro de otra representación implica, *per se*, dar protagonismo a lo ficcional, atender a la reinterpretación de aquello que se entiende como referente o realidad y la construcción de un objeto que lo representa. El sueño de Richard Wanley no es, en última instancia, sino una fantasía, un ir más allá de lo que la realidad ofrece partiendo del bagaje acumulado previamente a caer dormido: el retrato femenino del escaparate, las conversaciones con los colegas psiquiatras y sus experiencias en el campo de la psicología e investigaciones criminales, el alejamiento de la familia y la libertad que ésto supone, la familiaridad de los rostros de los actantes que interpretarán luego diversos roles en su fantasía, etc. Indefectiblemente, llamar la atención sobre la interpretación de la realidad, sobre su dación de una forma diferente y característica, implica recordar que cada relato necesita de una construcción, de un punto de partida —identificable o no— y una reelaboración del mismo. La idea queda reforzada en el plano al que nos referimos, además, mediante la convivencia en el mismo encuadre de la representación pictórica y el reflejo de la modelo, es decir, de “realidad” y “representación”. Significativamente, no es la modelo de carne y hueso lo que cohabita con la pintura sino su reflejo, su fantasma, del mismo modo que el filme no representará solamente las intenciones cuestionables de una *femme fatale*, sino de una *femme fatale* soñada.

La consecuencia de la reflexión de la *mise en abîme* pero también del fundido de ambas representaciones femeninas se corresponde con la premisa de que la primera «en las escrituras clásicas [...] se ha considerado normalmente como una forma de subversión, de explicitación de lo ficcional, de distanciamiento» (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 214), pues recuerda que, como la imagen huésped albergada en un encuadre mayor, el filme al cual se asiste es también una construcción, un discurso, trabajando así contra la naturalización clásica. En el caso de *La mujer del cuadro*, además, el final de la cinta da la razón a esta presuposición: casi todo lo acaecido nunca sucedió sino en la mente dormida de su protagonista. El tiempo de la diégesis no ha pasado en la medida en que la trama hizo creer, los actantes han representado roles que no les correspondían en la realidad diegética

y la protagonista femenina ni siquiera hay certeza de que exista fuera del sueño —pues no aparece interpretando otro papel, a diferencia del mayordomo o el botones—. Si el relato que se ajustaba a los códigos del cine negro y del modo de representación institucional resultó engañoso, la sospecha de que cualquier discurso, respete o no los parámetros de verosimilitud a los que el espectador está habituado, puede resultar una trampa.

Con todo, la certidumbre con la que se marca la conclusión de que todo fue un sueño no deja lugar a dudas respecto al cierre del relato. La ambigüedad queda desterrada e, incluso, la huida final de Richard Wanley acongojado ante la posibilidad de peligro que implica la última mujer que se dirige a él imprime un matiz cómico que aleja la sensación de gravedad del engaño discursivo. Es más: habiendo analizado la escena en que el doctor despierta, se observa la ausencia de una puntuación clásica —un fundido, un corte de montaje, una transición, un rótulo indicativo— que delimite contundentemente el final del sueño.

El engaño de la enunciación resulta posible precisamente porque, a diferencia de lo que en *mind-game films* sucede, la forma no se ve alterada y no advierte al espectador de que hay algo de la narrativa a la que asiste que no funciona tal y como de costumbre. De hecho, fue la necesidad de adaptar el guión al Código Hays el motivo de que al final la trama de asesinato y suspense quedara en un sueño, pues el final original basado en la novela de J.H. Wallis (1885-1958) contemplaba el suicidio del doctor como cierre. Con todo, es el discurso último con sus decisiones estéticas y narrativas el que aquí analizamos, independientemente del devenir de su concepción y condiciones de producción.

2.3.2 SOLO EN LA NOCHE (SOMEWHERE IN THE NIGHT, JOSEPH L. MANKIEWICZ, 1945)

De la obra de Joseph L. Mankiewicz, nominado diez veces a los premios de la Academia norteamericana de cine a lo largo de más de cuarenta años —desde 1931 por la el guion adaptado de *Skippy* hasta 1973 por *La Huella* (*Slenth*, 1972)— beberemos dos de los siguientes ejemplos. Sus audacias narrativas, giros de guion, resoluciones inesperadas y enunciaciones poco comunes transitan desde el héroe traumatizado por el impacto de la II Guerra Mundial —que parece anticipar al héroe amnésico contemporáneo— hasta la narradora *intradiegética* que comenta con sorna su influencia sobre las vidas del resto de personajes protagonistas.

Filmes que mencionaremos más adelante como *Madeleine* o *Carta a tres esposas* suponen desafíos discretos, pero suficientemente destacables como para romper la transparencia enunciativa y evidenciar el artificio del filme en tanto texto enunciado por alguien capaz de entrometerse, seleccionar, determinar los hechos e interpelar a su destinatario. Esto no obstante, si bien sirven para ilustrar que el cine clásico no resulta tan determinadamente homogéneo, no los consideramos tanto un posible precedente de la complejidad de los *puzzle films* como lo pueda ser el siguiente título dirigido por Mankiewicz que abordaremos a continuación. Y es que el director

[s]e enfrentaría a historias que tenían como denominador común personajes afectados por alguna anomalía síquica que se manifiesta de muy diversas maneras [...] temas

relativos a la soque, a las disfunciones de la mente humana [...]. No obstante, el punto de vista subjetivo que compromete al personaje de Taylor a los pocos minutos se diluye, reservando el mayor espacio posible a una trama encarada hacia el *thriller* con una estructura tipificada dentro de la serie negra, con sus códigos internos plenamente desarrollados (Aguilera, 2009: 36-37).

Solo en la noche (Somewhere in the Night, Joseph L. Mankiewicz, 1945), como muchas de las narrativas complejas postclásicas, está focalizada en un protagonista amnésico. Debido al impacto de una granada que George W. Taylor recibe combatiendo en la II Guerra Mundial, su rostro queda temporalmente desfigurado y su memoria castigada con el padecimiento de amnesia. Que el relato sea conducido por un héroe que no recuerda nada de su pasado excepto su nombre abre el relato a interrogantes constantes que lo alejan también del conocimiento preciso de la meta del héroe y la confianza o desconfianza relativamente estable en los personajes secundarios que le rodean —salvo giros de guion finales típicos, por ejemplo, del cine negro—. La incertidumbre sobre el sendero que recorrerá el relato ajusta el conocimiento del espectador al del protagonista, del mismo modo que sucede en los *mind-game films*. Formalmente, tal decisión narrativa se corresponde, en el arranque del discurso, con su despertar en la tienda-enfermería. La experiencia subjetiva de Taylor se materializa en planos subjetivos —aunque combinados con otros externos— cuya *ocularización* y *auricularización* atribuimos al ex combatiente. La distorsión de la imagen que representa su *ocularización*, con la figura humana del doctor militar que le atiende borrosa, traslada su malestar y nublada percepción. Simultáneamente, el recurso de su voz *out*¹⁶ relata su incompreensión acerca de la situación que le rodea. Taylor siente un dolor que no puede transmitir, se percata de que no sabe cómo ha llegado hasta allí y no recuerda quién es.

La intimidad de su angustia no es percibida por los personajes que comparten con él la escena sino sólo por el espectador, debido a sus limitaciones físicas, del mismo modo que en los filmes en que la no linealidad es producto de la subjetividad perturbada del héroe enfermo, es el espectador el que comparte con él el tormento de la desorientación que complica la comprensión de lo vivido. Si bien, posteriormente, Taylor recupera el habla y encuentra una compañera con la que compartir sus pesquisas —se desarrolla, así, la segunda línea argumental consistente en el romance amoroso—, el inicio del filme genera ya la tensión consecuencia de esa cercanía entre la subjetividad íntima del protagonista y el espectador.

¹⁶ El punto de vista dialoga así con otras obras clave del cine negro con un «concepto de cámara subjetiva que había cobrado carta de naturaleza con *La dama del lago* (1944) de Robert Montgomery, y que años más tarde Delmer Daves prorrogaría con la espléndida *La senda tenebrosa* (1947)» (Aguilera, 2009: 37).

Primerísimo primer plano de los ojos de Taylor y su correspondiente plano subjetivo.

Si bien en *Solo en la noche* la subjetividad o la conmoción mental Taylor no alcanza a problematizar el orden del relato —es decir, la trama respeta la linealidad temporal—, su incertidumbre es compartida con el espectador de igual a igual puesto que el relato queda focalizado en él sin que el *meganarrador* incline la balanza hacia la omnisciencia narrativa y sin compartir el saber de otros personajes que pudieran ensanchar el horizonte del protagonista. Descubrir su propia identidad es todo lo que ansía George W. Taylor ansía. Como Leonard Shelby en *Memento*, todos sus esfuerzos se encaminan a esclarecer su pasado. Pero Taylor, en su papel de héroe ético, da preferencia a la asunción de las consecuencias de lo que descubra que a su propio bienestar consigo mismo. Convencido durante buena parte del relato de que fue un criminal años atrás, sigue igualmente el rastro al que le conduce la única pista que tiene —una carta de un hombre llamado Larry Carvat, a quien todo el mundo parece temer— dispuesto a afrontar las consecuencias de los delitos que pudo cometer en el pasado y cargar el resto de su vida con el correspondiente peso de conciencia. Su supuesto pasado como hombre miserable le plantea dilemas morales como si debería dar continuidad a la historia amorosa iniciada con la mujer que confía durante todo el relato en él y defiende una y otra vez que — pese a conocerle desde apenas horas atrás— no le cree capaz de haber protagonizado crimen alguno a sabiendas.

Su posicionamiento ético respecto a lo que puede descubrir sobre sí mismo le distancia del *héroe culpable* postclásico (García Catalán, 2012; 2016) en dos sentidos. En primer lugar, mientras que Leonard Shelby (*Memento*), Teddy Daniels (*Shutter Island*), Cobb (*Origen*), Nina (*Cisne Negro*), Briony (*Expiación*), Martin Harris (*Sin identidad*) o Grace Stewart (*Los otros*) son —cuando no todavía delincuentes como Cobb— culpables de aquello que les atormenta, el protagonista amnésico clásico termina descubriéndose inocente. Su fondo, pues, sigue siendo honorable. En segundo lugar, mientras que George Taylor escoge hacerse cargo de su pasado, constantemente la opción escogida por los protagonistas de los *puzzle films* aquejados de incertidumbre identitaria es mentirse a sí mismos, mentir al resto, refugiarse en paraísos artificiales o, directamente, desaparecer. Leonard Shelby hace uso de los atlas de fotografías, notas e inscripciones sobre su propia piel para construirse él mismo un atlas de recuerdos y evitar afrontar que asesinó involuntariamente a su esposa, consumió ya la venganza que tenía pendiente y posteriormente ha matado a un hombre inocente. Teddy Daniels, cuando finalmente despierta de su delirio de detective y es consciente de que no es investigador sino paciente del sanatorio en que se encuentra —por asesinar a su

esposa que, a su vez, había matado a los hijos de ambos— escoge simular una regresión a su delirio para ser lobotomizado. Cobb reconoce haber compartido cantidades ingentes de tiempo subjetivo —no real— conectado a la «máquina de los sueños» con su esposa Mal, la cual al desconectarse y volver a la realidad se suicidó pensando que todavía estaba en uno de ellos y que, como sucede en los sueños, al morir despertaría. En *Expiación* no es hasta la última secuencia cuando descubrimos que, desde cierto punto hacia adelante, Briony, en tanto narradora delegada de la historia, ha mentido sobre el devenir de la vida de su hermana mayor y el amante de aquélla, que ambos muertos a raíz de su delación durante la II Guerra Mundial. En definitiva, de un modo u otro la cobardía gobierna, asociada con la culpa, los comportamientos de los protagonistas postclásicos, los cuales escogen rehuirlas en lugar de atravesar sus respectivos duelos e integrar el peso de su pasado en su presente vital.

Veremos que otro célebre protagonista amnésico víctima de un malentendido que le presupone asesino de un psicoanalista es el Dr. John Ballantyne de *Recuerda...* (Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945). Entre las similitudes que permiten establecer un paralelismo entre ésta y *Solo en la noche* se encuentran tanto la amnesia como la misma moral del héroe inocente que investiga —en este caso más instigado por la persistente psicoanalista Constance Petersen, tan convencida de su inocencia y tan enamorada de él como lo estaba Christy Smith de Taylor en *Solo en la noche*—. *Recuerda* va, sin embargo, un paso más allá en la representación estética de la subjetividad del enfermo, pues cuenta con la celeberrima escena onírica cuyos decorados surrealistas diseñó Salvador Dalí. Más adelante, y no en un filme sino en la serie televisiva *Alfred Hitchcock presenta* (Alfred Hitchcock Presents, Alfred Hitchcock, CBS: 1955-1962), el cineasta llevaría al extremo la situación con la cual comenzaba *Solo en la noche*. En el octavo capítulo de la primera temporada de la serie, titulado *Breakdown* y dirigido por el cineasta lleva al límite la angustia derivada de la escucha de la voz *off* de un hombre herido en un accidente de tráfico y dado por muerto. El horror de no poder gritar que está vivo tortura al protagonista del capítulo, que experimenta aterrorizado cómo le tratan como a un cadáver desde que es recogido en el lugar del accidente hasta el último instante antes de ser definitivamente preparado para su funeral, en que una lágrima del supuesto fallecido advierte a los operarios que le tratan de que sigue con vida.

2.3.3 AL MORIR LA NOCHE (DEAD OF NIGHT,

A. CAVALCANTI, C. CRICHTON, B. DEARDEN & R. HAMER, 1945)

Un año posterior a *La mujer del cuadro*, la pesadilla de un sueño recurrente que se repite y del que no se puede escapar adquiere una forma barroca en *Al morir la noche* (Dead of Night, A. Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden & R. Hamer, 1945), cuya estructura resulta mucho más rompedora que la de cualquiera de las obras clásicas mencionadas con anterioridad en este epígrafe. El arquitecto Walter Craig (Mervyn Johns) es invitado a la casa de campo de Elliot Foley (Roland Culver) con el fin de asesorarle sobre la remodelación de la casa. Desde que, desde el camino, Craig observa la casa, y cuando seguidamente entra en contacto por

primera vez con los invitados que se hallan dentro, le invade un sentimiento de extraña familiaridad concerniente a todos los que allí se encuentran, a los cuales el arquitecto dice reconocer. Ante el asombro, el escepticismo y la incredulidad de los asistentes, Walter Craig dice haber soñado varias veces con lo que allí está ocurriendo y ocurrirá y teme un desenlace terrible que, sin embargo, no es capaz de predecir con detalle. A lo largo de la velada, cuatro de los asistentes narran sendas historias en las que, de un modo u otro, emerge lo siniestro desde lo paradójico, lo sobrenatural o lo inexplicable. Accidentes misteriosos, apariciones de infantes que se revelan finalmente como muertos, espejos embrujados que reflejan habitaciones y personajes malditos e influyen en el pensamiento de su poseedor así como muñecos diabólicos que viven, deciden y actúan al margen de la moral o la voluntad de su ventrílocuo se dan cita en las inquietantes historias que versan, como el relato madre que las alberga, sobre el efecto siniestro de encontrar lo extraordinario mezclado con lo familiar. En consonancia con la historia global que las contiene, versan sobre la emergencia amenazante e inesperada de lo inquietante en medio de la cotidianidad. Tanto en la historia del arquitecto Craig en la casa de campo como en los sucesos que narran el resto de personajes, sus protagonistas se esfuerzan por comprender, en un primer momento, lo extravagante a lo que asisten mediante el uso de la razón, mediante la aplicación de la lógica racional. Sin embargo, ninguna de las historias encuentra una explicación satisfactoria sin abrirse a lo incomprensible, al misterio que supera la aplicación satisfactoria de la lógica empírica. *Al morir la noche* supone un relato que, en primer lugar, hace uso de la fragmentación para rebasar lo controlable. La suma de experiencias terroríficas extiende un clima en la casa de campo en que, paulatinamente —y aunque los acompañantes de Craig nunca terminan de abrirse a la creencia en lo sobrenatural— conviven con más asiduidad el esfuerzo por arrastrar lo irracional al terreno de lo comprensible siendo, esto no obstante, imposible su asimilación lógica.

Si bien no llevaremos a cabo un análisis pormenorizado de todas ellas, merece la pena mencionar que varias de las obsesiones que recorren tanto las historias individuales como la general que las contiene reflejan lugares comunes que, aunque tratados de modo diferente por las narrativas fracturadas, son recurrentes en los *puzzle films*. En la primera de ellas se hace referencia a dos accidentes de tráfico a los cuales sobrevive el protagonista, como advertido por una visión que no podía ser un sueño y tampoco parte de la realidad, en la que el cochero de un carro fúnebre le informaba, desde la calle hacia la ventana en que se encontraba asomado, de que había sitio para uno dentro (refiriéndose al ataúd que transportaba). El rostro y la frase que pronuncia ese actante, coincidente con los del conductor de autobús al que decide no subir, le salvan la vida cuando el vehículo se despeña segundos después. Veremos más adelante que los accidentes de tráfico son, en la trilogía de Iñárritu que nos concierne, los nódulos en los que colisionan las diferentes líneas argumentales de los relatos —en el caso de *Amores perros* y *Babel*— o el punto de partida que provoca su posterior entrelazamiento —como en *21 gramos*—. También en *Premonition* y *Triangle* tienen un papel significativo, pues en las últimas escenas se descubre que las causantes de los accidentes de tráfico que acabó con las vidas del marido e hijo de las protagonistas fueron ellas mismas intentando salvarles¹⁷.

¹⁷ Los accidentes catapultan también los argumentos de series paradigmáticas de la complejidad televisiva contemporánea, como *Perdidos*, *Flashforward* o *Fringe*. Incluso el season finale de la

La segunda historia, contada por una jovial jovencita especialmente inclinada a admitir la existencia de misterios inexplicables, atiende a la aparición de un niño que resulta ser un infante asesinado casi cien años atrás por su media hermana, en una gran casa en la que un grupo muy numeroso de niños y adolescentes celebran una fiesta de navidad. Lo único que parece dar reposo al pequeño Francis Kent es el consuelo de la joven que narra la historia, que le acompaña a la cama y ayuda a conciliar el sueño. Más adelante, la cuarta de las historias cortas es protagonizada también por un fantasma que, en clave de humor, persigue a su antiguo compañero de golf, por la mujer del cual compitieron en su momento y, al hacer el otro trampas, provocó —sin que quede demasiado claro el cómo— su muerte. Como ya hemos advertido anteriormente, la aparición de fallecidos que no se reconocen como tales es también un tema constante de los *mind-game films*. *Los otros* o *El sexto sentido* son dos de los ejemplos de narrativas complejas postclásicas en que los protagonistas se resisten a aceptar su condición de fantasmas confundiendo también, con ello, al espectador.

La tercera de las historias versa sobre un espejo antiguo que provoca que su presente dueño se plantee si conserva intacta su salud mental puesto que, sólo cuando él se sitúa frente al cristal, lo que éste refleja no es la habitación que le envuelve sino una decadente estancia antigua en la que Mr. Francis Etherington, fallecido en 1836, asesinó a su esposa en un ataque de celos, estrangulándola y cortándole la garganta frente al espejo. El tema del espejo maldito que provoca la muerte de aquellos que lo poseen por medio del reflejo engañoso es el eje sobre el que gira *Oculus: el espejo del mal* (Oculus, Mike Flanagan, 2013). Esto no obstante, esta última cinta postclásica posee una estructura temporal compleja que combina el pasado, cuando los hermanos protagonistas eran niños y un asesinato les dejó huérfanos, con el presente. Tras haber pasado el resto de su infancia y adolescencia en una institución acusado del crimen, Tim (Brenton Thwaites) regresa con su hermana Kaylie (Karen Gillan), empeñada en que se vuelvan a enfrentar al espejo para romper definitivamente su maldición. La confusión espaciotemporal e identitaria es provocada primero por combinación de flashbacks constantes con el presente de la diégesis y posteriormente por los cambios constantes de punto de vista de un personaje a otro, cuya percepción se ve condicionada por el influjo del espejo, que busca que se maten entre ellos. En cualquier caso, en virtud del influjo maligno del objeto —que no hace sino reflejar, hablar indirectamente desde la imagen de lo que hay al otro lado, del doble de los que en él se buscan— queda comprometida la cordura de los implicados en su maldición. Y el desconcierto espectadorial pasa por compartir la *ocularización* de los personajes.

La última de las historias, narrada precisamente por el psicoanalista Van Straaten (Frederick Valk) —el más escéptico de los huéspedes de la casa de campo a lo sobrenatural por su condición de científico—, se adhiere más rigurosamente al código estético del cine de terror, y resulta ser la más siniestra de todas en virtud de la acumulación de tópicos asociados con tal categoría estética. El doctor narra el caso de un paciente suyo ventrílocuo que clama que Hugo, el descarado e impertinente muñeco al que daba voz en sus funciones, toma vida y actúa según su propia —y amoral— voluntad. El muñeco toma más y más protagonismo intentando negociar con otro artista por su cuenta, hasta el punto en

producción española *El ministerio del tiempo* revela cómo los intentos de Julián (Rodolfo Sancho) de salvar a su novia del accidente en que murió terminan provocándolo.

que las tornas se invierten y fagocita su personalidad, su voz, sus actos. Finalmente, el ventrílocuo es encerrado en un manicomio bajo el diagnóstico de trastorno de personalidad múltiple, mientras que el muñeco es cedido —tal era su deseo— a otro ventrílocuo con el que sigue haciendo negocio de sus impertinencias y salidas de tono. Lo siniestro de la narración desborda desde múltiples vertientes: el muñeco inerte que se aproxima a la forma y la expresión humana sin serlo, por un lado, y que parece cobrar vida propia cuando debería obedecer a la manipulación externa, por otro; el mismo tratamiento de la imagen, con composiciones e iluminaciones inquietantes; lo desconcertante de dudar de la propia personalidad, del interior de uno mismo (no otra es la base del tema del doble, de todas las variantes posibles de *El Dr. Jeckyl y Mr. Hyde*). Si atendemos a la explicación del doctor, que se ciñe al trastorno de personalidad del afectado, la narración queda vinculada a *puzzle films* como *Identity*, *El club de la lucha* o *Cisne negro*, en que sus protagonistas sufren ese desdoble de personalidad sin advertir que proyectan en otro ser —real o imaginario— su(s) otro(s) yo.

Volviendo a la historia matriz de *Al caer la noche*, al terminar este quinto y último suceso la tensión crece. Los personajes del relato se dispersan y Craig pide quedarse a solas con Van Straaten, que trata de aliviar su angustia empezando a psicoanalizarle. El paciente, desesperado y contenidamente ido, asegura que no hay escapatoria posible, que aquello que temía que se hiciera realidad y de lo que ya no puede escapar es asesinar a alguien que nunca le ha hecho daño y sólo desea su bien. Mientras lo va declarando, se aproxima al doctor y le estrangula con su corbata. Seguidamente el relato se torna un torbellino de imágenes pertenecientes a las cuatro historias que los huéspedes habían ido compartiendo, en cuyo universo histriónico, deforme, febril, entra Walter Craig intentando esconderse inútilmente para huir del crimen que acaba de cometer. Como víctima de una conspiración diabólica multitudinaria, recorre el espectáculo perverso y delirante que conforman los escenarios de los pasajes terroríficos. Los personajes que los pueblan le persiguen acechándole entre carcajadas desmedidas y le dan caza en medio de lo que parece ser una pista de baile o escenario de espectáculo, agarrándole por el cuello y llevándole luego en volandas hasta una celda en la que queda encerrado. Con él, iluminado de forma expresionista y sonriéndole con la expresión inerte, rígida y artificial que le caracteriza está Hugo, el muñeco siniestro que dominaba la voluntad de su ventrílocuo. Éste se levanta de forma mecánica y se aproxima a la cama en la que se acurruca Craig, mientras el resto de acechantes se amontonan entre los barrotes de la puerta de la celda. Hugo hincó la rodilla en el lecho y estrangula al arquitecto mientras el plano —como en de una suerte de *travelling* hacia atrás— se aleja envuelto en negro. Mediante fundido encadenado, el plano empequeñecido convive momentáneamente con la puerta que aparece en el siguiente. Una iluminación diurna y el silenciamiento de la acuciante banda sonora de la escena anterior reciben a una mujer que entra por la puerta. Un teléfono suena y, retorciéndose en una cama de matrimonio, el arquitecto Walter Craig despierta, recibiendo telefónicamente el encargo de Elliot Foley de visitar su casa de campo, sin recordar la pesadilla que le torturaba momentos atrás pero reconociendo como familiar su hombre. Los últimos planos del filme, sobre los que se escribe el *The End* final y se deslizan los títulos de crédito finales, son los mismos que dan comienzo a la cinta: Craig conduce por un camino campestre, se detiene frente a una casa de campo y de ella sale a recibirle Foley.

La complejidad del filme que hemos procurado resumir en los párrafos anteriores es susceptible de dar lugar a estudios exhaustivos en sí misma, tanto por su estructura narrativa propia como por su seguimiento e influencia en el cine de terror, su condición de adaptación de varias obras literarias de las que parten algunas de las historias, su subversión respecto a la estructura del relato clásico, etc. Trataremos, aquí, de llamar la atención únicamente sobre algunos de los puntos que más relación tienen con nuestro objeto de estudio.

Detengámonos primero en las implicaciones de la estructura narrativa que hemos esbozado para observar más adelante cómo, estéticamente, la idiosincrasia narrativa del filme se corresponde con la forma que adquiere la secuencia posterior al asesinato del doctor. El relato de *Al caer la noche* desarrolla un discurso abismado, relatos anidados dentro de otro relato que van influyendo en el ambiente del que les contiene. La representación dentro de la representación, el exceso, lo hiperbólico, el trampantojo y la dilución de las fronteras entre principio y final, entre realidad y representación/ficción/sueño son rasgos representacionales asociados al barroco que *Al caer la noche* acumula haciéndolos estallar en su secuencia más onírica. Ésta, sin embargo, necesita del despertar posterior, de su sutileza y su aparente vuelta a la cotidianidad para que el relato cobre fuerza en toda su extensión y no quede en una pesadilla surrealista de la que es posible despertar. Lo realmente inquietante y aquello que distancia el filme de las cintas de terror al uso y del clasicismo cinematográfico es, precisamente, que la pesadilla no siempre responde a los códigos de representación de la misma a los que estamos acostumbrados. Que, al despertar, al volver a los movimientos de cámara estables y la iluminación homogénea, sin claroscuros, el tormento del protagonista empieza de nuevo sin que él mismo sea consciente de ello. Esta especie de *Ouroboros*, de serpiente que se muerde la cola, rompe la estructura que determina un principio, nudo y desenlace del relato. Su desenlace es su inicio, el problema planteado jamás se resuelve y es el espectador el único que carga con el conocimiento de ello, puesto que, a diferencia del protagonista, acumula su bagaje mientras que éste se *resetea* al despertar y debe empezar a acumularlo de nuevo para, en última instancia, no poder escapar del bucle.

Hemos comentado anteriormente cómo la *mise en abîme* hace referencia a la representación dentro de la representación y cómo el relato de *Al caer la noche* se compone de historias dentro de una historia general que, como un *Ouroboros*, se contiene a sí misma, levitando y girando sobre su propio eje sin descanso, sin reposar en un universo ficticio que la contenga y amplíe sus fronteras, presuponga una diégesis mayor que la albergue. Visualmente, esta idea queda recogida, por ejemplo, en los planos comentados con anterioridad del muñeco estrangulando a Craig: este plano se integra sobre un fondo negro que hace las veces de otro marco, y a su vez contiene la puerta de la celda por la que se asoman el resto de personajes que le perseguían. Segundos después, según se consuma el fundido encadenado, es la puerta la que contiene toda la descripción anterior. Sintomáticamente, la puerta forma parte del relato mayor que contiene —supuestamente— el sueño del que forma parte la persecución y estrangulación inmediatamente anteriores. Una puerta, además, no es un marco cualquiera. Más allá de enmarcar una representación contenida y estática, implica el tránsito entre dos lugares, y significativamente en ese momento supone la vuelta a lo que promete ser la realidad diegética, la salida de la pesadilla.

Pesadillesco fundido abismado.

Amén de este par de planos encadenados, otros espejos pueblan los escenarios del filme aludiendo a ese doble reverso de la representación, a los otros mundos que, desde un contracampo incontrolable, amenazan con desbordar su marco y perturbar la tranquilidad de los que les contienen. No otra cosa implica la historia del espejo maldito, que refleja los propios fantasmas de Peter Cortland (Ralph Michael) respecto a su esposa desde ese otro lado que supone una distopía temporal y termina enturbiando el carácter del protagonista del relato, ajeno a la historia de la que ese otro mundo fue escenario en el pasado.

El instante en el que la *otra* imagen, la especular, es destrozada, el matrimonio vuelve a la normalidad.

Pero la rotura —literal— de ese espejo, que devuelve la serenidad al matrimonio afectado por su influjo, no tiene lugar nunca —narrativa, metafóricamente— en el relato que lo contiene. Su devenir vicioso imposibilita que, despertando —saliendo por la puerta, rompiendo el espejo— Walter Craig escape del bucle en que se ve atrapado como sí lo consiguen los Cortland.

El guion del filme responde también al carácter metaficcional de todo el relato: constantemente, las conversaciones versan sobre lo extraordinario que la ciencia no puede explicar desde pruebas incontestables sin resquicio de duda. Las historias que los huéspedes van narrando no pretenden sino desafiar la confianza del psicoanalista en la explicación exhaustiva de cualquier situación de apariencia sobrenatural. A la vez, la propia estructura del filme insiste en lo mismo convirtiéndolo en realidad, pues no se explica desde la pura lógica: no sabemos si es un sueño o una paradoja temporal, si el protagonista está loco o realmente atrapado en un bucle que se repite sin cesar —en cuyo caso se trata de un bucle inexplicable también—.

Del mismo modo que la narración, tras el asesinato del doctor, se torna irremediabilmente confusa, también sucede así con la forma de la secuencia en la que el arquitecto asesino intenta huir y termina recorriendo despavorido los mundos de las historias cortas que, contaminados entre ellos, acumulan a sus personajes. El ritmo se torna vertiginoso y la forma delirante, deforme, en consonancia con la focalización en Craig. Llegado este punto, la escena se convierte en un laberinto en el que las coordenadas espacio-temporales de las diversas narraciones —antes independientes, coherentes, verosímiles y relativamente ubicables— se mezclan entre ellas, así como los habitantes de sus diferentes micro-universos diegéticos. Formalmente, en los planos que dan lugar a ese delirio abundan una serie de recursos que los dotan de su carácter desestabilizador y generan extrañamiento hacia el espectador. Se trata de decisiones estéticas —aparejadas con las narrativas, como hemos visto— que suponen, en discursos que respetan las directrices del MRI —máxime cuando se trata de obras clásicas—, una rotura de la transparencia enunciativa. Acentúan y dotan de un plus de significado de aquello que se pone en escena, reforzándolo. Un ejemplo ilustrativo de la puesta en escena y en serie del laberinto terrorífico y cuasi-surrealista son los planos recurrentes de escaleras que, mediante el uso de angulaciones aberrantes, de composiciones torcidas, claroscuros pronunciados y sombras prolongadas dibujan una arquitectura degenerante. La multiplicación de los barrotes de las barandillas producto de la iluminación contrastada y el abigarramiento de la composición de los planos —el segundo de los que adjuntamos a continuación literalmente atestado de personas todas ellas destinadas a dar caza a Craig— aumentan la sensación de encarcelamiento con la que se cierra la secuencia. El adulto se sumerge en el *escondite* («seek and hyde», según los jóvenes del filme), un juego de niños que, “histrionizado” y tratado bajo los parámetros formales que acabamos de describir, resulta en sí mismo siniestro. Las angulaciones extremadamente picadas o contrapicadas se mantienen durante el juego perverso afectando no únicamente a los planos con escaleras, sino también al resto de los que componen la persecución. Una vez los perseguidores se han hecho con su aterrorizada presa, son dos angulaciones extremas —una *nadir* y otra *cenital*— las que subrayan —plano subjetivo mediante— lo terrorífico de la captura.

Si antes comentábamos que el principio, final y en definitiva las partes que conforman la estructura narrativa se confunden al terminar el relato, en la representación de la parte más aguda de la pesadilla, las líneas que dibujan los contornos de los objetos capturados por la imagen cinematográfica, como en parte del surrealismo daliniano, se deshacen, parecen derretirse o entrar en combustión adquiriendo un balanceo flamígero y volviéndose borrosas. Este efecto problematiza especialmente la percepción del plano en que, en uno de los saltos espacio-temporales de la secuencia, Craig entra en una de las habitaciones de la mansión victoriana en que se encuentran los niños buscándoles y aparece por corte directo frente al espejo encantado, junto Mr Cortland, el cual va vestido de forma similar al anterior dueño del espejo. El reflejo de ambos en su superficie responde a ese movimiento que, bien flamígero, bien acuoso, desdibuja la delineación de sus figuras. En otro movimiento más que traviesa un límite imposible, la cámara atraviesa el espejo situándose al otro lado del mismo —cuya imagen se encuentra acelerada— y, mediante un *travelling hacia delante* se aproxima al cadáver del psiquiatra Van Straaten, caído boca arriba sobre una mesita.

Los saltos espacio-temporales entre los escenarios que han compuesto, fragmentariamente, el relato mayor, se siguen sucediendo. El onirismo y la integración de los personajes en el mundo de los sueños, que, funcionando de forma acorde a su lógica no parecen extrañados por los saltos abruptos, encuentra uno de sus posibles reflejos contemporáneos en el *mind-game film* *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004). En ella, Clementine se ha sometido a un proceso cuyo objetivo es eliminar los recuerdos que comparte con Joel para olvidar su tormentosa relación amorosa. Cuando él lo descubre decide tratarse del mismo modo pero, a medida que vuelve a revisar los recuerdos de su historia decide frenar el proceso —estando conectado a la máquina que los va eliminando—. Persigue entonces, en sueños, a Clementine buscando refugios dentro de su propia mente a los que el tratamiento no pueda acceder, saltando así por escenarios de diversas épocas entre los que se dan incongruencias formales y espacio-temporales similares a las de la secuencia que aquí analizábamos. Sin embargo, Joel termina sabiendo en todo momento donde se encuentra puesto que se trata de sus propios traumas y recuerdos por donde corre intentando esconder a Clementine para que aquellos que le tratan no la descubran y la eliminen del todo de su memoria. En cambio, Craig salta de un lado a otro sin controlar su itinerario y sin dominar a sus atacantes.

Y es que, finalmente, Walter Craig termina siendo un héroe culpable. Sus buenas intenciones, sus temores y sus advertencias hacia el resto de huéspedes de nada sirven, pues

el destino que él auguraba desde un principio como fatídico termina cumpliéndose sin que sus precauciones lo eviten.

En cierto sentido, *Al caer la noche* es, a su cierre, un filme más subversivo que la gran mayoría de los postclásicos que aquí analizamos, y está en consonancia con los conceptos que desarrollábamos en el primer capítulo en relación al malestar imposible de erradicar que retorna y que se refleja en estructuras bucleicas, fragmentadas, que emerge una y otra vez bajo formas diferentes pero similares, reconocibles e indicadores de su persistencia, de ese resto que la lógica por sí sola no permite eliminar. Todo ello se refleja en la estructura de *mise en abîme*, pero también en la constitución de un discurso desde la composición que parte de otros —un *atlas* particular— y en el propio argumento, puesto que lo que atormenta a Walter Craig es su condición de asesino, de la que no puede huir. La indeterminación de sus memoria —que se resiste a recordar el sueño una vez despierto pero también a olvidarlo por completo— posibilita que, en el filme, sus recuerdos sea condición de posibilidad del discurso. Sin esa familiaridad inquietante y sin la expresión del arquitecto de los temores que le genera el recordar sólo parcialmente lo que sucederá durante el lapso de tiempo en que permanezca en la casa, el relato no podría versar sobre los límites entre lo controlable y lo que escapa al sentido común. Es la imprecisión de la memoria lo que posibilita que el relato avance a golpes y, sobre todo, que no termine. Que el tormento se repita indefinidamente. Y es que la fuerza de lo siniestro del relato es que, hasta que se desencadena la secuencia onírica, todo el malestar es latente.

Los personajes pesadillescos amenazan al espectador rompiendo histriónicamente la cuarta pared.

2.3.4 RECUERDA...

(SPELLBOUND, ALFRED HITCHCOCK, 1945)

No es nuestra intención llevar a cabo un análisis exhaustivo de *Recuerda...* (Spellbound, Alfred Hitchcock, 1945) sino, del mismo modo que en los anteriores casos, observar cómo gestiona el tema de la amnesia y el seguimiento de un supuesto héroe culpable desde el predominio de lo clásico —a lo sumo desde un manierismo mucho más contenido que

posteriores obras de corte más autoral como *La Soga* (The Rape, Alfred Hitchcock, 1948), *Vertigo. De entre los muertos* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958) o *La ventana indiscreta* (Rear Window, Alfred Hitchcock, 1954)—.

El argumento versa sobre la investigación al margen de la ley que, apoyándose en el psicoanálisis, llevan a cabo la Dra. Constance Petersen (Ingrid Bergman) y el amnésico John Ballantyne (Gregory Peck) para descubrir si, tal y como él mismo sospecha, este último asesinó al Dr. Edwardes (Edward Fielding) e intentó suplantar su identidad como director del hospital psiquiátrico Green Manors. Ante la creciente sospecha del resto de psiquiatras del centro, ambos huyen buscando el asilo del Dr. Brulov (Michael Chekhov), antiguo mentor de la psicoanalista. Tras una tentativa de John de asesinar al Dr. Brulov, identificada y frenada por este último, ambos analizan un sueño de John y deducen que el hombre conocía al desaparecido Dr. Edwardes e hizo un viaje con él para esquiar donde, de algún modo, murió. Las marcas paralelas de los esquís sobre la nieve explicarían, así, las crisis que le provocan los patrones visuales similares a John. Él y Constance se desplazan hasta la estación de esquí Gabriel Valley —guiados también por el sueño— y, allí, la memoria retorna súbitamente a John, el cual recuerda que Edwardes murió cayendo por un precipicio mientras esquaban. Además, supera su amnesia recordando su nombre —John Ballantyne— así como el trauma sufrido de niño que le provocaba el complejo de culpa por el cual se creía el asesino del doctor: deslizándose por una barandilla al final de la cual estaba sentado su hermano, provocó inintencionadamente su caída sobre una verja puntiaguda, y con ello su muerte. La pareja denuncia entonces dónde se encuentra el cuerpo del desaparecido. Sin embargo, en el cadáver aparece una bala y Ballantyne es encerrado en prisión. Una vez la Dra. Petersen ha regresado al hospital, regentado de nuevo por su antiguo director, el Dr. Murchison (Leo G. Carroll), repiensa los hechos y el sueño de John y descubre a este último como asesino del verdadero Dr. Edwardes, destinado a sustituirle al frente de la institución. Ante el descubrimiento de la mujer, Murchison escoge suicidarse, John Ballantyne queda exonerado y contrae matrimonio con Constance.

La estructura de *Recuerda...* respeta la linealidad temporal y carece, a diferencia de las anteriores, de flashbacks o paradojas narrativas que confunden sueño y realidad. La enunciación se rige en base a la generación del suspense que gira en torno a la trama irresuelta de un supuesto asesinato —no en balde está dirigida por el que se considera el maestro del género— y el particular uso de la focalización es, como en el resto de filmes tratados en este epígrafe pero también como en la obra de Hitchcock, clave para urdir un relato que mantenga en vilo al espectador. El relato presenta una estructura clara que, sin embargo, convive con el suspense derivado de la amnesia del protagonista, el falso Dr. Edwardes, puesto que de su falta de recuerdos depende el esclarecimiento la muerte del verdadero doctor. La incógnita de qué trauma reprime y por qué las líneas paralelas le provocan un estrés que le resulta insoportable funciona como catalizador del suspense y como pista principal de la investigación que la psicoanalista Constance Petersen lleva a cabo junto a él, convencida de su inocencia —dejándose guiar por su instinto en contra de toda evidencia, y siendo minusvalorada por sus colegas varones por ello—.

En consonancia con la claridad de su estructura y delimitación dicotómica entre pasado y presente diegético, diversos niveles de narración o sueño y realidad diegética, lo

onírico en *Recuerda* queda delimitado a la secuencia que rememora el sueño de John Ballantyne. La estética surrealista cuyos decorados fueron encargados a Salvador Dalí impregna el sueño, en que desfilan cortinajes con ojos gigantes literalmente cortados por tijeras, hombres sin rostro, sombras provenientes de siluetas fuera de campo, cartas en blanco, precipicios áridos y rectilíneos y demás elementos simbólicos. Amén de suponer intertextualidades con el surrealismo no sólo del propio Dalí sino de otros autores como Giorgio de Chirico o René Magritte y convocar sus universos, pueden releerse retrospectivamente como pistas para la resolución del misterio planteado respecto al trauma de John Ballantyne. En este sentido, la rueda era un revólver, las alas que le perseguían hacían referencia al nombre de la estación de esquí, la caída por el precipicio a la muerte del doctor, etc. Sendos fundidos marcan con precisión las entradas y salidas del sueño que John explica a la Dra. Petersen y a su mentor, los cuales tratan a su vez de encontrarle una explicación lógica.

El código estético surrealista es, en el filme, el aliado del espectador debido a su asociación directa con el mundo de los sueños y el inconsciente. Y es que este último «se coloca en el centro de experimentación de los [...] surrealistas. El subconsciente, el sueño, el mundo onírico se convierte en tema constante de veladas y discusiones» (Bozal, 1978: 232). Artísticamente, el planteamiento se corresponde con la técnica de la «escritura automática», con la que el artista se libera presuntamente de los cánones establecidos para dejar fluir libremente su personalidad en «la búsqueda de lo desconocido, las profundidades de la existencia humana que deben salir a la luz para fundamentar una nueva etapa de la liberación humana» (Bozal, 1978: 230). La función de detección de lo onírico o producto de una percepción alterada, que en los filmes anteriores llevaba a cabo la distorsión de la imagen, es ejecutada aquí por la estética abiertamente delirante propia del movimiento surrealista, que queda, sin embargo, encerrada dentro de los límites de un sueño.

Ya desde los primeros planos la enunciación advierte mediante rótulos el prólogo que su devenir tratará sobre psicoanálisis. Una cita del *Julio César* de William Shakespeare inscrita sobre la fachada de la institución mental en que da comienzo la historia reza: «The fault... is not in our stars, but in ourselves...». La sentencia, que va seguida de un breve resumen que sintetiza y simplifica el funcionamiento de la terapia psicoanalítica, descarga de culpabilidad —y poder— a los astros —y con él al destino y a Dios— para buscar explicación a todo defecto o culpa en el interior del ser humano. Visualmente, la representación del sueño de John está plagada de ojos, ilustrando la obsesión hitchcockiana por la mirada. Uno de los ojos gigantes de la cortina, que sirve al primer escenario del sueño —similar a un salón de juego— de telón de fondo, es cortado por un hombre que porta unas tijeras igualmente gigantes. El ojo cortado remite inevitablemente al emblemático plano de *Un perro andaluz* (Un chien andalou, Luis Buñuel, 1929) que, desde el genuino surrealismo cinematográfico de la década de los veinte anunciaba ya ese corte literal de la mirada convencional declamando otra forma de (no) mirar, (no) entender y (no) asimilar la imagen cinematográfica. Posteriormente, Hitchcock mismo realizaría su particular corte de ojo inicial en *Vértigo*, cuyo *main title shot* nace de la pupila del primerísimo primer plano del ojo de Kim Novak para dividirlo en dos, avisando de nuevo de la poca fiabilidad de aquello que se ve a primera vista. No en balde, tras desaparecer el título por el margen superior del encuadre, nace de la pupila una espiral que se retuerce como después

sucedará a la narrativa del filme. Volviendo a *Recuerda...*, la cámara atraviesa la cortina rasgada y tras ella aparece otro ojo fundido con el espacio del que habla en ese instante John Ballantyne. El punto de vista, pues, ofrece su voz *off* más un ojo dentro del cual se observa la imagen correspondiente a la situación que él describe. Así, la enunciación supera una doble barrera e indaga más allá de esa primera superficie para situarse en el interior de ese segundo ojo, en el corazón mismo de la mirada de John.

Corte literal del ojo daliniano en *Recuerda* y *main title shot* de *Vértigo*.

Otro de los célebres fundidos de Hitchcock que implica el un movimiento en espiral y el ojo de una mujer lo constituye el también emblemático *fundido encadenado* que une el desagüe de la bañera en la que Marion Crane en *Psicosis* (*Psycho*, 1960) acaba de ser asesinada y por el que se escurre la sangre que brota de las puñaladas recibidas. Un *zoom out* aleja el punto de vista de la cámara de su ojo sin vida, testigo mudo y víctima del crimen que acaba de ser cometido, mientras la sangre se escurre desagüe abajo, desapareciendo del mismo modo que la protagonista en la que la historia había sido focalizada hasta esa escena abandona es eliminada del filme dejando al espectador huérfano de protagonista y sin ningún cómplice diegético que comparta el saber respecto al frenético asesinato.

Fundido del desagüe hacia el que se precipita la sangre de Marion Crane en su ojo inerte.

El hombre sin rostro que aparece posteriormente en el sueño se corresponde, visualmente, con la apariencia de *Los amantes I* de Magritte (1928), cuyas cabezas permanecen escondidas tras telas que las cubren. El rostro velado alude también, pues, a lo oculto, a lo que necesita de un desvelamiento para revelarse en su autenticidad. En la interpretación que hace del sueño la doctora Petersen hacia el final del relato, identifica al Dr. Murchison, antiguo director del hospital, como el hombre sin rostro que portando una rueda —símbolo de un revólver— resulta ser el verdadero asesino del Dr. Edwardes. El

John Ballantyne del sueño huye de unas alas gigantes que le persiguen —de las cuales la imagen muestra sólo la sombra— atravesando perspectivas geométricamente posibles pero de aspecto irreal que no sólo recuerdan a los paisajes áridos de Dalí, de los que brotan seres y objetos degenerantes sino también, por ejemplo, los espacios de Giorgio de Chirico. Empequeñecido, convertido en una sombra casi ínfima entre los exteriores prácticamente bidimensionales y despoblados que le rodean, atraviesa diagonales que se pierden punto de fuga allá y en las que el resto de seres vivos —de haberlos— quedan fuera de campo, siendo su presencia evocada a través de sombras.

La evocación surrealista de *Recuerda* mediante los rostros velados de Magritte y las arquitecturas imposibles de De Chirico.

La forma como síntoma de un trauma no superado está presente también en *Recuerda*... más allá de la languidez —lo estéril— y lo líquido del dibujo surrealista perteneciente a la escena onírica. Tal y como hemos mencionado más arriba, John Ballantyne es especialmente sensible a la repetición de un patrón formal consistente en diversas líneas paralelas, ya sean rectas u ondulantes. El visionado de ese patrón, tanto en las marcas que el tenedor deja sobre la mesa como en el estampado de la ropa de Constance o el rastro de trineos sobre la nieve, le provoca crisis de ansiedad sin ser, sin embargo, capaz de identificar su causa. El desencadenamiento de un malestar latente, indecible, que se resiste a desvelar su causa permite traer los conceptos desarrollados en el

primer capítulo como lo son la supervivencia del trauma que —anacrónico— atraviesa el devenir vital del personaje para reincidir en su aparición. Aquello no aceptado, pues —en este caso haber provocado inintencionadamente la muerte de su hermano— resurge catapultado por la repetición insistente de una forma, que se revela como *imagen-síntoma* del trauma de Ballantyne y requiere de una interpretación que sostenga su significado para con el sujeto. Es la atención a la perseverancia anacrónica del impacto de esa imagen la que permite a John exorcizar sus fantasmas del pasado y aceptarse víctima de un complejo de culpa y de la muerte de un ser querido. La repetición está, de hecho, implícita en el mismo patrón que obsesiona a Ballantyne, puesto que se compone de diferentes líneas, más allá de estar implícita en la insistencia de su reacción en sí misma.

Patrón que obsesiona a John Ballantyne en diferentes planos de *Recuerda*.

La evocación del momento traumático viene de la mano, entre otros, de un plano subjetivo en que la *ocularización* coincide con la posición del John niño resbalando por la barandilla de piedra hasta empujar a su hermano por la espalda y arrojarlo sobre la verja puntiaguda en la que se clava y muere. Se trata, pues, de un deslizamiento hacia lo inevitable, hacia la tragedia que se ve venir sin poder ser evitada. Angulaciones picadas y contrapicadas con líneas verticales y diagonales acentuadas dirigen la mirada en los planos que representan el accidente fatal. Así, la puesta el patrón de líneas paralelas no sólo alude al descendimiento del Dr. Edwards por el precipicio mientras esquía y a sus correspondientes marcas sobre la nieve sino, también, a la verja y la barandilla que ocasionaron el fallecimiento del niño —las líneas en sí mismas son, fueron, pues, una repetición en sus correspondientes accidentes.

John, de niño, a punto de deslizarse y matar accidentalmente a su hermano.

2.3.5 LA HUELLA DE UN RECUERDO

(THE LOCKET, JOHN BRAHM, 1946)

La *huella de un recuerdo* supone un caso de *mise en abîme* todavía más pronunciada que la anterior. Si *Al caer la noche* presentaba un relato matriz en que se insertaban historias autoconclusivas que, tras terminar, volvían a la narración que las enlazaba todas e iba avanzando a su vez —hasta concluir volviendo a empezar de nuevo—, *La huella de un recuerdo* se desarrolla como si de una muñeca rusa se tratara. Dentro del relato marco se introduce otro que, a su vez, alberga uno más en su interior, dando lugar a un sistema complejo de narradores homodiegéticos que introducen flashbacks no sólo desde la narración del presente diegético sino también desde dentro de los propios flashbacks.

La historia, además, gira de nuevo en torno a las intenciones y la memoria confusa e inestable de su protagonista, Nancy (Laraine Day). Sin embargo, no es ella en quien delega el *meganarrador* para explicar su historia sino en los sucesivos hombres con los que ha mantenido relaciones amorosas en el pasado, excepto en lo concerniente al relato de perteneciente a su niñez, el cual es el único flashback introducido por ella —se trata del nivel más profundo de la narración, puesto que es introducido por dos narradores previos, siendo ella la tercera—. El día de su boda, John Willis (Gene Raymond) recibe la inesperada visita del Dr. Harry Blair (Brian Aherne), el cual le advierte de que su prometida, Nancy, estuvo casada previamente con él, padece un trastorno de personalidad y ha arruinado la vida de varios hombres. Un fundido aclara que la narración se traslada años atrás y la voz *off* del Dr. Henry explicita el año (1938). Así da comienzo el primero de los relatos anidados en el filme. El Dr. Blair explica al prometido de Nancy cómo, tras conocerla y casarse con ella, llegó a su consulta de psicoanalista el pintor Norman Clyde (Robert Mitchum), el cual le relató a su vez —del mismo modo que hace Blair con John Willis— su historia con Nancy, desde que la conoció hasta que ambos rompieron definitivamente. Ambos se convierten en narradores homodiegéticos de primer y segundo nivel respectivamente. La historia narrada por Clyde implica la sospecha de que Nancy, más allá de ser una mujer encantadora, esconde su condición de cleptómana e incluso asesina.

Sin embargo, en ese mismo segundo flashback Nancy —narradora homodiegética de tercer nivel— se traslada hasta su infancia —dando lugar a un tercer flashback— para relatar al pintor su trauma. El episodio relata cómo Nancy, hija del ama de llaves de una familia adinerada, fue acusada falsamente de robar un medallón. Su dueña, la hija pequeña de la familia y amiga de Nancy, se lo había regalado previamente. Sin embargo, la madre de aquella, guardiana de las diferencias de clase, le hizo devolvérselo y la acusó posterior e injustamente de robo, obligándola a confesar el hurto que no cometió. La acusación falsa, el desprecio de la madre de su amiga —que resulta ser la madre de su prometido— y renunciar al medallón que ansiaba por encima de cualquier otra cosa son considerados por Norman Clyde y Henry Blair como el detonante de su cleptomanía y de su trastorno de personalidad. El relato de su infancia, así como el de Clyde —que termina suicidándose— concluyen y el Dr. Blair prosigue con su vida al lado de Nancy, en la cual confía por encima de las advertencias del pintor. La II Guerra Mundial trunca sus vidas y provoca que Blair abra los ojos cuando, tras un bombardeo, descubre el diamante por el que Clyde acusaba a Nancy de robo y asesinato. Esto no obstante, él es quien es considerado, por la conmoción del bombardeo, mentalmente inestable y tratado psiquiátricamente (pues nadie cree que encontrara el diamante). El doctor explica cómo, ante sus acusaciones, negadas por su esposa, ella se divorció. Es entonces cuando la narración regresa al presente de la historia matriz. John Willis decide —como su predecesor— seguir adelante con la boda pese al relato, confiando en la palabra de Nancy. Justo antes de salir de la habitación de los preparativos hacia el altar, la futura suegra de Nancy —Mrs. Willis— le regala un pequeño medallón que perteneció a su hija, fallecida. La mujer resulta ser la misma que la acusó de robar de niña la joya que en ese momento le ata al cuello, sin reconocer en ella a la mujer que está a punto de desposar a su hijo.

Es en esta penúltima escena del filme en la que los recursos estéticos y narrativos se ponen al servicio de la representación de la subjetividad de Nancy, cuyo equilibrio se desestabiliza ante el presente de su suegra. Si, hasta este momento, no hemos tenido certeza absoluta de la culpabilidad o inocencia de la muchacha, el desarrollo de la secuencia que convoca su ocularización y auricularización internas corrobora las historias que previamente han relatado el Dr. Blair y Norman Clyde. La voz *over* de su yo infantil —evocada mediante auricularización interna— recuerda la plegaria en que pedía tener el colgante y, a cambio, no rogar nada nunca más. En un movimiento brusco, lanza al suelo la misma caja de madera que hizo caer sin querer cuando, de niña, intentaba zafarse de su acusadora, y empieza a sonar la melodía que también se oyó aquella vez. Ilustra el paralelismo entre el pasado y el presente un primer plano del rostro espantado de Nancy cuya angulación contrapicada resulta muy acentuada. El primer plano rima con otro muy similar de la secuencia previa mencionada. Su peso como marca enunciativa, sin embargo, resulta en esta penúltima escena mayor. En primer lugar, por el valor que le concede su carácter repetitivo respecto al anterior, el cual destaca especialmente debido a su angulación extrema. Pero además, este último remarca la cercanía a Nancy en que se ubica el punto de vista puesto que, la cámara, se sitúa entre el velo de la novia y su cuerpo. El espacio de intimidad en que la cámara nos emplaza presagia el acercamiento a la subjetividad de Nancy que la enunciación lleva a cabo en su tortuoso camino hacia el altar.

El acusado contrapicado hacia el que mira despavorida Nancy, adulta y niña, resalta el impacto del recuerdo traumático de su infancia.

Mientras Nancy, acuciada por sus damas de honor, baja la majestuosa escalinata de la mansión y camina hacia el altar, a la barroquizante arquitectura y decoración floral de la escena y la marcha nupcial se le suma su *auricularización* interna que distorsiona la marcha nupcial mezclándola con la melodía de la caja de madera. Una banda sonora extradiagética grave añade gravedad mientras las voces *over* de la Nancy niña, su madre, sus sucesivos prometidos y maridos, su futura suegra y la de ella misma de adulta se entrecruzan y confunden retazos de conversaciones previas. Entre planos medios de la mujer, visiblemente alterada, y los asistentes, se insertan planos subjetivos de su mirada hacia la alfombra que pisa avanzando hacia a su prometido, en los cuales aparecen fundidos los rostros de Norman Clyde, Mrs. Willis, ella de niña y ya de adulta. Todos ellos aparecen en recuerdo de conversaciones especialmente tensas o significativas y, como sucedía en *Al caer la noche*, bajo un efecto que les hace temblar y desdibuja su contorno, como si estuvieran bajo el agua. Del mismo modo que en el anterior filme, pues, la forma se imbrica con la narración para derretir los contornos y la opacidad de las imágenes que representan la memoria, el bagaje vital de la protagonista que se derrumba a su vez. Aquellos recuerdos reprimidos que ha negado ante sus sucesivos prometidos se le aparecen borrosos, fantasmáticos, y alteran su percepción del ambiente que la envuelve mientras traen a escena lo irresuelto de su pasado. Lo translúcido de las imágenes apunta hacia aquello que se resiste a ser desvelado por completo pero se niega, también, a permanecer completamente oculto, del mismo modo que lo ondulante de las imágenes distorsionadas permite reconocer su forma indicando, no obstante, que algo funciona en contra de la denotación.

La espiral de voces provenientes de su auricularización interna que se corresponde con los rostros que se sobreponen temblorosos a la alfombra crece a medida que Nancy se aproxima al novio. Justo cuando llega donde él se encuentra y le toma la mano, la novia lanza un grito de horror y cae desmayada. Tras una elipsis temporal —indeterminada, cabe suponer que, como mucho, de algunas horas— el Dr. Blair, John Willis y su madre esperan en el vestíbulo de la mansión, que conserva la decoración nupcial. Ante el anuncio de una enfermera de que ha llegado el coche del hospital, los tres discuten el estado de Nancy, y si hay o no esperanza de recuperación. Blair explica que, mentalmente, su trauma del pasado la convierte en una niña y es probable que no les recuerde más adelante. El medallón, dice, era un mero símbolo de lo que Nancy realmente necesitaba, que era, como en el presente,

sentirse querida. El doctor le pregunta a John Willis si es será capaz de quererla después de todo. Aunque éste no verbaliza ninguna respuesta, anteponiendo su voluntad a la de su madre —la cual no da signos de recordar haber forzado la falsa confesión de la niña años atrás—, sale con su prometida hacia el hospital.

La borrosidad de los recuerdos de Nancy y la confusión entre ellos se traslada a los efectos acuosos sobre los planos.

Se trata, en esta ocasión, de un final relativamente abierto que, si bien confirma la inestabilidad mental de la protagonista dando la razón a los dos hombres que, bienintencionadamente, avisaron a los maridos o futuros maridos de Nancy de su pasado turbulento, no aclara qué será de ella ni si John Willis seguirá adelante con su matrimonio. La responsabilidad del final recae sobre él de manera explícita, como previamente recayó sobre la interpretación espectral de aquello que los diversos narradores delegados iban explicando. Creer a Clyde o a Blair o confiar en las buenas intenciones y el juicio sano de Nancy era, hasta prácticamente el final de la cinta, un riesgo que éste debía asumir.

La enunciación escoge para su cierre una ambigüedad materializada visualmente en el plano sobre el que se inscribe el *The End* final. La tipografía se aparece sobre un fondo indeterminado cuyo efecto es similar al descrito anteriormente en relación a los rostros que se desdibujaban. Lo translúcido del plano se aproxima más a un efecto de humo, niebla e incluso llamas borrosas que, en cualquier caso, remiten de nuevo a lo evanescente, a lo que no se deja apresar pero, sin embargo, goza de una presencia innegable.

Hemos tratado de explicar cómo *La huella de un recuerdo* constituye una narración abismada que hace un uso de los narradores homodieéticos y el flashback especialmente arriesgado teniendo en cuenta que se estrena en el año 1946. Lejos de generar un relato dócil que se asiente sobre la omnisciencia narrativa o persiga la seguridad de un personaje con unos objetivos claros, la enunciación provoca el tambaleo constante de cada uno de los narradores a los que vamos asistiendo mediante la inclusión de otro que le avisa de que camina sobre un mar de hielo. Excepto en el flashback perteneciente a la infancia de Nancy —puesto que no compartimos su focalización sino la de sus compañeros sentimentales— los hurtos e incluso asesinato de los que la acusan quedan fuera de campo y compete a la interpretación espectral decidir qué versión cree.

En determinado punto de la conversación, el Dr. Blair se sonríe, resignado, recordando ante John Willis cómo Norman Clyde auguró, respecto a su futuro con Nancy:

«Va a cometer todos los errores que cometí yo». Su presagio amargo verbaliza el retorno —la supervivencia— de lo inevitable que, como en los filmes anteriores, regresa una y otra vez con la complicidad de la desmemoria, bajo formas similares pero nunca idénticas. A ello apunta, también, la estructura del filme cuyos círculos concéntricos albergan las consecuencias inevitables del trauma no superado, del malestar que regresa cíclicamente. Por un lado, aquello que retorna es la ceguera de los hombres enamorados de Nancy que no atienden a su lado oscuro, el cual termina engulléndolos. Por otro, la insistencia de la amnesia de la mujer que provoca que, una y otra vez, se repitan episodios vitales similares en sus diferentes relaciones amorosas. En el caso de ella, regresa precisamente aquello que falta. La ausencia de recuerdos y de conciencia del pasado, la no asunción de lo que perdió, es lo que la lleva a cometer los mismos errores en cada nueva vida.

2.3.6 CARTA A TRES ESPOSAS (A LETTER TO THREE WIVES, JOSEPH L. MANKIEWICZ, 1949)

Carta a tres esposas, por la cual Mankiewicz fue galardonado con un premio Oscar a la mejor dirección y otro al mejor guion, presenta un arranque que desde el primer momento promete una narración compleja y autoconsciente. La voz narradora con que arranca el relato, locutada sobre imágenes de la pequeña ciudad en que tiene lugar, se corresponde con un personaje que pronto se revela como el ventrílocuo que ha articulado desde la sombra el juego del que dependen las vidas de tres mujeres de esa ciudad, supuestas amigas suyas. El misterioso personaje que presenta con ironía y condescendencia tanto el pueblo en que se sitúa la historia, del cual no se molesta en pronunciar el nombre por banal, como los tres matrimonios que se verán afectados por su plan, no aparece físicamente en toda la diégesis. Addie Ross es definida por el resto de personajes, que insistentemente la traen a las conversaciones para, en el caso de los hombres del filme, admirarla y considerarla una mujer única e increíblemente atractiva, y en el caso de las mujeres, recelar de ella precisamente por esa admiración que sus maridos le profesan y por desconfiar de tal supuesta perfección. Se convierte así en «el «leit motiv» que impulsa el trío de mujeres a desconfiar transitoriamente de sus respectivos cónyuges [...] constituye el hilo conductor de un relato que adopta tres perspectivas diferentes» (Aguilera, 2009: 60-61).

Para empezar, pues, la historia nos llega de la mano de una narradora supuestamente homodiegética —esto es, que forma parte del mundo de la diégesis— pero que, sin embargo nunca llega a aparecer físicamente en el relato. Como instancia enunciativa, el *meganarrador* que delega en ella la dota de un conocimiento superior al del resto de personajes, puesto que desde el comienzo comenta —presentándolas con aire de superioridad mientras aparecen por primera vez en la diégesis— no sólo el estilo de vida de Deborah (Jeanne Crain), Rita (Ann Sothorn) y Lora Mae (Linda Darnell) sino también lo que comentan, temen o sienten en cada momento, sin hallarse presente. Cuando prácticamente está terminando de presentar a la segunda de ellas, las mujeres la citan preguntándose si Addie Ross se imaginará cuánto les da que hablar y cómo se sienten ellas

respecto a aquélla. La voz *out*¹⁸ admite ser entonces Addie Ross cuando, irónicamente, les responde —sin que éstas la oigan, puesto que sigue siendo una voz extradiegética dirigida únicamente al espectador— que sabe muy bien cómo se sienten y que tal vez, si no hablaran de ella, no hablarían de nada. En ese mismo momento nombra algo que ellas «no saben todavía», que se convertirá en el motor del relato: al reunirse las tres mujeres en un ferry que las lleva a pasar el día fuera con la organización de actividades infantiles, reciben una carta dirigida a las tres en la que Addie se despide de ellas anunciándoles que ha huido con uno de sus maridos. De entonces en adelante, y hasta prácticamente el final del filme, éste se estructura de manera no lineal a medida que se suceden los tres flashbacks que narran las historias de los tres matrimonios con sus correspondientes inconsistencias, las cuales justifican —lo reconozcan éstas o no— la zozobra que invade a las tres mujeres que, incomunicadas en el barco, no pueden contactar con sus maridos para comprobar cuál de las tres es la desafortunada que, según la maliciosa nota de Addie Ross, lo acaba de perder. De este modo, Addie en tanto narradora delegada supuestamente homodiegética no solamente se sitúa un nivel por encima del resto de personajes sino que, si descendemos al nivel diegético, es la responsable del desencadenamiento de todo el argumento: la inquietud de las tres esposas que provoca sus respectivos recuerdos y la reconciliación final del matrimonio de Lora Mae y Porter Hollingsway (Paul Douglas), que siendo el que había planeado fugarse con ella debido a la constante desconfianza mutua que inunda su matrimonio, confiesa finalmente haber decidido quedarse con su mujer. En este sentido, Aguilera vincula la omisión del personaje con la estrategia narrativa del relato: «Addie Ross tan sólo cobra sentido en el subconsciente de las tres heroínas de la función. En ningún instante, el personaje de Ross se hace visible cara al espectador, apostando de esta forma por un enunciado narrativo que hacía imprescindible trabajar con elementos alegóricos/simbólicos o buscar el recurso del relato omnisciente» (Aguilera, 2009: 62).

La modernidad de este planteamiento narrativo puede ser ilustrada, defendemos, si nos trasladamos al siglo XXI y trazamos una comparativa con la narrativa de la serie de televisión contemporánea *Mujeres desesperadas* (Desperate Housewives, Marc Cherry, ABC: 2004-2012). Su funcionamiento es similar al de *Carta a tres esposas*, con la diferencia de que la serie, yendo un paso más allá y en correspondencia con la trama de intriga con la que *Mujeres desesperadas*, es narrada por una mujer muerta que se reconoce como tal. Otra serie televisiva planteada de forma similar es *Gossip Girl* (Stephanie Savage, Josh Schwartz, CW: 2007-2012), relatada por la voz *over* de la misteriosa “reina cotilla”, personaje cuya identidad se mantiene en secreto y que juega a través de un *blog* por internet con los secretos y las rivalidades de los personajes de la serie¹⁹.

En cualquier caso, más allá de la regulación de saber que sitúa a un personaje diegético que jamás llega a aparecer físicamente en la ficción narrativamente por encima de los personajes dotándolo del conocimiento de lo que sucede en cada momento, el «momento subversivo» más llamativo de la cinta es precisamente, como sucede con la

¹⁸ Entendemos que es una voz *out* relativa a la “conciencia” o el “saber” descorporeizado de Addie Ross más que una voz *off* estrictamente vinculada a su fisicidad como actante debido a que, físicamente, la mujer no está en el espacio cinematográfico en que sucede la acción, ni dentro ni fuera de campo.

¹⁹ Otras series contemporáneas que tantean con el suspense de ser narradas por personajes supuestamente muertos son *Pequeñas mentirosas* (Pretty Little Liars, I. Marlene King, ABC: 2010-2017) o *Por trece razones* (13 Reasons Why, Brian Yorkey, Netflix: 2017-).

Madeleine de David Lean, su último plano. Si con lo anterior ya se advertía la complejidad de una narración cuyo sistema de narradores resulta en parte ambiguo, el último plano la confirma cuando, tras la confirmación del final feliz para las tres parejas protagonistas, la voz de Addie Ross se despide resignada —pues su plan ha fracasado— diciendo «buenas noches a todo el mundo». Justo antes de la pronunciación de la despedida, una copa de cristal posada sobre la mesa alrededor de la que se estaban sentados casi todos los protagonistas —los cuales, como si de un final de cuento de hadas se tratara, se han levantado a participar del baile al que asistían—, cae sola sobre el mantel y se rompe. Teniendo en cuenta que Addie Ross parecía ser una suerte de *grand imagier* del relato sobre el cual podía entrar a un nivel superior que sus vecinos y amigos los destinos de los cuales creía controlar, la caída de la copa supone su injerencia directa en la diégesis. La rabia, la frustración o la decepción que suponemos en la altiva Addie tras el plantón de su amante se representa mediante esa copa que, más que caer sola parece hacerlo bajo su influjo.

La enunciación parece conceder a Addie atributos de meganarrador cuando, pareciendo materializar la rabia por su plan fracasado, la copa de cristal cae sola y se rompe mientras su voz se despide del espectador.

De ser correcta la interpretación de que provoca su caída Addie, presunto personaje diegético ausente de la escena en la que esto sucede, supone un paso más en la ruptura de las categorías narrativas. Instancia narrativa homodiegética o no, su cuerpo queda fuera del campo diegético en el que el movimiento físico del objeto se lleva a cabo. Su poder de influencia en la diégesis implica una visibilización potente de la enunciación, puesto que ya no se trata meramente de la selección y gestión de un punto de vista, de la regulación de la información y la mirada mediante la que se accede a ella, sino que aquellos hechos que se ofrecen —la caída de la copa— están directamente provocados por su manipulación del relato. De este modo, la transparencia enunciativa que ya en el filme quedaba cuestionada por la delegación en una narradora con tanta personalidad como Addie Ross, se rompe totalmente ante la ausencia de justificación diegética de la imagen tan simbólica del cristal rompiéndose justo tras la evidencia del plan frustrado de Addie. Supone, pues, un alejamiento definitivo de esa invisibilización de la gestión del relato de la que lo clásico se vanagloria y una apuesta por el reconocimiento definitivo de un relato mediado, programado, contaminado por el deseo y la voluntad de su ventrílocuo.

2.3.7 LA MIRADA A CÁMARA FINAL DE MADELEINE (DAVID LEAN, 1950)

Respecto a estos vaivenes del cine clásico que amenazan con alejar algunos de sus exponentes de la transparencia y apariencia de autosuficiencia, Bordwell, Staiger y Thompson defienden que [l]as rupturas genuinas de la narración clásica son bruscas y efímeras y están rodeadas de pasajes convencionales. En el cine de Hollywood, no hay películas subversivas, sólo momentos subversivos. [...] Incluso las películas de Hollywood que más se alejan de la norma, no obstante, deben afianzarse en las normas externas del estilo colectivo (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 90).

Sin embargo, un solo «momento subversivo» es capaz, en sí mismo, de hacer que se tambalee la fiabilidad de narración previa.

Tomamos uno de los ejemplos sobre los que detenernos de un director tan aclamado por la Academia como David Lean, once veces nominado a los premios Oscar por títulos tan reconocidos como *Doctor Zhivago* (1965) y ganador de dos de ellos en la categoría de *Mejor dirección* por *The Bridge Over the Kwai River* (El puente sobre el río Kwai, 1957) y *Lawrence of Arabia* (Lawrence de Arabia, 1962). Esto no obstante, no es una gran superproducción la obra en la que nos detendremos. *Madeleine* (David Lean, 1950) relata la historia, basada en hechos reales, del proceso judicial al que fue sometida una la escocesa Madeleine Smith (Ann Todd) en la ciudad de Glasgow a mediados del siglo XIX, acusada de haber asesinado al que fuera su amante francés, Emile l'Angelier (Ivan Desny). El inicio del filme se ajusta a una opción narrativa clásica: la voz *over* de un narrador extradiegético explica sobre imágenes contemporáneas (1950, aproximadamente) de Blythswood Square que determinada casa victoriana mantiene un especial interés que el tiempo no borrará, pues fue testigo del tortuoso romance de Madeleine Smith y Emile L'Angelier. La historia de la casa, dice, es la historia de lo que fue de esos dos seres humanos, antes de fundir a un cartel de «se vende» referido a la propiedad mediante el cual es representado un flashback que traslada la narración a mediados del siglo XIX para no volver al XX.

Desaparecida la voz narratorial, la enunciación combina la focalización en Madeleine y Emile de modo que el espectador asiste a su tortuoso romance, la pérdida de interés de ella, el chantaje al que él la somete mediante las cartas que conserva y los intentos de la mujer por liberarse de la presión de su antiguo amante. La ficción trae a escena lo que las fuentes históricas consideraron en su momento argumentos a favor y en contra de la culpabilidad de la joven con la misma ambigüedad que en su día impidió que fuera declarada culpable. El filme dibuja Madeleine como una mujer resuelta capaz de engañar y mentir, del mismo modo que convierte a Emile en un personaje desagradable que la chantajea violentamente sin aceptar su decisión de no casarse con él. Ella compra y manipula veneno, y tiene motivos para desear deshacerse del fallecido, pero la enunciación jamás la muestra vertiéndolo en la taza de la que Emile bebe antes de empezar a encontrarse mal. Planos tan significativos como el que adjuntamos, con un picado —angulación llamativa en sí misma que se abre a la interpretación— que enfatiza la taza de chocolate que Madeleine escoge para Emile generando una diagonal en cuya parte interior se halla la de ella, empuñecida, y reforzada por su mirada inquisitiva hacia él, que queda

fuera de campo —como ausente queda su sospecha de que su presionada amante puede estar envenenándole en ese momento— fundamentan la sospecha que se mantuvo durante todo el juicio sobre la joven.

Arrestada tras ser encontrada su correspondencia con el fallecido y sometida a juicio, su caso fue declarado finalmente “no probado”. Si bien el jurado no quedó convencido de su inocencia, las pruebas en su contra fueron insuficientes para declararla culpable de asesinato. Del mismo modo, el filme jamás trae a campo la evidencia del envenenamiento. De forma relativamente impropia del clasicismo cinematográfico, el relato ofrece pistas que se resiste a confirmar hasta el último plano. Ese ejercicio poco frecuente de resistencia a la confirmación evidente, a asegurar lo que la enunciación caprichosa deja intuir mediante marcas enunciativas como el anterior picado o el seguimiento cercano de determinadas acciones o reacciones de los personajes se arrastra hasta el último plano, que supone la mayor de las marcas enunciativas del filme en este sentido.

Tras ser finalmente absuelta, Madeleine abandona en carruaje la corte en que ha tenido lugar el juicio, rodeada. Regresa entonces la voz *over* del narrador extradiegético con que el filme arrancó. Reflexiona: «[n]ot proven. Such a verdict could only be given in Scotland. Madeleine Smith left the court, neither guilty, nor not guilty. The charges could not be proved. Madeleine Smith, ye have heard the indictment. Were you guilty or not guilty?». A medida que el narrador pronuncia estas palabras, un primer plano con *zoom in* cierra el encuadre sobre el rostro de la mujer, que mira directamente a cámara. En primer lugar, el narrador extradiegético en que delega el *meganarrador* sabe menos que la protagonista, y se dirige directamente a ella mezclando así dos niveles diferentes de la narración. En segundo lugar, la subversiva mirada a cámara de la joven mientras se aleja en carruaje supone por un lado un salto de eje y rompe la cuarta pared, vulnerando así una de las principales leyes de la verosimilitud cinematográfica mediante la interpelación a un espectador que se siente súbitamente descubierto y desprotegido.

La enunciación genera sospechas sobre la culpabilidad de Nancy introduciendo la taza dentro del plano. SuU
Mirada a cámara final de Madeleine que compromete el juicio del espectador al interpellarle.

El filme quebranta así uno de los principios que sostienen la ficción de que el relato fluye solo, desconectado del espectador y en una pantalla/mundo a parte del que éste está a salvo tras esa ventana *albertiana* que le da acceso a él sin riesgo alguno. La mirada de Madeleine recuerda al espectador su propia existencia, su posición en relación al discurso,

reclamando indirectamente que éste fue concebido para ser leído por alguien —con independencia de que se tratara de un desciframiento del texto audiovisual consciente o inconsciente—.

Más allá de esto, supone abiertamente el lanzamiento deliberado de una incógnita, pues se trata de una mirada penetrante e intencionadamente turbadora que da cuerpo a la posibilidad de que Madeleine hubiera asesinado premeditadamente a su antiguo amante. Es esa última mirada a cámara aquello que genera una fuerte sospecha cuya sentencia final recae en la responsabilidad espectral. La interpelación directa y silente desde la superación de la discreción del dispositivo de registro de la imagen arroja fuera del relato la prerrogativa de decidir la última palabra sobre la resolución de la historia. La enunciación no sólo transgrede así una prohibición básica del clasicismo sino que lo hace para, de forma absolutamente coherente con la sutileza y la gestión previa y del saber del relato, que reniega de la omnisciencia narrativa, interrogar al espectador sobre su interpretación de los hechos diégeticos.

2.3.8 PÁNICO EN ESCENA

(STAGE FRIGHT, ALFRED HITCHCOCK, 1950)

Enlazando con la reflexión suscitada por *Madeleine*, Steffen Hven destaca a propósito de *Pánico en escena* cómo las narrativas inestables, poco de fiar, cuestionan las asunciones perceptivas llevadas cabo por el espectador: «unreliable narratives, such as Stage Fright, are not just a window onto the narrative world, but also a mirror reminding us of the constructive nature of perception» (Hven, 2017: 69).

Si prácticamente todas las cintas mencionadas en este epígrafe depositan la culpabilidad de su inestabilidad, de su engaño, la subjetividad alterada de algún personaje en que reside mayoritariamente el punto de vista, el filme de Hitchcock que citamos aquí supone un precedente de narrativas complejas contemporáneas por otro motivo. *Pánico en escena* es conocida, especialmente, por su “flashback engañoso”. Ya la (literal) apertura de la narración hace referencia a lo que será una constante en el argumento del filme: la simulación, el engaño, la mentira y el *interpretar* papeles que no se corresponden con la realidad de cada personaje. Ello toma cuerpo en forma de un telón teatral que se levanta subiendo una paradójica “safety curtain”, “cortina de seguridad”, que da lugar a un gran plano general urbano, ofreciendo un mundo sobre el que el espectador pueda situar la diégesis pero sin dejar de destacar lo que de simulacro tiene el mundo teatral.

Títulos de crédito de *Pánico en escena*.

Y es que lo que el conocido como “flashback engañoso” despliega es la mentira de un personaje como si de un flashback real se tratara. La enunciación pone en escena la mentira con que Jonathan Cooper (Richard Todd) explica cómo ayudó a su amante y

estrella del teatro Charlotte Inwood (Marlene Dietrich) a simular un robo que justifique el asesinato de su marido por parte de ella, ayudándola a deshacerse de las pruebas. El fragmento que se introduce en el punto de vista de Jonathan muestra su llegada a la casa de la actriz, en que encuentra el cadáver en el suelo. La secuencia se desarrolla sin ninguna marca en especial (incluso desaparece la voz *off* de Jonathan), más allá de pertenecer a lo que cuenta un personaje. Al final del filme, sin embargo, se revelará que fue Jonathan quien asesinó al marido de Charlotte, plan que ambos elaboraron juntos. Con ello, la narración deja al descubierto la facilidad con la que puede mentir el lenguaje supuestamente transparente del que el espectador se fía: «Insofar as the deceptive ‘flashback’ of *Stage Fright* can be seen as a reflection upon the inherent ambiguity of the cinematic médium (capable of reproducing ‘reality’ in a deceptive manner), it demonstrates that the classical film is not as clear-cut as it is often presumed to be» (Hven, 2017: 55). A la par que pone en evidencia esa capacidad de mentira, *Pánico en escena* provoca también que el espectador se interrogue sobre sus propias asunciones a la hora de comprender el relato. Este es, según Hven, un rasgo típico de la cinematografía de Hitchcock:

Hitchcock’s cineatography has contributed to a raised awareness of the spectator’s active participation in constructing the story in a manner that simultaneously breaks with the expectation of having their efforts rewarded with a gradual increase in knowledge [...]. *Stage Fright* challenges the invisible, linear flow of the classical film [...] A recurring element in the cinema of Hitchcock is that things are rarely what they appear to be at first glance. [...] Once scrutinized the film opens up a perceptual, yet subtle, play with the classical conventions. To appreciate this fully, the viewers must become aware of the automatic operations that temporally organize the narrative continuum into a linear sotryline (Hven, 2017: 62).

Un irónico ejemplo de ese repensar lo ya visto en *Pánico en escena*, más allá del mencionado flashback, consiste en el telón que, decíamos más arriba, descubre al retirarse el universo diegético. Y es que esa misma “cortina de seguridad” termina matando a Jonathan cuando, ya revelado como culpable de ese y otros crímenes, cae sobre él matándole sobre el escenario.

El telón se cierra, literalmente, sobre Jonathan acabando con su teatralidad y su vida.

Todo ello contradice parcialmente el planteamiento de teóricos como Branigan, que resuelve que «[n]ormally, the classical narrative does not give the appearance of ambiguity, nor does it encourage multiple interpretations, but rather, like the chameleon, it is

adaptable, resilient and accommodating» (Branigan, 1992: 97-98). Si bien pueden rastrearse esos casos en los que el relato clásico fomenta su ambigüedad, ciertamente su capacidad de acomodo devuelve el consenso habiendo provocado, como Hven propone, una inevitable reflexión sobre el lenguaje cinematográfico.

Consideramos los filmes mencionados hasta este momento precedentes de lo que entenderemos que son *mind-game films*, pues su complejidad se ata al punto de vista alterado de algún personaje. Sin embargo, *Pánico en escena* supone un precedente de lo que adscribiremos a la etiqueta *puzzle films*, debido a que es la enunciación en sus más altas instancias la que traslada la mentira, el engaño o la confusión. El responsable de que asistamos a la mentira de Jonathan es el meganarrador, pues Jonathan es consciente de ello y no es su percepción ni sus recuerdos aquello que se pone en escena. Un ejemplo de filme contemporáneo que explota el mismo recurso, del que depende también el efecto final del relato, es *Expiación*, tal y como veremos más adelante. En cualquier caso, merece la pena subrayar que, «[f]or Stage Fright's narrative twist to work, it is decisive that viewers comprehend the film in a manner resembling that described by Bordwell» (Hven, 2017: 59). En otras palabras, sin la confianza del espectador en la fiabilidad y transparencia de la enunciación, no sería posible su puesta en cuestión.

2.3.9 EL EXORCISMO DE LA ANGUSTIA MEDIANTE LA PALABRA

Volviendo al inicio de *Recuerda...*, seguida de la cita shakesperiana que alude ya a la indagación subjetividad adentro para hallar el por qué de las fallas de la naturaleza humana, aparece en *scroll* la breve explicación que resume el proceder de la doctrina psicoanalítica. El texto, que precisamente versa sobre la palabra como medio de apertura de las «puertas cerradas» de la mente del paciente, se desliza sobre el portón de entrada al hospital psiquiátrico, en un refuerzo simbólico de su presentación de la terapia psicoanalítica como entrada a la subjetividad de las mentes atormentadas. El texto reza lo siguiente:

Our story deals with psychoanalysis, the method by which modern science treats the emotional problems of the sane. The analyst seeks only to induce the patient to talk about his hidden problems, to open the locked doors of his mind. Once the complexes that have been disturbing the patient are uncovered and interpreted, the illness and confusion disappear..... and the devils of unreason are driven from the human soul.

Intertítulo inicial de *Recuerda...*

La cita supone una declaración de intenciones respecto al filme, puesto que éste no sólo se centra argumentalmente en una institución que trabaja partiendo del psicoanálisis sino que, en sí mismo, funciona interrogando constantemente a su protagonista, en cuyo pasado —tanto lejano como reciente— reside la clave de la resolución de su inestabilidad así como de la desaparición del doctor al que en un principio arrebató la identidad. De este modo, el filme avanza retrocediendo. La trama, como el protagonista, necesita de la vuelta constante al pasado para seguir hacia delante. Si John Ballantyne, tanto para superar su amnesia y ser exculpado del crimen como para dejar atrás su fobia a los patrones rectilíneos y poder hacer vida normal, precisa de la arqueología de su pasado, así sucede también con la narración. Las líneas, pues, no pretenden informar únicamente sobre los objetivos y procedimientos del psicoanálisis sino que supone una marca enunciativa que, indirectamente, habla sobre el discurso que con ella da comienzo.

En cualquier caso, informativamente, aquello que anota el texto es que el psicoanálisis, desde el punto de vista que defiende la enunciación de *Recuerda...* se dedica a tratar los «problemas emocionales de los cuerdos» induciendo al paciente a «hablar sobre sus problemas escondidos», logro que permitiría el descubrimiento e interpretación de los complejos que le han atormentado. Entonces, la enfermedad y la confusión desaparecerían y «los demonios de la sinrazón son alejados del alma humana». Así pues, la cura consiste en identificar lo discordante enterrado en lo más profundo de la subjetividad humana para sacarlo a la luz.

Una vez extrapolado el significado de las líneas a los objetivos, el devenir y la resolución de *Recuerda...* no resulta un salto desproporcionado plantear si, ese mismo prólogo, serviría para resumir también —generalizando inevitablemente— el funcionamiento no solamente de narrativas clásicas complejas sino también de los *puzzle films* postclásicos. En el caso del cine clásico en algunos de cuyos aspectos nos hemos detenido aquí, el devenir narrativo exige de la competencia espectral que sea capaz de *diagnosticar* la *enfermedad*, la razón de la desviación y posteriormente *tratarla*. Es decir, se trata de procesar y resolver aquello que, en las narrativas no lineales, se rebela contra el fluir continuo del relato o, lo que es lo mismo, reordenar las secuencias cuya cronología se ve alterada o dar sentido al enigma que esconde la focalización inestable o en la que no se puede confiar.

Generalmente —atenderemos más adelante las excepciones— una vez esa operación de reordenación o diagnóstico de la desviación de la norma ha sido llevada a cabo por el espectador —siempre con la complicidad de un discurso, en el fondo, cómplice del mismo— el relato regresa al redil, a los límites de lo normal, de aquello con lo que se puede convivir en paz. El desorden, la focalización problemática, no ha sido más que un trance, un episodio violento experimentado por un filme «cuerdo», con el cual se podía —con esfuerzo— razonar. La reordenación del material narrativo por parte de la lectura espectral exorciza la angustia que provocaba la supuesta deformación del relato en relación a los parámetros *normales* según los que se rigen los discursos cinematográficos convencionales —el hecho de que esa *normalidad* responda al trabajo de naturalización que subyace a la construcción de la transparencia enunciativa propia del cine clásico forma parte de lo que hemos tratado de resumir en los anteriores apartados—.

Aquello que esa cura, ese exorcismo que supone en los *puzzle films* la reordenación o desacreditación de la focalización problemática no contempla es que, tras devolver al relato la apariencia de plenitud que le otorga la comunión con los estándares del MRI —desafiados pero triunfantes— sigue habiendo una falta. Los intersticios del discurso, construido desde la yuxtaposición de unidades engarzadas desde la fragmentación del montaje, implican abismos constantes que la mirada espectral sutura de forma prácticamente inconsciente. Cualquier discurso también implica una «violencia que hacemos a las cosas [...] una práctica que les imponemos; es en esta práctica donde los acontecimientos del discurso encuentran el principio de su regularidad» (Foucault, 1987: 33). La falta, la condición de constructo y la irregularidad que las cintas comentadas y los filmes postclásicos no lineales señalan mediante su desviación de la norma, queda anulada cuando la narración resuelve su propia paradoja —como en *Solo en la noche*, *Recuerda...*, *La mujer del cuadro* o *La huella de un recuerdo*—. Aplacado el motivo de la angustia —el recuerdo que faltaba, la enfermedad que causaba las contradicciones diegéticas...— el cierre del relato vuelve de nuevo a obviar su inconsistencia inherente a esa condición discursiva, su estructura fragmentaria y su necesidad del trabajo de sutura e interpretación espectral. De este modo, pese que la misma *Recuerda...* se hace eco del tratamiento psicoanalítico, elide la falta de la que cualquier ser inscrito en la cultura por medio del lenguaje no puede huir. En lugar de la aceptación de la falta, promueve la vuelta a la apariencia de plenitud que disimula la brecha naturalizada. No en balde, John Ballantyne no siente sino alivio cuando recuerda que provocó la muerte de su hermano porque la interpreta como un accidente. Su conclusión (“I didn’t kill my brother, it was an accident”) hace hincapié no en el reconocimiento de su participación fáctica en la muerte del niño como el trauma que le torturaba, sino en la superación inmediata del mismo —nada más recordarlo— al definirlo como un accidente.

Cuando, en *Recuerda...* la enunciación sintetiza en qué consiste el psicoanálisis, hace referencia de forma muy significativa a «los problemas emocionales de los cuerdos». Como apuntábamos más arriba, su resumen de la terapia psicoanalítica incide en, mediante la palabra, sacar a la luz los problemas reprimidos del paciente que, una vez capaz de afrontarlos abiertamente, se ve libre de la «enfermedad» y la «confusión». Si, tal y como defendíamos, aquello que el texto concibe como procedimiento psicoanalítico puede extrapolarse al funcionamiento de la narración de *Recuerda...* y otras narrativas complejas cuyo planteamiento y resolución se asimila a los del filme, la analogía plantea una serie de paralelismos a observar. El texto utilizaba, para comenzar, la palabra *sane* para definir a sus pacientes, otorgándoles así la consideración de «cuerdos», «en su sano juicio», aunque afectados por «problemas emocionales». Su base, pues, es una normalidad que se ve afectada por altibajos emocionales que pueden superarse desvelando el trauma oculto. En relación a una narrativa *insana*, desestructurada —si es postclásica— o falta de justificación o información para estar completa —más comúnmente en los filmes clásicos—, lo *deseable*, lo *sano*, es devolver los relatos a la normalidad que atribuida a los relatos convencionales. Esa *curación* consiste, tanto en la terapia expuesta como en su supuesta aplicación al funcionamiento discursivo, en superar la amnesia y adquirir el conocimiento que falta y que posibilita completar el puzzle y explicar la desviación del comportamiento «normal», pautado.

En términos narrativos, conseguir esa «normalidad», pasa por cumplir los requisitos anotados en los apartados previos, especialmente aquellos que tienen que ver con el saber de la enunciación. La pacificación de la estructura fragmentada o del argumento cojo por falta de certeza respecto a sus protagonistas —ya sea por su propia ausencia de recuerdos o por sus dudosas intenciones o pasado— requiere de la desvelación del por qué de esa desviación, precisamente debido a ésta se considera una perversión respecto a la norma y no puede justificarse a sí misma. La idea de un relato en que no se colme el vacío que ha sido advertido —argumental o formalmente— no resulta admisible desde los parámetros clásicos. De entre los filmes que hemos revisado, sólo *Dead of Night* arrastra la sensación de angustia hasta su final último, no renunciando a su estructura en bucle y la inevitabilidad del no-final trágico. La enunciación en *Madeleine*, sin confirmarlo, se decanta hacia la culpabilidad de la mujer declarada «no culpable»; Taylor, en *Solo en la noche* así como John Ballantyne en *Recuerda...* y Wanley en *La mujer del cuadro* se revelan inocentes una vez redescubren su pasado o despiertan; en *La huella de un recuerdo*, Nancy sufre la suerte inversa y, aunque no sabemos con certeza qué será de ella, quedan confirmadas su inestabilidad y sus faltas; *Carta a tres esposas* expone finalmente el plan frustrado de la narradora homodiegética ausente.

Las aparentes incongruencias son en su inmensa mayoría resueltas devolviendo a la historia el conocimiento que la enunciación jugaba a ocultar, colmando así la sensación de vacío que la distancia —más profunda o más superficial— respecto al MRI provocó. No en balde el cine de Hitchcock insiste en desvelar una y otra vez aquello que se resiste a ofrecerse de forma dócil tanto a los personajes de la diégesis como, desde la gestión de la enunciación, al espectador. Los filmes *completos* de nuevo, cicatrizados, habrían vuelto a esa normalidad agitada por el desorden que se resuelve según las secuencias se van sucediendo. Se habrían «curado», pues, «hablando»: ofreciendo en su devenir narrativo información sobre ellos mismos que al principio era una incógnita, de modo que su forma deja de ser una extravagancia para tener explicación. Y esa supuesta cicatrización de la herida, volviendo al resumen de *Recuerda...* conllevaría que «los demonios de la sinrazón son alejados del alma humana», con todas las connotaciones negativas que «demonios» y «sinrazón» conllevan, transferidas al comportamiento que se aleja de lo establecido como normal. En nuestro paralelismo, también se demonizan los relatos generadores de angustia por su negación a la sumisión completa en relación a su gestión del conocimiento. La negación del conocimiento absoluto, pues, entra en el radio de la «sinrazón», de la «irracionalidad», opuesta al «alma humana», en lo que resulta un planteamiento todavía moderno de aspiración a una cosmovisión universalista. No en balde el título original del filme, *Spellbound*, se traduce al castellano por “encantado” o “fascinado”. El deshacer ese encantamiento («spell»), esa fascinación «irracional» para devolver la perspectiva «correcta» es aquello a lo que se encamina la terapia y a lo que aspira la narración. La traducción al castellano del título del filme, *Recuerda...* explicita el modo en que esa cura, esa racionalización del pasado traumático sedimentado, debe tener lugar. Evidencia, también, la importancia de la memoria como espacio en que anidan los malestares inconfesables, por un lado, y su función como posibilitadora de creación, de reconstrucción del discurso agujereado, por otro. Además de traducirse —entre otras muchas acepciones— por “hechizo” o “encantamiento”, «spell» significa también “deletrear”. En consonancia con la

voluntad que implica «recordar», la revisión, el detenimiento y vuelta atrás sobre aquello que se está “deletreando” remite a la conciencia con la que se lleva a cabo el repaso —el recuerdo, el deletrear— de lo que falta.

2.3.10 Terapeutas engañados

Entre los protagonistas de *Al caer la noche*, *La huella de un recuerdo*, *La mujer del espejo* o *Recuerda...* se cuentan psiquiatras que sirven de justificación parcial de la indagación de los filmes en lo más oscuro de la subjetividad humana. De este modo, en gran parte de las cintas clásicas en las que nos estamos deteniendo, la voluntad de verosimilitud del argumento se sostiene sobre la presencia de personajes dedicados a indagar en el pasado de sus pacientes, a escarbar entre sus vivencias previas atisbando de entre las ruinas qué es aquello que no funciona bien —si es que sucede así—.

Esto no obstante, y como ocurre en posteriores filmes postclásicos, en determinado momento de los relatos las tornas se invierten y los profesionales del análisis temen ser ellos quienes están perdiendo el juicio²⁰. El psiquiatra criminólogo de *La mujer del cuadro* es sorprendido por su propia pesadilla; el Dr. Van Straaten de *Al caer la noche* es incapaz de prever el comportamiento violento de Walter Craig que implica su propio asesinato, habiendo convivido con el arquitecto durante horas y habiéndole avisado él mismo de que cometería un crimen terrible; el Dr. Blair es tratado como mentalmente enfermo e internado en una institución psiquiátrica por indicación de Nancy cuando encuentra el diamante que ella robó; en *Recuerda...*, el psicoanalista John Ballantyne, también traumatizado de niño por presenciar el fallecimiento de su hermano pequeño, llega a creerse autor de un asesinato que no cometió. Paralelamente, en *Mindscape* el terapeuta John duda de su cordura engañado por Anna y en *El sexto sentido*, el Dr. Malcom Crowe desconoce su condición de muerto. Sin embargo, en las tramas postclásicas, la investigación que debe llevar a discernir si el psiquiatra en cuestión es o no quien está enfermo no supone el eje del argumento —y por ello funciona como un *puzzle* la desconfianza respecto a ellos cuando tiene lugar, así como la resolución. A diferencia de ello, los filmes clásicos lo plantean abiertamente como un misterio por resolver. Excepto en *La mujer del cuadro*, en la cual la condición de sueño del relato casi entero permanece oculta hasta el final, no se esconde el hecho de que una de las mentes protagonistas tiene problemas para recordar el pasado o está percibiendo como realidad diegética algo que no es seguro que lo sea.

En correspondencia a ese planteamiento, la forma del relato clásico, incluso cuando se trata de estructuras especialmente complejas como la de *La huella de un recuerdo*, respetan la linealidad temporal de los relatos integrados en sus *mise en abîme* narrativas y se adhieren a los códigos del cine negro o de terror. Las excepciones del respeto a esas convenciones son las que, precisamente, hemos tratado aquí de arrastrar a nuestro análisis para observar cómo, ya en los años cuarenta y cincuenta del siglo XX, se desafían algunas de las normas del MRI desde su interior, garantizando en líneas generales sus presupuestos. De este

²⁰ Ejemplos contemporáneos en los que los terapeutas o bien temen ser engañados o bien susceptibles de formar parte de un complot que de ello son *Abre los ojos*, *El sexto sentido*, *Trance*, *Mindscape*, o *Regresión*.

modo, son las secuencias cercanas al final las que subvierten formalmente los parámetros de la transparencia enunciativa dando, además, un vuelco a la narración —así lo hemos visto en *Al caer la noche*, *Madeleine* o *La huella de un recuerdo*—.

El caso de las narrativas fragmentadas postclásicas es el contrario. Si bien la forma de la narración se altera mediante la no linealidad temporal o las focalizaciones inestables, toda la dinamitación de la estructura convencional no supone, al cierre del relato, una subversión significativa respecto al saber sobre el mismo o la certidumbre respecto a lo que ha sucedido y la situación final en la que queda el universo diegético. La historia da suficientes pistas como para poder recomponerse (cuando no se recompone sola), a diferencia, por ejemplo, de la paradoja narrativa que supone *Al caer la noche* —y de forma similar a lo que el resto de las vistas plantean—.

2.4 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Arrancábamos este capítulo rastreando la obsesión de la modernidad estética por analizar y capturar el tiempo a través de las imágenes —un tiempo acelerado, imparable, que cada vez con más fuerza determinaba el ritmo de la vida en sociedad debido a múltiples factores sociales, tecnológicos y económicos que convergen sobre todo a lo largo del siglo XIX—. El paso de atender los *instantes esenciales* a los *instantes cualquiera* ejemplificado con el impresionismo se correspondía con los encuadres descentrados de los que los elementos representados parecían huir apresuradamente. Años más tarde, el futurismo radicalizaba todavía más tal sensibilidad atendiendo de forma explícita la representación de la velocidad. La urgencia de capturar el movimiento ligado indefectiblemente al tiempo era *genealógicamente* heredada por la cronofotografía, que deliberadamente mantenía en reposo el dispositivo de registro para, con voluntad de objetividad científica, apresar el movimiento de los cuerpos retratados multiplicándolos en el encuadre. De nuevo, la fragmentación se ligaba a la representación del movimiento que aludía, sin remedio, al tiempo. Paradójicamente, sería la invención del cinematógrafo la que revelaría con más fuerza que ninguno de sus ancestros del *precine* que el mundo no posa para ser capturado por un encuadre —ni pictórico, ni fotográfico, ni cinematográfico—, pues ante las primeras tomas filmadas por los Lumière los obreros no solamente *salían* de la fábrica sino también del campo filmado, del mismo modo que la locomotora no solamente llegaba a su destino sino que traspasaba la cuarta pared que protege, imaginariamente, al espectador de lo representado. Una fuerza centrífuga parecía denegar al cine documental de los primeros tiempos la capacidad de registrar el mundo. Sin operaciones de montaje sobre el material filmado que dieran lugar a una sucesión de planos, la espera de una revelación captada por el cinematógrafo en tanto aparato científico era baldía. Hasta aproximadamente el año 1906-1907, el *cine de atracciones* lo resolvía impostando la puesta en escena: atrayendo el espectáculo filmado al centro del plano, que ganaba de este modo autonomía.

Sin embargo, con la progresiva llegada y consolidación del *cine de integración narrativa*, el lenguaje cinematográfico haría uso de la intervención sobre el material filmado para imposter relatos cuya naturalización, paradójicamente, se debe a la aplicación de la fragmentación propia del montaje analítico. De tal fragmentación y encadenamiento de planos depende la construcción, por ejemplo, de un espacio cinematográfico consistente en el que dialogan constantemente el campo y el fuera de campo. Es en la consolidación de todo ello sumado a la lógica causal y el advenimiento de un saber completo que cierra los relatos propios del clasicismo cinematográfico donde identificamos precedentes de las narrativas fracturadas que nos ocupan. Si bien, tal y como advertimos más arriba, resulta inevitablemente imprecisa la generalización respecto a los rasgos asociados al cine clásico (e incluso la etiqueta en sí), consideramos importante su formulación para comprender qué convenciones presentes en el MRI parecen contradecir las narrativas no lineales postclásicas. A su vez, confiamos en hacer contrarrestar la generalización mediante el análisis de los ejemplos que funcionan, precisamente, contradiciendo la claridad total como paradigma.

Encontramos aquí filmes que, desde la construcción de la certidumbre diegética que hemos desarrollado en el segundo de los epígrafes de este capítulo, es decir, desde la *escritura convencional* que garantiza una estabilidad ontológica y comprensión por parte del espectador, desafían determinados lugares comunes de la representación de esos mundos completos sin terminar de romper su consistencia —en la mayoría de los casos—.

Diversos motivos nos mueven a considerar los filmes analizados aquí predecesores de los *puzzle* y *mind-game films*. En primer lugar, hay un seguimiento de la norma que es roto de repente por una enunciación poco fiable o por una aparente falta de sentido o de racionalidad. Ese equilibrio entre convencionalidad y ruptura —presente también en las narrativas no lineales posteriores— es lo que desestabiliza la posición del espectador, destronado de su posición privilegiada de saber, puesto que éste no está, a diferencia de cuando se enfrenta a sabiendas a un texto vanguardista, preparado para la disrupción con el lenguaje hegemónico. En segundo lugar, hay una serie de recursos narrativos que vertebran la inestabilidad enunciativa en los filmes clásicos que hemos visto y que retomarán los postclásicos para llevarlos mucho más lejos. Entre ellos destacamos las *mise en abîme* narrativas, en las que los relatos se encajan dentro de otros relatos a modo de muñeca rusa, así como las subjetividades perturbadoras de narradores homodiegéticos que impregnan los relatos provocando al espectador la duda sobre aquello que están contando. Más concretamente se trata de personajes amnésicos, susceptibles de ser mentirosos, o ambas cosas a la vez. Además, bajo tales subjetividades atormentadas subyacen traumas no superados que remiten, frecuentemente, a la infancia. A diferencia de lo que sucederá en los *mind-game films*, sin embargo, los protagonistas clásicos suelen resultar inocentes de la sospecha que se cierne sobre ellos —así sucede en *Solo en la noche* o *Recuerda...*, e incluso en *La huella de un recuerdo*, puesto que la cleptomanía de la protagonista se disculpa como patológica—. La complicación narrativa es síntoma, decíamos, del malestar que impide el correcto funcionamiento vital de los protagonistas, y se suma a decisiones estéticas cuya capacidad de distorsión de la imagen y la banda sonora aluden también a las percepciones

problemáticas que sostienen el relato o a lo engañoso de la narración, aproximándose en ocasiones a estéticas expresionistas.

Como rasgo que observaremos también en la mayoría de *puzzle* y *mind-game films*, al término del relato la falta de saber o el motivo de la distorsión narrativa quedan resueltos. También como en lo postclásico, contamos con una excepción que plantea un relato pesadillesco bucleico, que se devora a sí mismo, que es *Al caer la noche*. En los casos revisados en este capítulo, la capacitación profesional de los psiquiatras y/o psicoanalistas para ahondar en la subjetividad de sus pacientes justifica la indagación en las psiques problemáticas tanto de pacientes como de los propios terapeutas, muchas veces incapaces de dilucidar —por lo menos en primera instancia— la raíz de la angustia, a veces engañados por sus pacientes y otras veces víctimas ellos mismos de un trauma propio.

CAPÍTULO 3

Capítulo 3. La fragmentación formal y narrativa postclásica al servicio de la (apariencia de) ruptura

- 3.1 RELATOS SINTOMÁTICOS: LA FRAGMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE DECONSTRUCCIÓN DE LA CONTINUIDAD EN LAS NARRATIVAS FRACTURADAS
 - 3.1.1 APROXIMACIÓN A LA RELACIÓN ENTRE LA CONCEPCIÓN DE LA MODERNIDAD CINEMATOGRAFICA Y LAS NARRATIVAS DISLOCADAS
 - 3.1.1.1 LA NEGACIÓN DE LA LÓGICA PARA UNA EUROPA DEVASTADA
 - 3.1.1.2 MEGANARRADORES MANIFIESTOS
 - 3.1.1.3 LO ININTELIGIBLE DE LA VIDA DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS
 - 3.1.2 APROXIMACIONES AL CINE POSTCLÁSICO
 - 3.1.2.1 LA TENSIÓN ENTRE ESPECTACULARIDAD VISUAL Y SOSTÉN NARRATIVO
 - 3.1.2.2 DESCARADA AUTORREFERENCIALIDAD
 - 3.1.3 NARRATIVAS NO LINEALES EN EL SENO DEL CINE POSTCLÁSICO
 - 3.1.3.1 EL ÉNFASIS EN LA SUBJETIVIDAD
 - 3.1.3.2 EL ÉNFASIS EN LA SUBJETIVIDAD... ATORMENTADA
 - 3.1.3.3 EL DIÁLOGO CON EL BLOCKBUSTER DE ACCIÓN

- 3.1.3.4 LA POTENCIAL INFLUENCIA DE LAS NUEVAS
TECNOLOGÍAS EN LA EXPERIMENTACIÓN NARRATIVA
POSTCLÁSICA
 - 3.1.4 LA ESPECTACULARIZACIÓN DE LA FRACTURACIÓN NARRATIVA
- 3.2 UNA PROPUESTA DE DIFERENCIACIÓN TERMINOLÓGICA: PUZZLE FILMS, MIND-
GAME FILMS Y LA RELEVANCIA DE LA LECTURA ESPECTATORIAL
- 3.3 LA PERVIVENCIA EXCEPCIONAL DE LA ANGUSTIA LIGADA A LA INCERTIDUMBRE
DE LA IRRESOLUCIÓN
- 3.4 LA EMERGENCIA DE LO TRÁGICO BAJO LA FRACTURACIÓN NARRATIVA
 - 3.4.1 LA INEXORABLE INEVITABILIDAD DE LA CATÁSTROFE
 - 3.4.2 ANAGNÓRISIS Y PERIPECIAS POSTMODERNAS
 - 3.4.3 EL CASTIGO POR QUERER SABER
- 3.5 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO 3. LA FRAGMENTACIÓN FORMAL Y NARRATIVA POSTCLÁSICA AL SERVICIO DE LA (APARIENCIA DE) RUPTURA

*Cuando Picasso pinta, la dislocación de las formas entraña la del pensamiento.
Didi-Huberman. Ante el tiempo.*

3.1 RELATOS **SINTOMÁTICOS**: LA FRAGMENTACIÓN COMO ESTRATEGIA DE **DECONSTRUCCIÓN** DE LA CONTINUIDAD EN LAS NARRATIVAS FRACTURADAS

Más arriba hemos visto cómo la fragmentación supone un rasgo inherente a cualquier tipo de representación visual de ascendencia pictórica —ya sea mediante un marco-encuadre, ya sea mediante el engarce de diferentes imágenes— que bien procura velarla, como la imagen cinematográfica en su vertiente más convencional, bien la reconoce explícitamente y la explota convirtiéndola en rasgo esencial de su lenguaje. De este modo,

en la década de 1990, cuando comienza a tomar consistencia nuestro objeto de estudio en tanto conjunto con rasgos comunes, el lenguaje cinematográfico ya ha experimentado con el montaje y la fragmentación tanto en pos de la creación de una escritura convencional como de la ruptura vanguardista o la autoexploración de la modernidad cinematográfica.

En los epígrafes siguientes veremos cómo las narrativas complejas postclásicas desafían —en numerosas ocasiones seccionando el argumento y haciendo con ello un uso evidente de la fragmentación— algunos de los presupuestos de la narrativa normativa sin intención aparente, no obstante, de dinamitarla o comprometerla de manera determinante¹. La fracturación narrativa de los *puzzle films* precisa de cortes que rompan la progresión del relato, que abran brechas en su continuidad temporal generando un extrañamiento que mueva al espectador a interpretar y tratar de resolver esas discontinuidades. En este sentido, resultan interesantes las aportaciones compiladas por Anne van den Oever (2010) sobre el concepto de *ostranenie* teorizado por Viktor Shklovski, el “extrañamiento” mediante el que la intervención artística tiene capacidad de “desfamiliarizar” los objetos que otrora resultarían cotidianos al espectador. Los textos contenidos en el libro se centran en reivindicar la actualidad del concepto de raíz formalista con la teoría de medios de comunicación y más concretamente la fílmica (Jullier, 2010; Kiss, 2010; Kóvacs, 2010). Las fracturas generadas por ese tratamiento “discontinuo” del relato, al poner trabas a la progresión *intersecuencial* diegética, rompen la transparencia enunciativa propia del cine *mainstream*. La sensación de caos, de desorden, implica la sospecha espectral de que una mano invisible ha revuelto el relato, lo ha desordenado complicándolo y negando el sentido atribuido apriorísticamente como consustancial a cualquier filme de ficción. De alguna manera, el filme adquiere súbitamente una condición discursiva que le aleja de la transparencia enunciativa tras la que se escuda el relato clásico de voluntad autosuficiente y autolegitimadora.

La fragmentación en las narrativas no lineales funciona en principio, pues, en contra de la convencionalidad, de la naturalización de la continuidad y causalidad diegéticas. Señala hacia la artificialidad de tales características asociadas por definición a la ficción cinematográfica convencional. En otras palabras, apunta a que, desde dentro de la propia industria hollywoodiense, hay otros tipos de discurso desde los que entender el relato cinematográfico. Sin embargo, la capacidad dual de la fragmentación para generar —por cortes, por montaje— tanto discontinuidad como continuidad resulta clave en la reflexión que aquí llevamos a cabo. Y es que —puede que precisamente debido a esa pertinencia o punto de partida hollywoodiense— si bien la fracturación narrativa supone un aumento de la complejidad del relato *mainstream*, no tumba enteramente su modo de proceder. En este sentido, el recién mencionado Kiss (2010) concluye desde un enfoque cognitivista que la no linealidad narrativa no es suficiente motivo para generar “desautomatización”, y de modo similar argumenta Kóvacs (2010) cuando considera las herramientas de la percepción espectral para generar asociaciones que doten de sentido incluso las narraciones confusas. Más adelante veremos cómo la continuidad es más reclamada que nunca, precisamente a causa de su falta y del respeto parcial a la convención. Si la fragmentación divide el relato y desubica las partes restantes de la fractura, encontraremos muchos *puzzle*

¹ José Antonio Palao lo desarrolla en términos de «seguridad ontológica» (2004: 281).

films en los que esas mismas partes —que en su interior, *intrasecuencialmente*, respetan la linealidad narrativa— contienen las pistas para poder ser reconstruidas en el proceso de lectura espectral, encaminado a la recomposición del rompecabezas. Con todo, no todas las obras cinematográficas susceptibles de ser entendidas como narrativas complejas postclásicas cumplen con la posibilidad de tal vuelta al orden sin fisuras profundas, y posteriormente nos haremos cargo de las que niegan esa paz final.

Pero, en la mayoría, las piezas encajan espaciotemporalmente según las leyes del MRI una vez recompuestas, por un lado. Por el otro, el sesgo o la distorsión de la focalización interna problemática que había roto la transparencia enunciativa suele quedar desacreditada por una focalización de corte omnisciente que viene a despejar las dudas que el punto de vista parcial no resolvió. Tal vez, pues, si como defendía Didi-Huberman las imágenes son susceptibles de vehicular síntomas, indicadores de aquello reprimido, no aceptado, que retorna, las narrativas no lineales —como el resto de productos culturales de una época— pueden analizarse en relación a los malestares e inseguridades de su tiempo. Particularmente cuando éstos se narran desde estructuras tortuosas e incómodas que rehúyen la seguridad total del relato clasicista, y especialmente teniendo en mente que muchas de ellas versan sobre la imposibilidad de abandonar un bucle que atormenta al sujeto que lo experimenta² —y que comparte su imposibilidad de escapatoria con el espectador mediante la desorientación narrativa—, el cual se ve abocado al retorno constante de un tiempo, conflicto, pesadilla e incluso muerte.

3.1.1 APROXIMACIÓN A LA RELACIÓN ENTRE LA CONCEPCIÓN DE LA MODERNIDAD CINEMATOGRAFICA Y LAS NARRATIVAS DISLOCADAS

Más arriba hemos tratado de esbozar las líneas maestras de lo que la historiografía y teoría del cine entienden por narración en cine clásico, procurando matizar posteriormente y abriendo una brecha a la indeterminación y la complejidad. Pese al esfuerzo por recabar elementos insistentes (recursos expresivos y narrativos, ideologías explícitas e implícitas, etc.) que supuestamente dotan al conjunto de coherencia, la etiqueta de *cine clásico* da lugar a un concepto debatido, polisémico y problematizado por lo omniinclusivo de su pretendido abarque. Si resulta arriesgado tratar de etiquetar un conjunto en cuya supuesta homogeneidad insisten los teóricos que lo trabajan, es de esperar que todavía resulte más complicado sintetizar, de forma justa y en pocos párrafos, aquello que David Bordwell —a sabiendas de la disparidad de movimientos, geografías, décadas y estéticas que pretende aglutinar— agrupa bajo el paraguas de *Art cinema*, y que nosotros asimilamos a la denominación de *modernidad*

² Tal y como veremos más adelante, *Al filo del mañana* (D. Liman, 2014), *Premonition* (Mennan Yapo, 2007), *The Jacket* (J. Maybury, 2005) o *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007) son ejemplos de filmes en cuyo argumento se plantea como conflicto principal los intentos constantes de protagonistas de resolver un laberinto temporal cíclico.

cinematográfica o *cine moderno*³. En este sentido, Carlos Losilla ha cuestionado las categorías tanto de cine clásico (2003) como de modernidad cinematográfica (2010; 2012) reivindicando la atención hacia los puntos de intersección entre ambas, a los influjos mutuos que las vinculan en tanto portadoras de una “constelación” de imágenes, de acuerdo con la historiografía benjaminiana. El teórico propone que

entre ambas criaturas, por llamarlas de algún modo, nace una zona de fricción que no dejará de *bullir* desde su inauguración. Por una parte, los cineastas de inspiración “clásica” no pueden dejar de verse arrastrados hacia imperfecciones e impurezas que delatan su inclinación, aunque sea involuntaria, hacia ese otro invento llamado “modernidad”. Por otra, los “modernos” siempre vuelven la vista hacia el “clasicismo” por lo menos para refutarlo, cuando no para tomarlo como fuente de inspiración. [...] Dos invenciones, pues, que continúan su andadura a trompicones hasta la actualidad, rozándose y erosionándose mutuamente, y por lo tanto afilándose y adelgazándose poco a poco (2010: 328).

Con todo, habiendo insistido previamente en relacionar la “norma” clásica con su desafío postclásico consideramos pertinente mencionar los principales motivos que alejan a los filmes postclásicos de la conciencia de ruptura de la modernidad cinematográfica. Más todavía, teniendo en cuenta que todavía no hemos entrado en ejemplos concretos que permitan ilustrar desde una base material el contenido desarrollado.

La modernidad cinematográfica —y su materialización en lo que Bordwell denomina *Art cinema*— arranca en la Europa desolada posterior a la Segunda Guerra Mundial, «when de dominance of the Hollywood cinema was beginning to wane» (Bordwell, 1979: 716), e integra movimientos cinematográficos tan dispares entre ellos como el Neorrealismo italiano, el Free Cinema inglés o la Nouvelle Vague francesa. El acuerdo en que la modernidad se define, en gran medida, por oposición al clasicismo, en tanto en cuanto ruptura consciente con la tradición, concretado en la idea de que «whereas stylistic devices and thematic motifs may differ from director to director, the overall functions of style and theme remain remarkably constant in the art cinema as a whole» (Bordwell, 1979: 717) permite que nos atrevamos a hacer uso del concepto. Esto no obstante, somos conscientes de que de que nos movemos entre significantes resbaladizos que, constantemente, apelan a nociones de difícil demarcación como «sensibilidad», «desencanto», «desesperación» o «sinsentido».

3.1.1.1 La negación de la lógica para una Europa devastada

Tras el golpe de la Segunda Guerra Mundial, la decepción con el supuesto progreso ininterrumpido que la Ilustración filosófica materializada en la sociedad de clases y el liberalismo económico debía traer a las sociedades occidentales parece volver al espectro de cine Europeo que atendemos aquí incapaz de generar historias —como hacía la industria hollywoodiense— que representaran héroes de principios morales definidos derrotando un

³ Como Hven (2017), nos decantamos por la etiqueta de *cine moderno* puesto que la de *cine de arte y ensayo*, traducción al castellano del *art cinema* de Bordwell, parece quitar mérito, por un lado, a lo artístico del cine clásico. Por otro lado, reivindica para el cine moderno lo ideológico y autoral de lo ensayístico en aparente detrimento del peso de la ficción urdida desde ese modo de representación.

antagonista reconocible y encontrando el amor verdadero, consiguiendo así metas concretas encaminadas a un final feliz en un mundo bajo control. El cine moderno se aferra a una conciencia de ruptura con los productos culturales de una industria que no parece tener sentido entre las ruinas de una Europa que ha sufrido los dos conflictos más mortíferos de su historia en apenas tres décadas. Se gira hacia la exploración de su propio lenguaje combatiendo la convención clásica precisamente para exteriorizar la angustia que la restricción de la norma hollywoodiense procura suprimir. La modernidad explora el camino de las inexcusables subjetividad y metadiscursividad trastocando no solamente los finales de las obras sino toda compacidad, y da lugar a

una apoteosis del tránsito en todas sus mutaciones: entre espacios y tiempos, pero también entre conductos narrativos que se entrecruzan para negar la supuesta unicidad del relato, para dejar claro que toda imagen en movimiento cuenta algo, aunque sea su propio discurrir, el discurrir de un espacio —que puede ser la transmutación de un lugar, pero también de un cuerpo, de una forma—, y que ese contar debe traspasarse a otro relato, el que se establece sobre la película y aquellas con las que se puede relacionar —lo que llamamos “historia del cine”— (Losilla, 2010: 61)

El «debilitamiento» de estos puntos de anclaje en el cine moderno, según escribe Bordwell (1979 y 1996) se corresponde con una serie de rasgos que el teórico adscribe al cine moderno —en sus palabras, *cine de arte y ensayo*— que consideramos pertinente recuperar para establecer brevemente, como ya hicimos de forma más extensa con el cine clásico, sus posibles relaciones con las narrativas no lineales.

Bordwell atribuye al cine moderno una voluntad de realismo en tanto principio que explicaría esa nada, ese vacío, esa inconsistencia del día a día de la vida de postguerra, por ejemplo, en el Neorrealismo, a la par que el crecimiento de la importancia del contexto social como explicación plausible del comportamiento del individual de los sujetos retratados así como de sus acciones, cuando estas no se explican en base a una racionalidad ligada al argumento del relato y la construcción de sus personajes. El otro lado de ese realismo, sin embargo, atañe a la psicología de los personajes. Y es que, para Bordwell, uno de los rasgos clave del *art cinema* es la complejidad psicológica de sus habitantes, verbalizada a lo largo de diálogos cuya importancia narrativa supera a la acción. La expresión de esa complejidad psicológica a través de la primacía de la subjetividad —como citábamos más arriba, «única opción posible»— induce a que la alianza entre ambas sea considerada como respuesta al por qué de la ruptura con el lenguaje cinematográfico clásico:

[v]iolations of classical conceptions of time and space are justified as the intrusion of an unpredictable and contingent daily reality or as the subjective reality of complex characters. Plot manipulations of story order (especially flashbacks) remain anchored to character subjectivity as in *8 1/2* and *Hiroshima mon amour*. Manipulations of duration are justified realistically (e.g. the *temps morts* of early New Wave films) or psychologically (the jump cuts of *A bout de souffle* signaling a jittery lifestyle) (Bordwell, 1979: 719).

Ante tal planteamiento, la concatenación del efecto causa-consecuencia en base al cual avanza el relato clásico pierde fuerza. Sus personajes principales pueden desaparecer y nunca ser encontrados, las motivaciones de sus actos indeterminadas, vagas o elididas y no

resulta excepcional que el final de los relatos carezca de una conclusión contundente, permaneciendo abierto a la interpretación espectral o, simplemente, convocando sensación de incertidumbre ante el futuro y asunción de la imposibilidad de alcanzar el conocimiento pleno sobre, ni siquiera, un relato ficticio determinado. El cine moderno dibuja protagonistas sin una motivación tan decidida como la del clasicismo, acciones cuyo propósito o sentido no queda claro, situaciones que no parecen llevar a un estadio de la historia diferente del de partida y finales ambiguos:

[h]ay que detenerse en las palabras que suelen asociarse con esas trilogías ⁴ —incomunicación, silencio, memoria—, pues construyen una secuencia, una cadena semántica altamente significativa, en la que todas ellas dan cuenta de una inmovilidad, de una paralización. Las parejas en estado de fosilización sentimental de Antonioni, los visionarios que no pueden salir de sí mismos de Bergman y los creadores que ya no pueden crear de Fellini son las sombras de un presente en el que también el cine, paradójicamente, alcanza su máximo nivel de exigencia allá donde se manifiestan todas sus crisis: por ello la memoria errante y sin rumbo de Resnais, esa sustancia deambulatoria que parece constituir la materia misma de sus primeras películas, es también un repliegue hacia la memoria del cine, que en esos momentos disfraza de euforia su lucha por la supervivencia (Losilla, 2010: 126-127).

El contraste de los filmes postclásicos no lineales con este modo de ver el cine es claro: los *puzzle films* suelen seguir en mayor medida las convenciones del cine *mainstream* para desafiarlas según el argumento avanza y es retorcido por la trama. Arrancan con protagonistas que persiguen fines concretos en un universo diegético en que van experimentando cambios, independientemente de que la puesta en secuencias de todo ello esté alterada (como en la trilogía de Iñárritu, por ejemplo) o de que toda la aventura termine siendo producto de la su mente perturbada en la que el relato estaba focalizado (como en *Identity* o *Shutter Island*). Por ejemplo, si nos preguntamos por las metas de los protagonistas de los dos principales filmes con narrativas complejas de la obra de Alejandro Amenábar, *Abre los ojos* y *Los otros*, encontraremos que, en la primera, César persigue diferentes objetivos que se van sucediendo: convertirse en amante de Sofía, devolver la normalidad a su rostro deformado tras un accidente de coche y, finalmente, entender por qué todo el mundo parece mentirle contradiciendo su percepción acerca de las personas que le rodean. Grace Stewart, madre de la familia protagonista de *Los Otros*, persigue su bienestar y el de sus hijos instalándose en una gran mansión, proteger a ambos de la luz del sol y neutralizar las extrañas presencias que les amenazan a todos.

Las narrativas fracturadas postclásicas suelen prometer, también, giros de guion que (desplazados o no de su lugar en la progresión dramática clásica⁵) hacen avanzar la narración así. Es frecuente, también, la típica doble estructura con un romance redoblando la aventura principal⁶. En este sentido, incluso hay filmes como *Blue Valentine*, *500 días juntos*

⁴ El autor hace referencia a las obras de Ingmar Bergman, Michelangelo Antonioni y Federico Fellini.

⁵ Tal y como Paolo Russo (2014) estudia en relación a *Origen* y *Shutter Island*.

⁶ En otros casos, se trata de un trauma relacionado con una relación turbulenta del pasado aquello que “redobra” el argumento principal. Es, de nuevo, el caso de *Origen* y *Shutter Island*, que esconden las

u *Olvídate de mí* cuya línea argumental principal es la historia de un romance, como veremos en el próximo capítulo. La última de ellas, además, está narrada en forma de aventura, de huida constante, cuyo objetivo claro y reconocible es salvar los recuerdos de la historia de amor y desamor de la pareja protagonista.

En cuanto a la complejidad psicológica que justificaría la desestructuración del lenguaje convencional, ciertamente en gran parte los *puzzle films* hay un compromiso con la psicología de los personajes. Sin embargo, éste no está al servicio de las vacilaciones de personalidades indescifrables, desencantadas y errantes. Lo problemático de las personalidades de los personajes que nos ocupan no atañe, en los más de los casos, a motivaciones ocultas que no parecen corresponderse con una lógica causal. No es el por qué de sus acciones, su dirección, lo que los *mind-game films* cuestionan o proponen como incógnita, sino que reproduce la problemática percepción de su mente traumatizada, amnésica, perversa o enferma. La complejidad de la psicología aquí se debe a motivos similares a estos últimos, pues, más que constituir parte intrínseca del carácter de los personajes. Sus incongruencias, sus agujeros de sentido, hacen referencia a lo reprimido, olvidado o erróneamente percibido. En cualquier caso supone, a su manera, una ligazón con la subjetividad del personaje en que el relato queda focalizado. Éste —como el héroe moderno—, desde su particular opacidad, resulta más difícil de comprender que el héroe clásico, y así sucede también con la narración que organiza su historia⁷.

3.1.1.2 Meganarradores manifiestos

En cualquier caso, David Bordwell, que posteriormente renegará de cualquier figura abstracta organizadora del discurso similar al *autor implícito*, acepta⁸ que, en lo que él denomina *art cinema*, puede rastrearse su presencia en tanto ente que no sólo decide sobre el discurso sino que también le concede un plus de significado en virtud de su desviación de la transparencia clásica. De su “antinaturalidad” —pues el *naturalismo*, que no el *realismo*, se atribuye a Hollywood— se deduce la manipulación del relato:

the art cinema foregrounds the *author* as a structure in the film's system. Not that the author is represented as a biographical individual [...] but rather the author becomes a formal component, the overriding intelligence organizing the film for our comprehension. [...] the author is the textual force “who” communicates (what is the

muerres traumáticas de las esposas de los protagonistas, que fallecidas tiempo atrás les siguen atormentando desde su inconsciente.

⁷ Aunque lo diferenciaremos con más detenimiento posteriormente, cabe matizar que la no linealidad narrativa puede no deberse a la percepción alterada de un personaje sino tratarse de una decisión discursiva que no se puede, desde la diégesis, atribuir a ninguna focalización interna en particular ni a ningún narrador en concreto. Se trata, pues, de la postura de un autor implícito que rompe con la transparencia enunciativa del relato visibilizando las huellas del sujeto de la enunciación mediante la ruptura de principios básicos como la linealidad temporal. De este modo, mientras que en el anterior de los supuestos el *meganarrador* delega en un narrador homodiegético cuya focalización interna —distorsionada— es la clave para comprender la desestructuración narrativa, en este último la focalización es principalmente externa y es el *meganarrador* el que, directamente, hace gala de su poder sobre el discurso desorganizándolo sin excusa diegética.

⁸ En *The Art Cinema as Mode of Film Practice*, publicado originalmente en *Film Criticism* en 1979.

film *saying?*) and “who” expresses (what is the artist’s *personal vision?*) [...] the art cinema uses a concept of authorship to unify the text (Bordwell, 2002: 97-99).

Un ejemplo claro de la huella del sujeto de la enunciación son los *flashforwards*: saltos temporales hacia el futuro respecto al presente diegético. La presencia del *meganarrador* queda inscrita en esa demostración de un saber que los personajes no pueden poseer, atendiendo a una concepción del tiempo diegético que no contempla una justificación diegética para ello —viajes temporales, dones adivinatorios o demás supuestos verosímiles según el género cinematográfico al que aludamos—:

flashforward is unthinkable in the classical narrative cinema [...] But in the art cinema, the flashforward functions perfectly to stress authorial presence: we must notice how the narrator teases us with knowledge that no character can have. Far from being isolated or idiosyncratic, such instances typify the tendency of the art film to throw its weight onto plot, not story; we play a game with the narrator (Bordwell, 2002: 98).

El *flashforward*, por lo que tiene de profético y de inalcanzable para los personajes en tanto posibles narradores delegados, da buena cuenta de la disposición consciente del relato y de que la figura abstracta del autor implícito, situada por encima de cualquier instancia enunciativa delegada —homodiegética o no— sabe más y tiene el poder último de decisión sobre la organización de recursos expresivos y narrativos en el relato. De hecho, nos detendremos más adelante en analizar cómo en *La mala educación* y *La piel que habito* de Almodóvar las conexiones con esos traslados al futuro, en forma de fundidos, albergan los mayores secretos de la enunciación.

El recurso del *flashforward* es uno de los elementos clave de las narrativas no lineales postclásicas. La enunciación que juega a despistar y sus idas al futuro y vueltas al presente e incluso al pasado del presente diegético terminan, en algunos casos, desdibujando el *flashforward* como traslado temporal concreto para hacer del tiempo de la narración un mosaico cronológico. Así sucede con el tiempo y el espacio de la trilogía de Iñárritu compuesta de *Amores perros*, *21 gramos* y *Babel* (que combina no sólo tiempo sino también espacios diferentes de diversas historias que terminan confluyendo en un universo diegético omniinclusivo) pero también, con diferentes intencionalidades en *500 días juntos*, *Blue Valentine* o *Trance*. La insistencia entre el traslado a diversos puntos temporales de las historias relatadas, termina en ocasiones por confundir la ubicación del presente diegético, de modo que los significantes de *flashback* o *flashforward* ven su significado en relación al material diegético que se les atribuye en cada caso concreto alterado según avanza la narración. Por ejemplo, en *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), a medida que el relato ofrece retazos ubicados en tiempos diferentes del de la escena inicial y mantiene su atención en ellos en la misma medida que en el punto en que la narración comenzó —teniendo en cuenta además la suma de diferentes historias y focalizaciones que diluyen la idea de un único protagonista o línea argumental—, resulta complicado etiquetar a alguna parte de ese espectro temporal representado de “presente” y calificar a otras parcelas del mismo de “pasado” o “futuro”.

Dicho esto, volvamos momentáneamente a la última cita para recuperar sus últimas líneas. Del reconocimiento del *autor implícito*, Bordwell decía que «such instances typify the

tendency of the art film to throw its weight onto plot, not story; we play a game with the narrator». Aunque posteriormente entraremos en profundidad en ello, hemos ido insistiendo en la inalienable presencia del sujeto de la enunciación en la narración de los *puzzle films*, dada su ruptura de la transparencia enunciativa que alterna el desafío y el respeto a las convenciones del cine *mainstream*. Y es que, si Bordwell defiende que en cine moderno «jugamos con el narrador», no con otra cosa experimentan las narrativas complejas postclásicas. Ambos tipos de discurso parten de objetivos radicalmente diferentes y los llevan a cabo también de forma dispareja. Sin embargo, cada uno a su manera, mueven al espectador a preguntarse por qué la historia se cuenta de ese modo determinado —que rompe con el relato clásico—. Tanto el cine moderno como las narrativas fracturadas postclásicas piden una respuesta a la resistencia al avance narrativo claro, a la resolución sin ambigüedades.

Gran parte del reto de los *puzzle films* consiste en comprender por qué el relato está narrado de forma diferente (con lo que, potencialmente, se pacifica su efecto desestabilizador si el motivo queda justificado diegéticamente) o en remontar su desorden (con lo cual, pese a haber sido presentado de forma desordenada, adquiere sentido al ser reordenado mentalmente). Sin embargo, esta exigencia que encaja con satisfacer las preguntas en relación al por qué de la desestructuración narrativa y su significado no entra en conflicto con el carácter detectivesco de algunos de los relatos —como *Shutter Island*— que implica una gestión de la intriga y del saber del relato que también provoca las preguntas atribuidas que el autor atribuye a los filmes clásicos, tales como quién cometió un determinado crimen, cómo o por qué. De hecho, Bordwell recupera lo que Normand Holland denomina “puzzling films” para aludir al predominio de los enigmas en relación a la narración atribuidas, en este caso, al *art cinema*, haciendo referencia al trasvase de conocimiento entre *meganarrador* y espectador y al intento de éste de intentar reconstruir aquello cuyo sentido garantiza la presencia de esa otredad organizadora:

in what Norman Holland calls the “puzzling film”, the art cinema foregrounds the narrational act by posing enigmas. In the classic detective tale, however, the puzzle is one of the story: who did it? how? why? In the art cinema, the puzzle is one of plot: who is telling this story? How is this story being told? Why is this story being told this way? (Bordwell, 2002: 98).

Sin embargo, las cuestiones que plantea en relación a la narración clásica siguen formando parte activa de *puzzle films* como *Memento*, siendo también cierto que el rompecabezas alude más a la forma en que se cuenta el relato que a los hechos diegéticos en sí. Otra cita posterior de Bordwell, Staiger y Thompson remite de nuevo a la misma dicotomía en relación a qué interrogantes despierta en el espectador el cine clásico en contraposición al que ellos denominan de *arte y ensayo*: «[e]n la película clásica, los misterios nacen de la *historia*: ¿qué hay en su pasado?, ¿qué va a hacer ahora? En la película de arte y ensayo el enigma está en la *narración*: ¿quién está contando la historia?, ¿cómo se está contando la historia?, ¿por qué contar una historia de este modo? (1997: 419).

En cualquier caso, conviene que diferenciemos entre el sentido de la ruptura que la historiografía y teoría del cine atribuye al cine moderno y el semblante rupturista de los filmes postclásicos. La concepción de la vida como un devenir incierto, complejo, opaco, es lo que en parte motiva la ruptura formal del cine moderno que hará uso de recursos que el

cine comercial norteamericano utilizaba en contadas ocasiones como, por ejemplo, el plano secuencia, considerado por André Bazin como procedimiento más adecuado para propiciar una lectura más libre de la puesta en escena. El hacerse cargo de lo arduo del mundo, de lo que se resiste al adocenamiento y aprehensión bajo la forma de un relato fácil implica para los *nuevos cines* la ruptura radical con lo anterior. El cine, de acuerdo con esta forma de mirar el mundo, debe reconocerle esa opacidad y ahondar en la exploración de su propio lenguaje, pues queda muy atrás la noción del cine en tanto dispositivo aséptico capaz de apresar la vida sin mediación de la subjetividad humana, y a ello se suma el rechazo al lenguaje hegemónico en tanto creador de historias que, desde la ficción, construyan verdades sobre el mundo. Todo ello deriva en un callejón sin salida:

Según cómo se muestre la peripecia de un personaje, lo que se muestre u lo que se elida, y cómo se ponga en escena, se transmitirán unos valores u otros; y lo más importante: que, quizás, el modo que cada cuál considera más adecuado y auténtico de enfocar aquélla —es decir, el estilo—, sea personal e intransferible, incomprensible para los demás, y condene al sujeto a la marginalidad y, en el extremo, al silencio; pero que, precisamente por eso, porque en ese envite se juega la expresión subjetiva [...] resulta irrenunciable (Rubio Alcover, 2010: 17).

Ciertamente, en los filmes postclásicos en los que nos centraremos aquí queda la huella de una exploración de las posibilidades del lenguaje cinematográfico, asumida desde la distancia la amarga ruptura moderna. Tal y como Eleftheria Thanouli comenta sobre el cine postclásico en su conjunto, «[u]ndoubtedly, the aspect of intense self-reflexivity in the post-classical cinema raises certain issues regarding its relation to other self-reflexive cinematic traditions, such as the avant-garde movements in the 1920s and 1930s as well as the European art cinema of the 1960s and 1970s» (2000: 170). Esto no obstante, la conciencia dolorosa que atraviesa la estética y la narrativa de la modernidad cinematográfica no tiene lugar en los *puzzle films*. En cierto modo, el juego de la enunciación tramposa que parece retar al lenguaje cinematográfico *mainstream* para terminar convocándolo, cicatrizando las brechas abiertas en el relato, es opuesto a la asunción moderna de que el mundo puede ser más complejo que el arte y éste puede llegar a declararse inepto ante la tarea de albergar su inteligibilidad.

3.1.1.3 Lo ininteligible de la vida desde diferentes perspectivas

Por otro lado, la representación de tiempos muertos, situaciones sin un significado claro, personajes de carácter pusilánime o dubitativo, finales inciertos, etc. se corresponde en la modernidad cinematográfica con un compromiso con su idea de realismo que atiende a esos tiempos muertos, a la idea de que “en la vida las cosas pasan así” y los problemas reales están relacionados no solamente con lo social sino también con la alienación contemporánea y la comunicación fallida. A la vez, ello es reflejo de lo angustioso de un arte que —como ya había sucedido al resto— se instala en la intransitividad y la ambigüedad resultantes de renunciar a cualquier esencia:

es angustioso, en la medida en que se encuentra con las cosas indecibles, y no se rinde y batalla para nombrarlas, e incluso en el colmo de la soberbia pretende hablar de la

incomunicabilidad, pero también gozoso, porque roza lo sublime, aprende a evocar lo inefable, se ilusiona con la persecución de algo que sabe inexpresable, se deja contaminar por la realidad —la improvisación, el azar, la contingencia—, renuncia a la Buena Forma, [...] asume que la representación es irrompible y, en fin, cuestiona y expande los límites de aquélla (Rubio Alcover, 2010: 18).

Sin embargo el desafío de los *puzzle filmes* a la narrativa convencional carece de la conciencia social y la pesadumbre del cine moderno. No hay tras ellos como conjunto una ideología, una posición explícita respecto a un sistema concreto —político, ideológico, social, estético—, una reivindicación, una premisa que indique una postura respecto al tipo de cine que se desafía —lo cual no implica, sin embargo, que al interrogarnos sobre su existencia no podamos distinguir determinados gestos en los que las narrativas dislocadas insisten en tanto síntomas culturales que iremos analizando al rastrear sus características—.

Si la modernidad cinematográfica reivindica que “la vida es así —de dura, de áspera, de incongruente—”, en los *puzzle filmes* queda claro que algo no funciona como debiera. No se defiende, allí, ese modo “distorsionado”, “diferente”, de ver la vida, como una reivindicación política, sino que desde el inicio queda claro que la desviación demanda una solución, una reconducción que convierta en total el respeto parcial a las convenciones del cine hegemónico que persiste en parte. La desviación no se plantea como una elección sino como algo molesto que disolver, que *arreglar*. Esta generalización cuenta con sus excepciones, de las que nos hacemos cargo más adelante. Veremos⁹ cómo hay filmes cuyos recursos narrativos coinciden con los rasgos de los *puzzle* y *mind-game films* que rechazan la resolución de su narración problemática como un acto de resistencia consciente.

Los propios protagonistas, en muchas ocasiones, advierten alguna disfunción en su experiencia de los hechos que se van sucediendo, que con frecuencia está relacionada con alguna alteración de su propio estado mental. Así sucede, por ejemplo, en *Abre los ojos*, *El club de la lucha*, *Los otros*, *La ventana secreta*, *The Jacket*, *Plan de vuelo*, *Premonition*, *Sin identidad*, *Cisne negro*, *Shutter Island* o *Trance*. Tal percatación es clave para la comprensión del por qué de la desestructuración narrativa, puesto que suele implicar un punto de inflexión en el que la focalización interna de los personajes¹⁰ se aproxima a la focalización omnisciente —intersubjetiva, consensuada como “real”— superando, por lo menos parcialmente, el sesgo que la convertía en problemática. Mediante este procedimiento que se demuestra la correlación entre cordura o normalidad y cine *mainstream* que subyace a la idiosincrasia de la mayoría de narrativas no lineales. Según Bordwell, el *art cinema* soluciona el cierre del relato mediante la búsqueda deliberada de una «ambigüedad» que elide dar respuestas claras, satisfactorias o pacíficas:

art cinema seeks to solve the problem in a sophisticated way: by the device of *ambiguity*. [...] these very deviations are *placed*, resituated as realism (in life things happen this way) or authorial commentary (the ambiguity is symbolic). Thus the art film solicits a particular reading procedure: Whenever confronted with a problem in

⁹ Más adelante en este mismo capítulo (apartado 3.3) y en el siguiente (epígrafe 4.3.3.4).

¹⁰ En numerosas ocasiones, el *meganarrador* esconde la condición de interno o subjetivo de ese punto de vista, como sucede en *Los otros* o *Una mente maravillosa*, por poner solamente dos ejemplos de ello. De este modo, el espectador no sabe que no tiene acceso a una focalización omnisciente y que el saber al que accede está sesgado por los problemas perceptivos del personaje en cuestión.

causation, temporality, or spatiality, we first seek realistic motivation. (Is a character's mental state causing the uncertainty? Is life just leaving loose ends?) If we're thwarted, we next seek authorial motivation. (What is being "said" here? What significance justifies the violation of the norm?) (2002: 98).

Contrariamente, las gran mayoría de narrativas dislocadas buscan la calma tras la tormenta, la salida del laberinto que han obligado a transitar al espectador. La posible ambigüedad que deje un resto de duda al cierre del relato suele ir acompañada —como el tambaleo final de la peonza de *Origen*¹¹— de una pista que guíe la interpretación espectral. Su festividad, el disfrute del paseo agitado que no se alinea con lo tormentoso de la modernidad cinematográfica, requiere de la vuelta al orden para funcionar:

[t]o create this sense of having been misled or deceived, one additional factor is very important, namely, that mind-tricking narratives have a definite resolution. Final disambiguation or, to use Sternberg's (1992: 537) terminology again, "retrospective untwisting" is vital. By the end of the film the puzzle has to be resolved; every piece should fall into place. Old hypotheses are crushed, and a final definite version of the narrative is established (Klecker, 2012: 133).

Por otro lado, resulta conveniente recordar que no es posible ni deseable, desde la metodología y el aparatage teórico que ampara nuestra investigación, separar "lo que el filme dice" de "cómo lo dice". El análisis textual arranca de la observación e interpretación de los recursos expresivos y narrativos del filme para, determinar, desde el análisis de su significante, cómo significa. Lo uno y lo otro son absolutamente indisolubles puesto que las decisiones que afectan al punto de vista delatan la postura adoptada por el sujeto de la enunciación. Las connotaciones de una u otra planificación y puesta en secuencia hacen que varíe el lugar desde el que el *meganarrador* habla y, en última instancia, hay un gran salto entre el ofrecimiento del por qué de la dislocación narrativa o el mantenimiento del misterio, la apertura a la ambigüedad y la exigencia de una interpretación mucho más arriesgada por parte del espectador.

¹¹ El objeto de la peonza era el «tótem» del protagonista, el elemento que portaba siempre consigo y cuyo funcionamiento acorde a las leyes físicas newtonianas le garantizaba que no se encontraba en un sueño, sino en el mundo real. Por tanto, el vacilar de la peonza cuando la pone a girar en el último plano del filme señala que se encuentra, efectivamente, en el mundo real y no en ninguno de los niveles oníricos transitados, en los cuales la peonza giraría eternamente.

3.1.2 APROXIMACIONES AL CINE POSTCLÁSICO

Hasta ahora hemos estado refiriéndonos a las narrativas complejas que estudiamos como “postclásicas” sin detenernos en las implicaciones de esa etiqueta. La definición del cine postclásico, e incluso su existencia con entidad propia, dista de gozar de consenso entre teóricos e historiadores del cine. El cine de la década de 1970 en adelante intenta sobrevivir al amargo desengaño de la modernidad sin poder desprenderse de su peso ético:

ya a finales de los setenta, Europa regresa a Hollywood para curar su melancolía en medio de otro proceso de duelo inminente, el de la modernidad americana en sí misma, y el resultado es un cortocircuito que provoca la aparición de un nuevo mito, a su vez ente melancólico por naturaleza que formaliza los estertores de todos esos años, desde mediados de la década de los cincuenta: el cine se está muriendo, ni el “clasicismo” ni la “modernidad” han podido subsistir y ambos se licuan entre ceremonias fúnebres de todo tipo, incluidas las conmemoraciones que inmovilizan, que convierten el proceso en una estatua de sal (Losilla, 2010: 325).

El equilibrio entre la vuelta hacia la estabilidad del lenguaje clásico y la imposibilidad de recuperar la mirada previa a la modernidad supone el caldo de cultivo de la postmodernidad, en eterna pugna entre la supervivencia autoconsciente y festiva y la intención crítica continuadora, en parte, del espíritu moderno. Aquí revisaremos dos de las posturas defendidas al respecto por diferentes autores desde las que podemos aproximarnos a los *puzzle films* pensándolos en relación a lo que les aproxima o les distancia no solamente del cine clásico sino también del cine de su tiempo. Mientras que algunos teóricos asocian el cine postclásico a las producciones de grandes estudios de Hollywood que plantean apuesta por la espectacularidad de la puesta en escena en detrimento de la dimensión narrativa (Company y Marzal, 1999: 348), otros estudiosos la vinculan con la obra más cercana a la modernidad de cineastas como Orson Welles, John Ford y Alfred Hitchcock (Font, 2002; Losilla, 2003); otros analistas relacionan el cine postclásico con la obra de directores contemporáneos como Christopher Nolan, David Fincher, Danny Boyle, Wes Anderson, etc. (González Requena, 2006). El aumento de la espectacularidad en detrimento de la narración es uno de los principales ejes en torno a los cuales gira el debate sobre las características del cine postclásico (Company y Marzal, 1999), habiendo cierto acuerdo también acerca de que determinados ejes del clasicismo son parte del cine postclásico, de modo que el cine «postclásico» no tiene que ser necesariamente «anticlásico» (Bordwell, 2002a). Los siguientes párrafos los dedicaremos a observar qué rasgos de lo que se ha definido como cine postclásico pueden sernos útiles para comprender las narrativas fracturadas, en qué medida coinciden con ellos y qué posturas teóricas sirven o encajan mejor con la explicación del fenómeno que nos ocupa.

Elsaesser y Buckland se plantean si tiene sentido la distinción entre el cine clásico y postclásico y en función de qué parámetros puede establecerse tal categorización: «is it still 'business as usual' in post-classical cinema, or do we need to change our vocabulary in order to 'do justice' to the movies made in Hollywood since the mid- to late 1970s?» (2002: 28). Según su revisión de la literatura académica al respecto, los representantes de la primera opción (como Bordwell y Thompson) defienden el respeto del blockbuster hollywoodiense a los principios narratológicos clásicos. Los partidarios de la segunda

opción (como Thomas Schatz, Tim Corrigan o Scott Bukatman) defienden sin embargo la necesidad de explicar aquello que ha cambiado respecto al modelo clásico y no lo que permanece fiel a los cánones clásicos.

3.1.2.1 La tensión entre espectacularidad visual y sostén narrativo

El énfasis en un aumento de la “agresividad” estética materializada en un montaje más rápido, cambios de angulación constantes, e imposibles de adscribir a personajes de la diégesis, efectos visuales, etc. son algunos de los rasgos formales que, según algunos autores, el cine postclásico exagera acercándose a la estética del videoclip o el anuncio publicitario —la hibridación es uno de los pilares ya no del cine postclásico sino de la postmodernidad en su conjunto—. Tal apuesta por el impacto sensorial haría crecer la importancia de la espectacularidad entendida como experiencia del filme disminuyendo su peso en tanto narración. Así, según Elsaesser y Buckland,

[a]dvocates of a 'post-classical' break would add that it is special effects, new sound design, and the bodily sensations of the theme park and roller coaster ride which most clearly typify the aesthetics of New Hollywood, and that horror, violent death and explicit sex have migrated from the B-movie (and pornography) margin to the mainstream centre. [...] 'Spectacle' in this context would connote that such movies are 'experienced' rather than watched, that they offer a fantasy space to 'inhabit', rather than opening a window onto reality. The emphasis on sense impact and emotional contact makes it easy to think that story-telling no longer mattered in the way it used to during the period of the so-called classical style (2000: 29).

Company y Marzal forman parte de los teóricos que vienen defendiendo desde finales de los años noventa la devaluación del valor narrativo del cine postclásico en pro de su dimensión espectacular edificada sobre el privilegio de la puesta en escena basada en el «golpe visual» que busca la satisfacción de la pulsión escópica del espectador: saciar su deseo de verlo todo desde todos los puntos de vista posibles. Estos autores entienden este pivotar del cine postclásico, sobre todo del *blockbuster* de acción, en torno a esta lógica “mostrativa” del espectáculo como una aproximación al cine de atracciones de los primeros tiempos. De este modo, aseveran que «la construcción narrativa del film de acción contemporáneo está absolutamente supeditada a la lógica del espectáculo» (1999: 52). Esa dependencia provoca, defienden, un «despedazamiento del espacio» (1999: 45) llevado a cabo mediante un montaje que responde a la urgencia de ese avasallamiento visual y rítmico para con el espectador:

[l]a duración de los planos ha sido reducida considerablemente en el cine contemporáneo [...] Los constantes cambios de angulación de cámara, con perspectivas muy marcadas (picados y contrapicados) y la absoluta ubicuidad de la cámara no están plegadas a unos fines narrativos sino a espectacularizar la puesta en escena (1999: 45-46).

Una aportación reciente que actualiza la relación entre el cine de atracciones y la espectacularidad postclásica, haciéndose cargo de conceptos tan amplios y de largo

recorrido como “espectáculo”, “atracciones” o “placer visual” con una voluntad genealógica que abarca desde los dispositivos del pre-cine hasta *Matrix* es *The Cinema of Attractions Reloaded* (Strauven, 2006). Las de aportaciones de consolidados teóricos del cine como el propio Gunning, padre del término “cine de atracciones”, Elsaesser, Gaudreault o Musser reflexionan, entre otras cuestiones, la consistencia de la narratividad en el cine de los primeros tiempos y el actual. También Thanouli se hace eco de cómo «the post-classical model of narration subordinates space to its various narrative motivations and causes it to serve its multifaceted narrative exigencies, whether that is a plot element or a subjective emotional state» (2009:112). Más adelante en este mismo apartado volveremos a su texto para extraer los rasgos que asocia a la poética postclásica en sinergia con las narrativas complejas que nos ocupan.

Con todo, de lo anterior no se deduce que la narrativa clásica desaparezca de la estructura de los *blockbusters* postclásicos, sino más bien que su valor queda disminuido y reducido a lugares comunes que la empobrecen: «[p]recisamente, y en relación con el carácter banal de estos relatos, los diálogos de la mayoría de este tipo de films también presentan un alto grado de previsión y estereotipos» (Company y Marzal, 1999: 52). De este modo, su postura no queda tan lejana como podría parecerlo en un principio de la de Elsaesser y Buckland, que como apuntábamos más arriba defienden la permanencia de la estructura, funcionalidad y motivaciones clásicas en el cine postclásico. La “debilidad” narrativa que Marzal y Company identifican en el cine de acción contemporáneo bien podría aproximarse al “exceso de clasicismo” en que, según los anteriores, radica precisamente la clave del postclasicismo cinematográfico. Buckland y Elsaesser llevan a cabo un análisis de *La jungla de cristal* (*Die Hard*, John McTiernan, 1988) preguntándose si el filme puede ser entendido siguiendo el modelo clásico y concluyen que sí, puesto que respeta los tres actos principales de la narrativa aristotélica —principio, nudo y desenlace— así como la “doble estructura” —la más superficial y la latente, representada de forma indirecta— que la tradición estructuralista identifica como subyacente en el cine clásico. La adaptación del Hollywood contemporáneo a los cambios tecnológicos e industriales de la industria cinematográfica de finales de siglo XX y principios del XXI reteniendo las características que aseguran el resultado satisfactorio del cine clásico son aquello que, según este texto, permite decir que el cine clásico es reformulado mediante el cine postclásico, sin haber quedado abandonado ni contradicho como tal:

[t]hus, the difference between classical and post-classical cannot be established on the basis of a binary opposition such as spectacle vs narrative, nor, we suspect, any other 'either/or' construction of difference. One suggestion was that we may have to look for a definition of the post-classical more along the lines of an excessive classicism, rather than as a rejection or absence of classicism (Elsaesser y Buckland, 2000: 61).

Thanouli coincide con la admisión de la vigencia de parte de los postulados del MRI, aunque distorsionados o dotados de una complejidad añadida, en sintonía con la voracidad visual que describían Company y Marzal: «[p]ost-classical narratives do not reject the canonical story format, but entail a multiple layering of the plotlines and the characters in order to easily accommodate video game logic» (2009: 24).

3.1.2.2 Descarada autorreferencialidad

Aquello que Elsaesser y Buckland terminan destacando en cuanto a dónde encontrar la raíz de lo postclásico se halla en la expresión de un cierto “autoconocimiento” en lo que respecta a su propia confección, a su modo de hacer, a los códigos que se exageran hasta casi acercarse a lo paródico —cuando no rebasando abiertamente sus límites— y revierten así en la idea de “exceso” defendida por los autores. La autoconsciencia permite al postclasicismo fagocitar los lugares comunes y convenciones clásicas para convertir al espectador, que los tiene interiorizados, en su cómplice de su juego:

what finally matters about post-classical cinema and at once defines the category and defies it, is that certain films seem to 'know' that they are post-classical. From the perspective of production, post-classical films stand in a tradition: they have mastered the codes of the classical, and they are not afraid to display this mastery as 'play', in the way they are able to absorb, transform, and appropriate also that which initially opposed the classical [...] From the perspective of reception, it is this knowingness [...] that gives, with its several reflexive turns, the label 'post-classical' its most defensible validity and, perhaps more problematically, its only stable application. The 'work' of classical narrative —dream-work, textual work, or ideological work— is becoming, it seems, the 'play'-station of the post-postclassical. This, if true, would indeed demand the shift to a different paradigm. (Elsaesser y Buckland, 2000: 78-79)

Continuaremos en los siguientes párrafos con el esbozo del cine postclásico en el que debemos encuadrar las narrativas fracturadas vinculando las características que retomemos a estas últimas, intentando responder a la pregunta de qué recogen los *puzzle films* de lo postclásico, o con qué particularidades lo postclásico se manifiesta en ellas distanciándolas del resto de cine convencional.

3.1.3 NARRATIVAS NO LINEALES EN EL SENO DEL CINE POSTCLÁSICO

De cara a comprender nuestro objeto de estudio resulta de vital importancia insistir en que la autoconsciencia de la representación salta a primer plano siempre que aparece la no linealidad¹². No se trata ya, solamente, del sometimiento de la convención genérica o discursiva a una hipérbole que dé lugar a una estética de la exageración (la cual no únicamente explota en el *blockbuster* de acción contemporáneo edificado sobre personajes planos, estereotipados, y efectos visuales, sino también cine postmoderno de corte más autoral, como pueda serlo el de Quentin Tarantino). Amén de lo anterior, la desestructuración temporal implica una divergencia consciente, un batallar contra la fluidez de lo normativo que pone en evidencia sus propios mecanismos discursivos —rompan en mayor o menor medida con esa norma—. En el primer capítulo revisábamos —desde la relectura contemporánea de Warburg— cómo la organización del material que configura o sostiene un relato visual cuestionando el progreso lineal y la objetividad de lo expuesto implica la exigencia de una

¹² A la reflexión sobre ello dedicamos un apartado completo en el capítulo cuarto.

apuesta subjetiva por parte del lector. Éste se ve obligado a arriesgar una interpretación ante el tambaleo de los códigos que le suelen servir de guía —de manera prácticamente inconsciente—. Trasladado a las narrativas no lineales, asistimos a una rotura de la transparencia enunciativa que se traduce en la desconfianza hacia un relato que se revela como manipulado, como (des)compuesto por una instancia enunciativa que, mediante la apuesta por la complejidad narrativa, imposibilita que se cumpla la fidelidad representacional que prometía esa “ventana abierta al mundo” renacentista o la exactitud científica fotográfica y cinematográfica, exenta de la mediación artística subjetiva¹³. Thanouli extrapola al modo de hacer postclásico esa maleabilidad narrativa capaz de expulsar al espectador de la comodidad del “viaje inmóvil” en beneficio de la exploración de formas diversas de narrar historias: «[i]n sharp contrast to the solid diegetic world of the classical film and its unobtrusive visual style, the post-classical counterparts dare to break the diegesis and the ‘window to the world’ in order to explore the numerous possibilities of the storytelling act» (2009: 139). También Elsaesser y Buckland se hacen eco en su definición del cine postclásico de su autorreferencialidad constante como parte importante del “excesivo clasicismo” que teorizaban para su comprensión, debido al énfasis en las convenciones que evidencia el funcionamiento, los resortes clave del relato, independientemente de la seriedad con la que ese estiramiento de lo presupuesto encare la reformulación del lenguaje previo:

post-classical, we now want to propose, are above all those moments in a classical film when our own theory or methodology suddenly turns up in the film itself, looking us in the face: either gravely nodding assent, or winking. [...] we try to describe these déjà vu's and uncanny encounters in some detail, it will not lead to a different paradigm, but to a sort of action replay of our own classical analysis (2000: 65-66).

En los filmes que citábamos unas líneas más arriba se observa de forma especialmente clara la relación entre no linealidad, desestructuración de los esquemas habituales y metarreferencialidad. La forma de los relatos oscila entre el encaje de unos dentro de otros, a modo de muñecas rusas, dentro de una única diégesis fílmica —como en *Adaptation*— y la confusión entre la obra que el personaje protagonista genera en la ficción y la realidad diegética que le circunda —como en *Blind*, las cintas de François Ozon o incluso *Gothic*—, que puede llegar a dar lugar a una especie de banda de Moebius en la que los diferentes niveles de ficción dentro de la ficción se contaminan sin que sea identificable aquella supuesta realidad diegética de partida. En este grupo de relatos argumentalmente metadiscursivos es más común una apertura final ante la indeterminación de los límites borrosos entre ficción, realidad y forma del relato en su conjunto. Esta última se ve alcanzada por esa confusión, que es el motivo de la ruptura con la transparencia clasicista. Interrogantes como dónde empieza y termina la obra ficticia dentro del relato, hasta qué punto influye en la realidad diegética o si la imbricación entre ambas son cuestiones que no es extraño que queden sin resolver al cierre del filme, a merced de la interpretación espectral. La cinta que probablemente lleva más al extremo esta experimentación es *Inland Empire*, cuyas roturas de *raccord* constantes transgreden tanto la estabilidad ontológica

¹³ En el cuarto capítulo veremos cómo entre el corpus se hallan múltiples filmes que, argumentalmente, versan sobre la creatividad narrativa, las posibilidades retóricas y la confusión entre realidad diegética y sus ficción.

del universo diegético representado que puede decirse de la misma que escapa a la cercanía al MRI que sujeta al resto. No en balde, Carlos Losilla (2010) entiende que el filme de Lynch transita del manierismo de los años cincuenta a la postmodernidad haciendo recesos en la modernidad europea de los sesenta. “Postclasicismo” parece una palabra demasiado poco rupturista para el filme de Lynch, que tanto estética como narrativamente destroza los límites entre las diversas ficciones abismadas que desarrolla (películas dentro de películas, personajes actores que confunden su identidad con los personajes a los que representan, etc.). De hecho, Horacio Muñoz Fernández la cita como ejemplo de «cine posnarrativo» (2016):

[e]n *Inland Empire* ya no podemos establecer causas y consecuencias, ni antes ni después. [...] La línea espacio-temporal que, si obviamos las escenas del inicio, se habían sucedido de manera lógica, centrándose en el desarrollo de rodaje y los ensayos de *On High in Blue Tomorrow*, se comienza a resquebrajar y la narración lineal se transforma. [...] ¿Cómo puede estar Nikki en un lado y Sue en otro si ambas son la misma persona? (Muñoz Fernández, 2016: 222-223).

Dejando de lado estos relatos argumentalmente metadiscursivos (y algunos otros que veremos) de final relativamente abierto, destacamos de la cita de más arriba que el corpus analizado, pese a los rasgos que vamos anotando que marcan un modo de hacer propio, no llevan a un cambio de paradigma o a una ruptura con la seguridad del relato convencional sino que lo sofistican, lo enredan. Es precisamente gracias a la integración de sus códigos y al juego explícito que con ellos llevan a cabo —tratando argumentalmente el tormento de la creatividad, invirtiendo el rol del detective que termina reconociéndose como culpable, dislocando la estructura del romance melodramático, etc.— que se pueden permitir tensar los límites de la linealidad y verosimilitud diegética retornando a ellos al cierre del filme y sanando las fisuras abiertas que supondrían la imposibilidad de comprensión “al uso” del relato.

3.1.3.1 El énfasis en la subjetividad

Otro de los rasgos que Eleftheria Thanouli anota respecto al cine postclásico es su tratamiento de la subjetividad enunciativa, su esfuerzo por transmitir de forma más marcada la experiencia del personaje focalizado. La autora atribuye la incidencia postclásica en lo que denomina “realismo subjetivo” al desarrollo de las tecnologías de la imagen, las cuales potenciarían una suerte de “dramatización” de la experiencia del sujeto diegético en cuestión. Sin embargo, tal intensificación estética de la focalización subjetiva no supone, para Thanouli, una complicación respecto a su comprensión por parte del espectador, el cual no se pierde en su seguimiento del relato y al cual le resulta coherente la procedencia del punto de vista. La autora parece referirse, más bien, a un traslado del aumento de la espectacularidad propia de la acción postclásica que comentábamos más arriba a la ocularización y auricularización internas responsables de ese “realismo” subjetivo:

[t]he break from classical realism and the embracing of the logic of hypermediacy in the post-classical narration has had a crucial corollary: an emphasis on ‘subjective realism’. [...] The extended creative capacities of the new technological tools and the

advances in filming practices have considerably reinforced the tendency towards dramatizing mental processes and have provided the means to recreate highly subjective realism of post-classical films does not aim at ambiguity or introversion; it expresses the need for a heightening of reality and for duplicating the energy and the intensity of real-life experiences. The representation of the psychological states and feelings of the characters is thus significantly hypermediated and excessive, while it remains accessible and coherent for the viewers (2009: 50).

Thanouli observa, pues, un incremento de los planos de la representación y las posibilidades de abordar puntos de vista subjetivos cuya finalidad sumaría la búsqueda de impresión visual con un efecto de realidad que no estaría reñido con la anterior, en sintonía con la ausencia de búsqueda de ruptura con la verosimilitud formal respecto a los hechos diegéticos:

[t]his kind of realism tries to recreate the authenticity of the story by using a variety of modalities and ‘windows’ onto the action and by manipulating the spatial and temporal qualities of the image for a heightening effect. In other words, the post-classical narration does not renounce the importance of the ‘real’; what it renounces is the unproblematic and seamless manner that classical Hollywood had used to approach it (2009: 50).

La última proposición de la cita sirve para avanzar algo que supone uno de los rasgos principales de nuestro corpus. Thanouli matiza que la narración postclásica tal cual la define ella no renuncia a la importancia de lo verosímil, sino a la aproximación certera mediante la que el cine clásico construía ese efecto de verosimilitud. Implícita en su afirmación queda la idea de que la subjetividad, en tanto en cuanto supone un distanciamiento o una reinterpretación del consenso externo, omnisciente, puede llegar a resultar problemática en la medida en que existe un riesgo de romper con lo que se entiende por “real” o desorientar demasiado al espectador (esta ha sido una de las ideas que hemos procurado ir trabando desde diferentes puntos de vista a lo largo de los dos primeros capítulos). Los *puzzle films* dan un salto en este sentido que constituye una clave en su configuración.

3.1.3.2 El énfasis en la subjetividad... atormentada

Éstos encierran, al menos durante parte del metraje, el saber de la enunciación en focalizaciones internas problemáticas a las que se ata el relato. A diferencia de suponer meramente una estilización visual de puntos de vista internos —en términos de ocularización y auricularización—, se trata de toda una apuesta narrativa que comienza por, habitualmente sin dar marcas evidentes de ello, circunscribir la narración a la experiencia diegética de personajes cuya percepción de la realidad diegética resulta problemática y confusa tanto para sí mismos como para el espectador que comparte ese saber sesgado con ellos. Se trata, pues, de un componente importante de la estructuración del relato y no de una mera espectacularización de su visualidad. Si bien comparte con el anterior “realismo subjetivo” las implicaciones de una decisión discursiva que, en pro de enfatizar una

perspectiva particular, llama la atención sobre los recursos utilizados en la composición del relato visual, en el caso de las narrativas dislocadas es el argumento entero aquello que se despedaza o se enreda empujando al espectador a habitar en los límites de lo verosímil y lo pautado.

En este sentido, puede parecer en un primer momento —y requiere de un análisis concienzudo esclarecerlo— que las narrativas dislocadas hacen suyas las premisas de la postmodernidad que defienden la revalorización de las historias particulares con voz propia y abiertamente subjetiva frente a las historias totalizantes modernas de voluntad objetiva. Si, siguiendo a Vattimo, la caída de la Razón y los metarrelatos modernos conlleva una explosión de diferentes «concepciones del mundo» (1990: 13) o *microrrelatos* y ello está emparentado con la «obsesión [...] con los fragmentos y las fracturas» de la forma postmoderna (Picó, 1985: 40), la fracturación cinematográfica y su puesta al servicio de puntos de vista no normativos puede leerse como un síntoma de voces disonantes, si bien, como decíamos previamente, ajenas a un compromiso con lo políticamente periférico o con una verdadera voluntad de transformación social.

Pese a esto último, la empatía aparente con los relatos individuales, personales, narrados desde la focalización de quien los sufre, así como la inevitable distancia cognitiva establecida respecto al espectador al rechazar la fluidez naturalizada del relato, hacen necesario matizar algunos de los rasgos que Marzal y Company adscriben al postclasicismo propio de los *blockbusters* de acción. De este modo, si brevemente hemos rescatado la autoconsciencia, fragmentación y subjetividad de lo postclásico en general como características importantes de las narrativas complejas (veremos más tarde su particular desarrollo de las mismas), a continuación puntualizaremos algunas de las cuestiones en las que los *mind-game films* divergen de las cintas de acción contemporánea y que tienen que ver con los resortes que articulan la espectacularización indolora de estas últimas. La supremacía de la imagen potente en el cine de acción sobre del matiz o la sutileza del relato, de la complejidad del guion o del desarrollo psicológico de personajes propicia que éstos parezcan quedar reducidos a las funciones que Propp identificaba como comunes e inherentes a la estructura de los relatos, existiendo en función del rol que están destinados a desempeñar acciones mediante. Marzal y Company atribuyen a lo epidérmico de la historia esa falta de complejidad de sus habitantes:

la puesta en escena de la batería de efectos visuales que hemos ido desgranando construye la necesaria *distancia* —y protección psicológica— para que el público no pueda identificarse con la representación del dolor. [...] Los personajes carecen de profundidad psicológica, algo innecesario cuando el conflicto planteado en el film de acción ha de resolverse mediante mamporros y violencia (1999: 51).

El funcionamiento de la espectacularidad visual, de la “atracción” de la imagen tanto en el cine de los orígenes, las vanguardias o la acción contemporánea sigue siendo, como apuntábamos, un tema profusamente discutido hoy (Tomasovic, 2006; Røssaak, 2006). En tanto en cuanto las narrativas complejas privilegian el punto de vista subjetivo de sus personajes hasta el extremo de que en ocasiones no sabemos quién ostenta el saber que el relato nos ofrece o si ese saber es fiable o se encuentra adulterado por algún problema perceptivo de la instancia enunciativa e incluso por intenciones maliciosas de la misma, indefectiblemente se nos traslada algo de la complejidad de esas subjetividades que alteran

la puesta en serie de los hechos diegéticos. Dedicamos distintos apartados a las particularidades de las subjetividades atormentadas propias de los *mind-game films*¹⁴. Por ello, a continuación simplemente resumiremos algunos ejemplos que ilustren nuestra argumentación. En *Memento*, *Shutter Island*, *Cisne negro* u *Origen* el recorrido del relato obliga a transitar el calvario que los protagonistas experimentan. Éste puede tener relación con la confusión temporal que padecen —*Premonition*, *Primer*, *The Jacket*, *Looper*, *Al filo del mañana*—, la incertidumbre identitaria —*El sexto sentido*, *El club de la lucha*, *Identity*, *Sin identidad*, *Cisne negro*, *Enemy*, *Shutter Island*— o el malentendido respecto a su pasado, constantemente entrelazado con el equívoco identitario —*Abre los ojos*, *Los otros*, *Shutter Island*, *Goodnight Mommy*—. En función de la focalización interna en los personajes todo ello es arrojado al espectador. La subjetividad de la percepción inconexa, incoherente, del personaje salta sobre la propia diégesis, su pasado o su presente, a través de la desestructuración narrativa o de los sinsentidos argumentales como por ejemplo que un mismo actante represente dos o más roles diferentes —como en *Mulholland Drive*, *Carretera Perdida* o *Inland Empire*— o, a la inversa, que dos actantes diferentes se atribuyan la misma identidad. Este último sería el caso de *Identity*, con cinco actantes que se corresponden con las cinco personalidades en que se divide un sexto actante aquejado de un desorden de personalidad múltiple, pero también el de *Cisne negro* y, de forma más evidente, de *El club de la lucha*.

Ciertamente, la complejidad psicológica de los personajes varía en función del filme en que nos detengamos. Aunque, ciertamente, el trauma y el pasado tormentoso sean una constante en la caracterización del héroe postclásico en cuanto a *puzzle films* se refiere, la densidad de su carácter y el reflejo del mismo en la diégesis dista mucho de ser homogénea. *Origen* es un buen ejemplo de ello. Ciertamente, como hemos visto en el capítulo primero, el filme reflexiona sobre los límites entre lo consciente e inconsciente y los riesgos y posibilidades de la manipulación de la mente modificando esos estratos. Sin embargo, el recorrido de la psicología de los personajes se lleva a cabo desde la espectacularización y la fuerza visual concedida a las arquitecturas inmensas, maleables, impredecibles, en las que se convierten los espacios de los sueños. Sus propiedades ajenas a las leyes de la física newtoniana multiplican las posibilidades de la acción que en ellos se lleva a cabo.

Looper, *Trance* o *Sin identidad* son otros tres ejemplos en los que la confusión o complejidad mental, temporal e identitaria de los protagonistas deriva en el despliegue de sendos relatos agitados en los que sus correspondientes protagonistas se ven en la necesidad de perseguir o ser perseguidos, de asesinar o ser asesinados. Analizamos los dos últimos con detalle en el cuarto capítulo. En cuanto a *Looper*, ya desde el argumento se privilegia la lógica del cine de acción por encima de la exploración narrativa de la paradoja temporal: cuando, en 2074, la mafia pretende deshacerse de alguien, le envía al pasado donde contactos armados le asesinan y se deshacen del cuerpo. En dicho contexto, Joe (Joseph Gordon-Levitt), uno de los asesinos a sueldo, recibe el encargo de eliminar a la versión futura de sí mismo. Las persecuciones, huidas, tiroteos y combates entre las dos versiones del mismo hombre así como sus enfrentamientos con otros agentes del relato

¹⁴ Por ejemplo, en el capítulo siguiente dedicamos un apartado a observar filmes como *Mi otro yo*, *Cisne negro* o *El club de la lucha*, los cuales presentan desdobles de personalidad escondidos por una enunciación cómplice que juega a disimularlos, a revestirlos con la apariencia de otro personaje diegético que no existe sino en la mente del personaje en que el relato queda focalizado la mayor parte del tiempo.

como la mafia imprimen en él el carácter de film de acción en que el bucle temporal y el encuentro con un yo futuro no dan lugar a reflexiones profundas sobre la psicología de los personajes o el paso del tiempo.

Pese a la tendencia —si no mayoritaria, por lo menos frecuente— hacia la acción en las narrativas dislocadas, si tomamos como rasgo básico de las mismas la alteración temporal de la linealidad del relato y/o la focalización en un personaje cuya percepción de la diégesis se nos traslada de forma sesgada, problemática o, en definitiva, engañosa, entran en la categoría de estas narrativas postclásicas complejas otro tipo de filmes que invalidan la presuposición de que «[e]n raras ocasiones, tenemos la oportunidad de asistir al despliegue de una mirada sensible que se detenga a contemplar y a hacernos reflexionar acerca del universo de lo cotidiano» (Company y Marzal, 1999: 93) —cita que sigue funcionando, sin embargo, con el *blockbuster* de acción convencional—. Precisamente aquello que permite hablar de las narrativas fracturadas como un rasgo epocal, como síntoma del malestar de un tiempo, es su extensión a relatos de diferente carácter, género, estética, sensibilidad, intencionalidad, etc. Este rasgo que atraviesa desde diversos ángulos el cine postclásico y lo dota de un semblante problemático que compromete al espectador se extiende también a cintas que recorren historias próximas, pegadas a la sensibilidad de los personajes que las habitan.

Filmes como *Amores perros*, *21 gramos* o *Babel*¹⁵ privilegian menos que las anteriores los momentos de acción, si bien éstos realizan una función especialmente nuclear, y trenzan diversas historias paralelas cuyo desarrollo tiene consecuencias en el resto de historias del mismo filme. Asistimos en ellas a relatos tensos encaminados hacia una catarsis violenta en la que colisionan las diversas líneas narrativas. Pese a tratarse de relatos intensos y episódicamente violentos, las situaciones límite en que sus habitantes se encuentran se relatan con una cercanía que practica la proximidad a todo un abanico de cotidianidades diferentes que oscilan entre diferentes países, clases sociales, etc. Iñárritu dibuja laberintos cruzados por un destino caprichoso y, más allá de narrar la historia individual de uno —o dos— protagonistas escogidos, extiende la historia a todos los agentes implicados en ella. La multiplicidad de las focalizaciones sumada a la no linealidad temporal, a los saltos constantes entre las diferentes líneas argumentales y la dedicación al desarrollo de cada uno de los personajes y sus correspondientes circunstancias y motivaciones garantizan un mosaico que se aleja de la simplificación narrativa de la que algunos autores aquejaban al cine postclásico. En ellos se entrecruzan. La culpa, el arrepentimiento, la superación de circunstancias y debilidades propias como la drogadicción o la adicción al juego, el lastre de la clase social y el lugar en que se nace como condicionantes de toda una trayectoria vital, el paso del tiempo y el deterioro de las relaciones románticas o la fatalidad del destino inexorable son cuestiones alrededor de las cuales giran las tres cintas.

Si descendemos un eslabón en cuanto a intriga y conmoción violenta se refiere y nos aproximamos al drama e incluso lo melodramático encontramos cintas cuya fracturación narrativa no está en absoluto reñida con su carácter intimista. Cintas como *Alabama Monroe* o *Las horas* despliegan dramas que se abren, más en intensidad que en extensión, al desarrollo de historias relativamente cotidianas que narran, desde la

¹⁵ Las tratamos con más profundidad en el capítulo cuarto.

connotación, el devenir de unas pocas vidas entrelazadas entre ellas. Sobre la segunda, de hecho, escribe Lucy Bolton que «more than a narrative puzzle, it is an investigation of ordinary lives [...] their dilemmas are not only universal and timeless but are particular to you as an individual» (2014: 278). Uno de los temas sobre los que versan, como ya sucedía en las cintas de Iñárritu e incluso, de forma más secundaria, en el anterior grupo de *Origen* y *Shutter Island*, sobre el dolor inconsolable tras la pérdida de un hijo¹⁶.

En definitiva, aquello que hemos procurado esclarecer en los párrafos anteriores es que dentro de lo que entendemos por narrativas fracturadas postclásicas encontramos diferentes posicionamientos, niveles, estratos, o simplemente sensibilidades respecto a esa asociación que percibía una dicotomía en el cine postclásico entre acción y desarrollo narrativo del argumento y la psicología de los personajes —partiendo siempre de una complejidad estructural que remite bien a la temporalidad diegética del relato, bien a la organización no lineal de sus secuencias o bien a puntos de vista problemáticos—.

De este modo, hemos podido traer ejemplos de *filmes* que aprovechan las posibilidades del alejamiento de la normatividad narrativa para generar visualidades espectaculares y potenciar la acción que en ellas puede tener lugar, mientras otros combinan violencia puntual con conciencia social y renuncian a pivotar alrededor de un único rol protagonista dinamitando también, en parte, las funciones *proppianas* que podían identificarse en el clasicismo cinematográfico. La posibilidad de abordar mediante la dislocación narrativa la pérdida de un ser querido, la desesperación ante la cotidianidad y el paso del tiempo o la fragilidad de las relaciones personales queda refrendada por otros de los títulos mencionados.

3.1.3.3 El diálogo con el blockbuster de acción

Dicho esto, volvemos brevemente al texto de Company y Marzal para establecer una última comparativa que equipare lo que los autores entendían por rasgos generales del *blockbuster* postclásico contemporáneo con las narrativas complejas que nos ocupan. Los teóricos observaban que «[l]a representación del dolor y de la muerte en el cine contemporáneo ha dado, las más de las veces, origen a espectáculos catárticos donde la mirada del espectador es *rescatada*, en última instancia para devolverla al simbólico reducto de seguridad desde donde, en un principio, había iniciado su trayectoria» (2009: 114). Seguidamente, defendían que «[p]lantear un punto de vista alternativo sobre la cuestión supone, también, pervertir las normas establecidas del verosímil fílmico institucional» (2009: 116). Ciertamente, veremos más adelante cómo ese *rescate* que devuelve al espectador a la seguridad del relato cerrado tiene lugar en la mayoría de obras que pueden calificarse de *puzzle films*. La reconducción de la enunciación que permite al espectador comprender cuál era el truco, dónde estaba el secreto de la alteración estructural del relato. Mayormente, éste residía en la focalización engañosa pero, pudiendo también no haber una explicación diegética para la no linealidad —esto es, la ausencia una mente torturada, enferma o mentirosa a la que el

¹⁶ A ello dedicamos un apartado en el capítulo cinco.

relato ha estado siguiendo—, tal y como sucede en los filmes de Iñárritu, se asegura generalmente la posibilidad de recomposición de los mismos, que terminan encajando. De este modo, no falta razón a Marzal y Company cuando dicen que el espectador vuelve finalmente a su «simbólico reducto de seguridad» del que se vio expulsado, en el caso de la dislocación postclásica, al observar cómo se tambaleaban los principios básicos del cine convencional.

Esto no obstante, es de justicia advertir que —sobre todo en los filmes que rebasan la mera instrumentalización de la no linealidad en beneficio de la renovación de la acción espectacular— aunque sólo sea momentáneamente y finalmente pueda tratarse de un semblante baldío, desde los *puzzle films* se lleva a cabo un desafío al cine hegemónico que pone en evidencia las normas de su funcionamiento precisamente al evadirlas. Por otro lado, el dolor y la muerte sí que encuentran una mirada detenida, sensible y consciente sobre su representación tanto en el último grupo de ejemplos citados como en los filmes de Iñárritu. La muerte y el dolor físico dejan de ser la consecuencia invisible y prácticamente indolora de tiroteos múltiples, explosiones, etc. para tener un peso y significado importante en sí mismas. De hecho, como hemos visto en el primer capítulo, la negación de la muerte propia o de un ser querido está latente bajo la desestructuración narrativa, puesto que constituye el trauma no aceptado del personaje cuya focalización distorsionada nos conduce a través de relato.

3.1.3.4 La potencial influencia de las nuevas tecnologías en la experimentación narrativa postclásica

Por último, parte de los autores que han estudiado el fenómeno de las narrativas fracturadas postclásicas aventuran que es la influencia tecnológica de las nuevas formas de consumo audiovisual la que motiva la experimentación narrativa, adopción de recursos discursivos característicos de aquellas —como las múltiples líneas argumentales o la aproximación a los puntos de vista subjetivos—, pero también como una resistencia a la disponibilidad del relato para con su destinatario. Esta última se corresponde con su apariencia compleja, que no se deja —por lo menos en un primer visionado— recorrer de forma maleable, reversible, como sucede con los videojuegos.

Lev Manovich (2005) entiende el filme posicionado entre la narrativa lineal estructurada desde una lógica causal y lo no lineal de la aglutinación propia de la base de datos, reconociendo sin embargo que pocos cineastas (exime de la generalización a Dziga Vertov y Peter Greenaway) explotan la tensión entre relato y dato de forma consciente. Con el cine digital, aquello que se pone en tela de juicio respecto a la no linealidad narrativa es si su auge postmoderno se ve condicionado por el acceso secuencial a los relatos que permite la digitalización del audiovisual así como la maleabilidad y metamorfosis constantes que suponen, por ejemplo, las narrativas propias de los videojuegos. Ello supondría, según algunos estudiosos, un intento de aproximarse a su interactividad, la búsqueda de una suerte de «Cinema 3.0» (Daly, 2010: 81). En esta línea se manifiesta Allan Cameron, tal y como resume Warren Buckland en las primeras páginas de su seminal *Puzzle Films*:

Cameron [...] identifies two contributing causes: complex storytelling, in the form of modular narratives, *responds to* technological developments (here, narrative is not automatically and passively manipulated by an external cause; instead, it reacts to an external cause). In addition, he argues that complex storytelling is part of a wider epistemological shift in rethinking identity, reality and especially time. [...] Feedback is a dynamic, unpredictable form of control, in which entities influence each other. [...] An adequate model of the feedback between culture and technology will involve numerous entities and links, and predicting the control and influence between those entities is almost impossible; the model becomes as complex as the phenomena is attempting to analyze (2009: 3-4).

Como Cameron, José Antonio Palao lee la no linealidad narrativa como una reacción a la lógica hipertextual o a la ludonarrativa de los videojuegos (2008; 2013), sin sacudirse la responsabilidad de interpretar de cerca su discurso cinematográfico. De forma directa, Charles Bolewski asevera que «[t]his can be seen as an influence of digital nonlinear computer editing, which encourages experimentation with film structure» (2011: 241). De forma similar, Arnau y Galán (2013) plantean la influencia de la lógica multipantalla y la demanda del consumidor interactivo en la dispersión de los relatos y sus correspondientes temporalidades. Y es que, en palabras de Paul Young, «new media have proposed a different set of possibilities for media communication and textuality» (2006: 12). Si bien no se trata estrictamente de *puzzle films*, dos títulos que experimentan con anidar la narrativa cinematográfica de toda la diégesis en la interfaz de un ordenador portátil, con diferentes subencuadres procedentes de múltiples ventanas, son *Open Windows* (Nacho Vigalondo, 2014) y *Eliminado* (Unfriended, Levan Gabriadze, 2014). Palao describe el barroquismo de la primera de ellas centrándose en la adecuación de las gramáticas del lenguaje cinematográfico a las de la navegación por la red, y destaca

que la pantalla fílmica jamás aparece virgen (directa sobre el espacio profílmico), sino contaminada en su interior por todo tipo de interfaces [...] supone una apuesta hercúlea por plasmar en el mismo plano un abigarrado conjunto de sub-planos y conseguir así un acoplamiento insólito entre la ocularización [...] fílmica y la mirada navegante (Palao Errando, 2015).

Otro ejemplo de este enfoque es la interpretación de Sean Cubitt de *Código fuente* como una “rendición” al tiempo digital, combinando sus rígidas secciones de ocho minutos con efectos propios del cine digital como la rapidez de los movimientos de cámara (2005). De hecho, la misma película es analizada por Warren Buckland (2014) precisamente para demostrar la influencia de la lógica de los videojuegos en el cine postclásico. También Sergi Sánchez (2013), siguiendo la estela del pensamiento de Gilles Deleuze, se plantea el tránsito entre la imagen-tiempo y la imagen-movimiento teorizadas por el filósofo francés y lo que él denomina la imagen no-tiempo, la digital, cuya temporalidad difiere de la anterior imposibilitando el olvido, imponiendo la memoria total. Para un recorrido más detenido por diferentes matices dentro de la consideración de la influencia tecnológica en los *puzzle* y *mind-game films*, remitimos al texto de Jan Simons titulado *Complex narratives* (2014).

3.1.4 LA ESPECTACULARIZACIÓN DE LA FRACTURACIÓN NARRATIVA

Si volvemos atrás momentáneamente para sintetizar las propuestas teóricas respecto a la caracterización del cine postclásico, encontramos que Elsaesser y Buckland defendían que, más que residir en la espectacularización de la imagen o su “excesiva mostración” en detrimento de la narración clásica, lo postclásico se definía por un “excesivo clasicismo” narrativo que, precisamente gracias a la fuerte interiorización de los recursos clásicos, podía permitirse evidenciarlos convirtiéndose en especialmente autoconsciente:

we have to regard the category of spectacle less in the sense of visual excess, or as indexed by physical violence and spectacular display of technology, and maybe not even as the moments where 'showing' overpowers the (narrative) reasons to show. Rather, in the broader context beyond the binary divide, it connotes a different kind of selfdisplay or 'knowingness', a special sort of awareness of the codes that govern classical representation and its genre conventions, along with a willingness to display this knowingness and make the audience share it, by letting it in on the game (2000: 78).

Por otro lado, Marzal y Company defendían el predominio de la mostración, del espectáculo visual cuyo fin empieza y termina en sí mismo, sobre una narración débil que retrotraía el cine postclásico al cine de los orígenes.

En nuestro breve repaso por algunos de los títulos que, ostentando entre ellos diferencias, forman parte de lo que entendemos por narrativas fracturadas, hemos detectado ejemplos que combinaban la espectacularización de la imagen con un ingenio narrativo que, si bien puede tildarse de pasajero —puesto que termina generalmente esclareciendo su misterio, el por qué de su descomposición y/o el secreto de su recomposición—, sin duda alguna bebe de esa interiorización de los códigos normativos. Es el absoluto dominio de los mismos aquello que permite doblegarlos sin terminar de romperlos, fragmentarlos para dejar en cada pedazo una pista para su posible recomposición final. La visión de conjunto coherente, la existencia del *raccord* que sólo necesita generalmente de su búsqueda, del seguimiento del relato que termina abriéndose a la omnisciencia, garantiza su mayoritaria comprensión final y demuestra el dominio de la narrativa a la que se desafía, de la que se parte y a la que se termina regresando.

Aquello que planteamos nosotros es si la intersección entre la espectacularización y las narrativas complejas puede estar precisamente en la apuesta por *espectacularizar la narración*. En gran parte de los casos, la incertidumbre y el desasosiego provocados por la falta de asideros hacia un relato que se presenta rebelde para con las estructuras que el espectador tiene asumidas termina resolviéndose y devolviendo a éste, tal y como apuntábamos justo arriba, la paz tranquilizadora de un final cerrado. Teniéndolo en cuenta, nos preguntamos si la propia desestructuración del relato no supone en sí misma el juego, el artificio, el objeto que debe deslumbrar al espectador que, esperando un viaje inmóvil (Burch), se encuentra con que debe comprometerse ante el texto que le enfrenta y, si no interpretarlo, sí jugar a descifrar sus claves, a *remontar* el puzzle. En este sentido, Kiss y Willemsen observan la deriva de la palabra “puzzle” asociada al análisis cinematográfico, que en su acepción primigenia se relacionó con las exigencias del cine moderno mientras que

actualmente conlleva connotaciones que tienen que ver con lo lúdico del rompecabezas como fin en sí mismo, y no en relación a un reto simbólico que le supera:

the term ‘puzzle film’ stems from Norman N. Holland’s 1963 article entitled ‘Puzzling Movies’, in which he referred to a new genre of European art films of the late 1950s and early 1960s. [...] While for Holland, the heady intellectual and aesthetic contexts of ‘puzzling films’ primarily offered a vehicle for the expression of complex emotional, philosophical and psychological contemplations – in short, issues in cinematic modernism (Kovcs 2007) – today’s narrative complexification seems to aim at eliciting cognitive puzzles, primarily for the puzzle’s sake (Kiss y Willemsen, 2017:19).

Y es que la fracturación narrativa como tendencia es vinculada por diversos teóricos a la influencia de los medios interactivos en los hábitos de consumo audiovisual de espectadores cada vez más activos:

[t]here seems to be a close connection between the emerging trends in what one might call ‘participatory’ film viewing and narrative complexification; that is, between audiences’ increased need for active and participatory viewing modes on the one hand, and narrative intricacy, attractive complexity and other means of challenging viewer competences on the other. The recent trend of puzzle films seems to support arguments that highlight a transition from the naive and informed passivity (Carroll 1982) that characterised traditional film viewing, to more empowered positions (Elsaesser 2011: 260) of interactive, actively devoted, pensive (Bellour 1987 [1984]) and possessive (Mulvey 2006: 161–80), even forensic (Mittell 2009) viewership (Kiss and Willemsen, 2017: 16).

De ser esto cierto, parte del nuevo entretenimiento consistiría precisamente en la participación activa en la gestión y disposición de la información —esto es, la trama— que se retuerce y aleja los *puzzle films* del cine hegemónico sin graves consecuencias. Bien por la notable fragmentación, bien por la focalización opaca, su forma narrativa se antoja al espectador *excesivamente* compleja y termina siendo uno de los elementos que provoca reflexión y discusión. El asombro es producido, mayoritariamente, por lo aparentemente disparatado de la disposición del argumento¹⁷. En él reside la capacidad de enganche del filme. Más allá del contenido, de la historia en sí, el rompecabezas que supone la presentación de esta última es aquello que resulta lúdico para la experiencia espectral. De algún modo, este sentir está en implícito en algunas de las denominaciones que los teóricos otorgan a esta tendencia. Si ya hemos mencionado el caso del “puzzle”, pensamos ahora en ejemplos como *mind-game film*, con toda la fuerza de la palabra “juego” en el epicentro de la expresión, u otras más desenfadadas todavía como *mindfuck movies* (Eig, 2003) o *mind-tricking narratives* (Klecker, 2013), que aloja la connotación del “engaño”, del “truco”:

[n]aturally, beyond their self-contained games and genre-limited issues, such playful puzzles can ultimately also be seen as addressing certain ‘epistemological problems (how do we know what we know) and ontological doubts (about other worlds, other minds) that are in the mainstream of the kinds of philosophical inquiry focused on

¹⁷ Si bien en los filmes especialmente enrevesados y de marcado corte autoral como *Inland Empire*, *La mala educación* o *La piel que habito* el propio argumento rebasa ya la convencionalidad cinematográfica.

human consciousness' (ibid.: 15). Nevertheless, at the heart of the matter, the playfulness of these puzzle films also offers a new deal to the audience (Kiss and Willemsen, 2017: 16).

Según Cornelia Klecker, el efecto de sorpresa que tienen los giros de guion inesperados en las “mind-tricking narratives” funcionan más en relación a la llamada de atención sobre la propia narración que sobre su efecto en los acontecimientos narrados. La espectacularización llega así a la narrativa, planteando una reflexión sobre la forma de narrar:

twists in mind-tricking narratives always resetttle previous events, and since they occur at the end of the film as opposed to the middle, they create a completely unexpected resolution that shocks the audience. But instead of operating for pity and fear, this surprise effect, which resettles the events of the whole film, keeps us occupied with the process of reconsidering and reshaping our understanding of the entire narrative, thus shifting our focus of attention from the narrated to the narration (Klecker, 2013: 133).

El hecho de que la madeja de esta particular complicación postclásica tienda a desenredarse a sí misma, o las piezas del puzle a mostrar el camino para su relativamente sencilla recomposición ofrecen la experimentación enunciativa como un artificio lúdico, como un aparato retórico destinado a deslumbrar, a poner a prueba las capacidades de un espectador acostumbrado —recordemos que buena parte de las cintas proceden de la industria hollywoodiense— a recibir discursos dóciles, fáciles de digerir y de encuadrar en un género particular. Lo que de exceso *falaz* tienen buena parte de las narrativas no lineales permite aproximarlas al concepto de lo *neobarroco* teorizado por Omar Calabrese:

[e]l gusto neobarroco [...] usa el límite haciéndolo parecer exceso porque las salidas de las fronteras acaecen solo en el plano formal; o bien, usa el exceso, pero lo llama límite para hacer aceptable la revolución solo del contenido; o, en fin, hace indistinguible y confusa una operación en el límite o por exceso. Diferentemente de las épocas propiamente dinámicas (quiero decir «revolucionarias»), el gusto neobarroco se presenta como perennemente en suspensión, excitado pero no siempre propenso a la inversión de las categorías de valor (Calabrese, 1999: 83).

Al hablar de *espectacularización narrativa* entroncamos con la idea de Calabrese que identifica lo epidérmico de la ruptura *neobarroca*, en nuestro caso *postclásica*. Visto ya que el contenido de los filmes que estudiamos no implica *per se* revolución alguna, lo «carnavalesco» (Sorolla-Romero y García-Catalán, 2013) de la forma retorcida conforma ese «límite» de apariencia excesiva que, si bien supone una renovación transitoria, una sacudida de las convenciones efímera, del mismo modo que el gusto *neobarroco*, termina por no revolucionar nada. Como buen hijo de la Postmodernidad más descreída, mordaz e incisiva pero incapaz —por su propio desencanto— de empujar un proyecto propio tras vaciar las entrañas de la Modernidad habiéndola desacreditado, la mayoría de *puzzle films* se amparan en señalar la trampa, en avisar de que el discurso cinematográfico hollywoodiense tiene capacidad para engañar, urdiendo ellas mismas su propia treta.

Esto no obstante consideramos necesario advertir que, del mismo modo que en el anterior intento de esclarecer qué entendemos por características propias del cine clásico o

con la ardua tarea de comprender qué abarca la modernidad cinematográfica, la heterogeneidad propia de la no linealidad postclásica obliga a llevar a cabo un análisis textual cuidadoso que justifique, en cada caso, el alcance de la dislocación narrativa, y su significación particular. Más adelante dedicaremos un apartado exclusivamente a aquellos filmes en los que la brecha es más profunda, en los que la no linealidad o las focalizaciones problemáticas sirven al propósito de agujerear el relato de forma irreconciliable con un final cerrado, con la restauración de un sentido pleno. En estos casos —independientemente del género al que sean susceptibles de ser adscritos— lo llamativo de la *espectacularidad narrativa* supera el cometido lúdico de ejercer como «caramelos para el cerebro» (Elsaesser, 2009: 38). *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991), *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007), *En la casa* y *Swimming Pool* (François Ozon, 2012 y 2003) o la *trilogía de la carretera* de David Lynch, compuesta por *Mulholland Drive*, *Carretera perdida* e *Inland Empire*, son algunas de las obras cuyo distanciamiento del MRI supera el simulacro de exceso *neobarroco* para abrir heridas profundas que reivindican el sinsentido de un discurso que no se sostiene solo.

3.2 UNA PROPUESTA DE DIFERENCIACIÓN TERMINOLÓGICA: *PUZZLE FILMS*, *MIND- GAME FILMS* Y LA RELEVANCIA DE LA LECTURA ESPECTATORIAL

Dedicamos el siguiente capítulo a la descripción de las que consideramos características comunes de las narrativas complejas postclásicas. Aunque ahondaremos entonces en la no linealidad y la inestabilidad narrativa como rasgos que sostienen y diferencian el corpus del objeto de estudio que nos ocupa, consideramos pertinente marcar desde este punto un matiz diferenciador que condiciona nuestro modo de definir y estudiar la no linealidad postclásica.

Philipp Schmerheim establece una distinción entre la denominación de *multiple-draft narratives* (Branigan) o *forking-path plots* (Bordwell) y *mind-game films* (Elsaesser) que nos sirve

para arrancar la diferenciación terminológica que pretendemos precisar en este apartado, con vistas a adscribir algunas características claves a las narrativas que mencionamos según el nombre concreto con que haremos referencia a las mismas. Escribe Schmerheim:

so-called multiple-draft narratives/forking-path plots (Bordwell 2002, Branigan 2002) play with “alternative tellings of the [same] story, and alternate stories” (Branigan 2002, p. 107) but in the end still tend to favour a definite final version. Mind-game films, another tendency in contemporary cinema (cf. Elsaesser 2009), deliberately play with spectatorial expectations and often leave open the question what really happened in the film (2008: 256).

El autor contrapone el tipo de narrativas complejas cuyas “ramas”, “caminos”, se multiplican dando lugar a diversas alternativas posibles dentro de una misma historia decantándose, al cierre de las mismas, por una versión de todas ellas (como sucede, por ejemplo, en *Corre, Lola, Corre*) con otras que despliegan una sola línea argumental que, sin embargo, resulta más ambigua y juega más con las expectativas espectatoriales. Con ello distingue dos planteamientos básicos que también aquí nos interesa demarcar en la medida de lo posible. Por un lado, la disposición argumental sin justificación diegética ninguna que huye de la linealidad temporal pudiendo, además, trenzar diversas historias como el autor apunta. Por otro, el mayor grado de confusión por el “juego deliberado” con la información del relato y la potencial apertura del final que asocia a la etiqueta *mind-game*: «[s]uch films are usually regarded as confusing by their audience mind-game films such as Mulholland Drive (David Lynch 2001), Donnie Darko (Richard Kelly 2001), or Ashes of Time (Wong Kar-Wai 1994) usually present one single plot line, but do so in such a way that spectatorial interpretations of the film can differ greatly» (Schmerheim, 2008: 258). La distinción entre esto último asociado a un punto de vista subjetivo problemático y lo anterior como resultado directo de las decisiones del *meganarrador* es aquello que pretendemos marcar en este apartado. Y es que son varios los autores que parten de una base similar a la de Schmerheim para teorizar categorizaciones de narrativas complejas contemporáneas y resulta necesario descartar algunos de sus presupuestos, como hacíamos ya en la descripción de nuestro objeto de estudio, y destacar otros que nos sirven especialmente para desarrollar nuestra posición respecto al mismo.

En este sentido, de la “taxonomía” que lleva a cabo Charles Ramírez Berg descartamos la primera de sus clasificaciones, «The Polyphonic or Ensemble Plot —multiple protagonists, single location» (2006: 14), pues lo coral no garantiza lo complejo desde el punto de vista que nos interesa. En cuanto a su segunda clasificación, «The Parallel Plot — multiple protagonists in different times and/or spaces» (2006: 18), rescatamos aquellos filmes cuya intersección de personajes plantea un conflicto temporal y/o identitario (en concreta alusión a *Las horas* y *La doble vida de Verónica*), pues entendemos que las diversas líneas argumentales no deben estar simplemente “cruzadas”, sino “enredadas”, entretejidas de modo que la comprensión de la relación entre ellas requiera un esfuerzo. Por otro lado, el autor agrupa bajo un mismo paraguas «Plots that Deviate from Classical Rules of Subjectivity, Causality, and Self-Referential Narration» (2006: 44). Si hemos analizado el desafío a la causalidad clásica previamente y dedicaremos a la autorreferencialidad de nuestro corpus un apartado en el quinto capítulo, los párrafos que

siguen competen más a la importancia de la subjetividad en la narración de los *mind-game films*.

Centrémonos ahora en los términos que más resonancia académica han tenido en referencia a las narrativas fracturadas, que son *puzzle films* (Buckland, 2009; 2014) y *mind-game films* (Elsaesser, 2009; 2013). Debido a las connotaciones que observamos en cada una de ambas denominaciones, consideramos pertinente usarlas en relación con las dos premisas mencionadas anteriormente: la no linealidad y la inestabilidad narrativa. Mientras que la no linealidad alude a que las secuencias del filme en cuestión no están dispuestas según una lógica temporal progresiva, sino mezcladas entre ellas de modo que no siguen un avance cronológico constante, la inestabilidad narrativa la asociaremos a la incidencia en puntos de vista problemáticos que van más allá de la mera alteración cronológica del relato.

En este sentido, consideramos pertinente utilizar el apelativo *puzzle film* más en relación al primero de los casos, en que no hay una explicación diegética para la no linealidad, ni desde el argumento —universos múltiples, viajes temporales, etc.— ni desde el del punto de vista —narraciones focalizadas en personajes con percepciones disonantes—. Ejemplos claros de *puzzle films* serían la trilogía de Alejandro González Iñárritu —*Amores perros*, *21 Gramos* y *Babel*— o filmes dirigidos por Pedro Almodóvar como *Julieta*, *La piel que habito*, *Los abrazos rotos* o *La mala educación*. En todos ellos, la única figura a la que se puede atribuir la responsabilidad de la no linealidad es el ente abstracto del *meganarrador*, y las secuencias pueden ser remontadas ubicándolas temporalmente según las pistas que el *raccord* (alterado) proporciona: las aristas de las secuencias permiten, como los bordes de una pieza de un puzzle, ser reordenadas para formar un todo coherente. Por otro lado, identificamos bajo la etiqueta *mind-game* a las narraciones filtradas por un punto de vista engañoso, aferradas al saber de un personaje amnésico, enfermo, mentiroso o loco. El “juego mental” al que alude el término tiene diversas caras: representa un reto para el espectador dado que le convierte en consciente de su trabajo de lectura, y a la vez puede suponer un jeroglífico para el propio protagonista —en desventaja respecto al saber sobre sí mismo—, a cuya focalización se ata el saber del espectador. Como decíamos, volveremos sobre ello con más detalle.

Conviene apuntar, también, que tanto en una como en otra tendencia triunfa, mayoritariamente, la pauta de lo lineal, la coherencia del cierre del discurso sin brechas importantes que imposibiliten un sentido pleno o cuasi pleno en el relato. El respeto de la convencionalidad narrativa es notable hasta el punto de que Ramírez Berg renuncia a incluir en su clasificación filmes que sí que contemplamos aquí como parte de la tendencia hacia la complejidad narrativa contemporánea, como los de David Lynch, pues considera que «while containing narrative elements, are primarily interested in formal experimentation. I classify them as experimental or avant-garde films and have excluded them. [...] Though several of them contain very strange elements, the arcs of their *synzphets* take fairly standard generic shape» (2006: 12). En nuestra opinión, el autor entra en contradicción calificando de “dadaístas” obras como *Carretera perdida* o *Mulholland Drive*, debido a un supuesto interés en lo meramente visual, y aseverando a continuación lo «estándar» de sus tramas. Precisamente los puntos de torsión imposibles de tales cintas es lo que demuestra el interés de Lynch en la narrativa, sin obviar la potencia de lo visual. Sin

embargo, consideramos que aquello que las convierte en “imposibles de reconstruir” no es su puesta en escena, sino la torsión de su trama que nada tiene de convencional puesta junto al resto de ejemplos de nuestro corpus.

En este sentido, los *puzzle films* pueden recomponerse, generalmente, desde la posibilidad de recuperar su *raccord* inter-secuencial u ontológico. El desorden cronológico de las secuencias es su principal desafío a la convención narrativa, pero la coherencia interna de cada una de ellas se mantiene. De este modo, como veremos más adelante, es posible vincular los finales de unas con los inicios de otras y “remontar” el puzzle. Si en el seno del montaje narrativo en sí mismo está la función de unir a base de cortes, en la desestructuración que mantiene las convenciones argumentales tergiversando su trama, sucede lo mismo. La no linealidad, por el mero hecho de llamar la atención del espectador, reclama su búsqueda de linealidad. Y, en los más de los casos, el esfuerzo de la lectura consciente del espectador se ve recompensado con un mosaico coherente.

En cuanto al juego, al reto que suponen los *mind-game films*, la enunciación tramposa va más allá de la alteración cronológica del relato. El trabajo lector debe hacerse cargo de la fiabilidad tanto de los narradores intradieгéticos —como veremos, amnésicos, mentirosos o locos muchas de las veces— como del meganarrador, que hace uso de los signos de puntuación del lenguaje cinematográfico convencional —rótulos, fundidos, etc.— para generar un laberinto que la atención del espectador debe ayudar a resolver. Sin embargo, a ello ayuda que, habitualmente, el saber de la instancia más alta de la enunciación se pone al servicio de revelar mentiras, resolver agujeros de información y, en suma, desacreditar o refrendar a los narradores homodieгéticos (o en su defecto a los puntos de vista de los personajes que han predominado).

Pese a la distinción aclaratoria que establecemos aquí, los saltos y/o diversas líneas temporales y la inestabilidad narrativa pueden funcionar imbricados como sucede en *Abre los ojos*, *Memento*, *Origen* y otros muchos filmes. De hecho, entendemos que en muchos *mind-game films* la fuente de la no linealidad narrativa es, precisamente, la subjetividad torturada del personaje a cuyo punto de vista se adhiere el relato. A continuación proponemos una tabla con una relación de filmes que manifiestan, bien por separado o bien de forma conjunta las características mencionadas.

Puzzle films no lineales	Encuentro entre ambas características	Mind-game films con puntos de vista inestables
<i>Alabama Monroe</i> (Felix Van Groeningen, 2012) <i>Looper</i> (Ryan Johnson, 2012) <i>Código fuente</i> (Duncan Jones, 2011) <i>La piel que habito</i> (Pedro Almodóvar, 2011)	<i>La llegada</i> (Denis Villeneuve, 2016) <i>Blind</i> (Eskil Vogt, 2014) <i>Al filo del mañana</i> (D. Liman, 2014) <i>Trance</i> (Danny Boyle, 2013) <i>Coherence</i> (James Ward Byrkit, 2013)	<i>Goodnight Mommy</i> (Severin Fiala, Veronika Franz, 2014) <i>Mindscape</i> (Jorge Dorado, 2013) <i>En la casa</i> (François Ozon, 2012) <i>Sin identidad</i> (Jaume Collet-Serra, 2011)

<i>Blue Valentine</i> (Derek Cianfrance, 2010)	<i>Oculus: el espejo del mal</i> (<i>Oculus</i> , Mike Flanagan, 2013)	<i>Shutter Island</i> (Martin Scorsese, 2010)
<i>500 días juntos</i> (Marc Webb, 2009)	<i>Origen</i> (<i>Inception</i> , Christopher Nolan, 2010)	<i>Cisne negro</i> (<i>Black Swan</i> , Darren Aronofsky, 2010)
<i>Los cronocrímenes</i> (Nacho Vigalondo, 2007)	<i>Las vidas posibles de Mr. Nobody</i> (Jaco Van Dormael, 2009)	<i>Hierro</i> (Gabe Ibáñez, 2009)
<i>Premonition</i> (Mennan Yapo, 2007)	<i>Triangle</i> (C. Smith, 2009)	<i>El maquinista</i> (Brad Anderson, 2004)
<i>Babel</i> (Alejandro González Iñárritu, 2006)	<i>The Tracey Fragments</i> (Bruce McDonald, 2007)	<i>La ventana secreta</i> (David Koepp, 2004)
<i>La mala educación</i> (Pedro Almodóvar, 2004)	<i>Expiación, más allá de la pasión</i> (Joe Wright, 2007)	<i>Oldboy</i> (Chan-wook Park, 2003)
<i>Primer</i> (Shane Carruth, 2004)	<i>Inland Empire</i> (David Lynch, 2006)	<i>Swimming Pool</i> (François Ozon, 2003)
<i>Crash</i> (Paul Haggis, 2004)	<i>Identity</i> (James Mangold, 2003)	<i>Mulholland Drive</i> (David Lynch, 2001)
<i>21 Gramos</i> (Alejandro González Iñárritu, 2003)	<i>The Jacket</i> (J. Maybury, 2005)	<i>Los Otros</i> (Alejandro Amenábar, 2001)
<i>Las boras</i> (Stephen Daldry, 2002)	<i>Olvidate de mí</i> (Michel Gondry, 2004)	<i>Una mente maravillosa</i> (Ron Howard, 2001)
<i>Adaptation. El ladrón de orquídeas</i> (Spike Jonze, 2002)	<i>Spider</i> (David Cronenberg, 2002)	<i>El club de la lucha</i> (<i>Fight Club</i> , David Fincher, 1999)
<i>Irreversible</i> (Gaspar Noé, 2002)	<i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000)	<i>El sexto sentido</i> (M. Night Shyamalan, 1999)
<i>Amores perros</i> (Alejandro González Iñárritu, 2000)	<i>eXistenZ</i> (David Cronenberg, 1999)	
<i>Corre, Lola, Corre</i> (Tom Tykwer, 1998)	<i>Carretera perdida</i> (<i>Lost Highway</i> , David Lynch, 1997)	
<i>Pulp fiction</i> (Quentin Tarantino, 1994)	<i>Abre los ojos</i> (A. Amenabar, 1997)	
	<i>Tierra</i> (Julio Medem, 1996)	
	<i>La mujer del puerto</i> (Arturo Ripstein, 1991)	

3.3 LA PERVIVENCIA EXCEPCIONAL DE LA ANGUSTIA LIGADA A LA INCERTIDUMBRE DE LA IRRESOLUCIÓN

Los filmes fracturados que provocan una incertidumbre que permanece tras la finalización del relato son, ciertamente, minoritarios, y sin embargo reconocidos por parte de la academia dedicada al análisis cinematográfico de este tipo de cine postclásico. Branigan, por ejemplo, reconoce que «there exist other types of plotting [...] where the relationship among parallels and alternatives is neither flaunted [as in forking-path plots] nor buried [as in classical narrative], but is ambiguous or indeterminate, as if parallels were seen in parallax» (2002: 107). Hemos visto cómo otros autores como Ramírez Berg asociaban esa ambigüedad o resistencia directamente al cine moderno e incluso de corte vanguardista. Kiss y Willemsen (2017), estudian relatos cuya complejidad atribuyen a “disonancias cognitivas” provocadas en el espectador. Ya sea mediante una estructura temporal imposible, roles actanciales contradictorios o el secuestro de parte clave de la información que justifica la convulsión del relato, esos *puzzles imposibles* tienden, según los autores, a alargar la confusión a lo largo de toda la experiencia de su visionado:

[t]hese films strategically evoke and maintain dissonant cognitions in their viewers through internal incongruities (contradictions in their narration) and projected impossibilities (narrative structures or elements that disrupt the elementary knowledge, logic and schemas that viewers use to make sense of both real life and fiction) (2017: 6).

Entendemos que tales “disonancias” o “incongruencias” en sí mismas no las diferencian del resto de narrativas fracturadas postclásicas, pues todas ellas atraen la atención espectral (y académica) problematizando algún aspecto que reclama esfuerzo para ser comprendido y que, a primera vista, parece carecer de sentido lógico. En ello consiste, en primera instancia, el desafío y la atracción de gran parte de los filmes no lineales que estudiamos. Si merece la pena llevar a cabo una distinción que califique de “imposibles” estos relatos es atendiendo a los que se alzan como “imposibles” de solucionar debido a que, por lo menos, un punto oscuro se resiste a ser clarificado por parte de la enunciación. Su irresolución es lo que les permite constituir excepciones dentro de la tendencia a la complejidad narrativa contemporánea que, como venimos diciendo y veremos posteriormente, termina a rasgos generales pudiendo ser recompuesta (bien justificando argumentalmente su no linealidad o contradicciones narrativas o bien respetando el *raccord* entre sus diferentes partes fragmentadas). En palabras de los autores,

impossible puzzle films [...] are characterised by pervasive paradoxes, uncertainties, incongruities and ambiguities in the narration, and which, as a consequence, tend to elicit a state of ongoing cognitive confusion throughout the viewing experience. Examples include David Lynch's *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) and *Inland Empire* (2006) (the 'Los Angeles trilogy'), Richard Kelly's *Donnie Darko* (2001), Shane Carruth's *Primer* (2004), James Ward Byrkit's *Coherence* (2013) as well as confusing loop narratives such as Nacho Vigalondo's *Los cronocrímenes* (*Timecrimes*) (2007), Christopher Smith's *Triangle* (2009) or Quentin Dupieux's *Réalit.* (*Reality*) (2014). These impossible puzzle films will be the focal point of this book, particularly because, through the distinct viewing effects of their highly confusing stories, they foreground cinematic experiences of 'genuine' complexity, often for the sake of complexity itself (2017: 6)

En el próximo capítulo dedicaremos un apartado a observar mediante parte de la obra de David Lynch ejemplos de narrativas postclásicas no lineales de imposible reconstrucción. Veremos que la obra del Lynch se termina desatando de forma radical de la convencionalidad del MRI y ello supone una excepción notablemente aislada y de corte autoral en el corpus que nos ocupa. Por otro lado, no coincidimos con la inclusión de *Los cronocrímenes* y *Triangle*¹⁸ en esta categoría de filmes rebeldes. La primera de las mismas encuentra justificada la multiplicación de su protagonista Héctor (Karra Elejalde) en la construcción de una máquina del tiempo. En cuanto a la segunda, el propio bucle temporal, ciertamente inexplicado, es la causa de que también infinitas versiones de la joven Jess (Melissa George) lleguen al barco del que una y otra vez intenta escapar y salvar a su hijo sin conseguirlo. Ciertamente, la razón del bucle temporal permanece inexplicada, pero los interrogantes relativos al extrañamiento de intentar asesinar a sí misma, cobran sentido con la existencia de esa paradoja. En definitiva, disentimos con la idea de que sea la complejidad caprichosa —«complexity, often for the sake of complexity itself», según los autores— lo que las convierte en irresolubles, pues también los filmes no lineales de Alejandro González Iñárritu, por poner solamente un ejemplo, carecen de una explicación diegética para la fragmentación y mestizaje de sus diversas líneas argumentales, y no por ello resultan refractarias a su ordenación sino todo lo contrario.

Rupturas de corte más templado suponen *La moustache*, *The Tracey Fragments*, *Swimming Pool* y la más primeriza *La mujer del puerto*, las cuales analizaremos más detenidamente en los capítulos cuatro y cinco. De los filmes anotados entre las casillas de la tabla anterior, las recién mencionadas son —David Lynch a parte— aquellas cuyo cierre resulta ostensiblemente más abierto que el del resto, en algunos casos en relación al argumento y en otros también al punto de vista, como concretamos a continuación. Destacamos estas de entre el resto de películas anotadas en la tabla atendiendo a que en ninguno de los cuatro casos hay ninguna suerte de bucle temporal que, aunque no esté motivado argumentalmente, explique parte de las incongruencias o fallos de sentido en la historia. Ello sucede en *Triangle* o *Coherence*, en que no hay una explicación diegética para los bucles temporales y las multiplicaciones de los cuerpos de los protagonistas que, sin embargo, explican hasta cierto punto los encuentros con ellos mismos y, de este modo, aportan una cierta coherencia a lo que el relato había presentado previamente como inexplicado.

¹⁸ Ambos filmes los estudiamos con más profundidad en el capítulo cuarto.

Con todo, insistimos en que incluso en estos casos que resumimos a continuación, en los cuales, de forma marginal, el argumento o la concreción de lo sucedido queda sin determinar, la enunciación orienta hacia una lectura final —en menor medida en *La mujer del puerto* y *La moustache*—. El mínimo porcentaje de filmes en los que podemos discutir, tras los títulos de crédito finales, su grado de apertura simbólico, nos sirve para reforzar la idea de que, en tanto tendencia heterogénea a la complejidad narrativa, los *mind-game* y sobre todo los *puzzle films* tienden a recuperar la seguridad de una enunciación que:

- 1) Bien facilita la lectura del argumento de forma lineal,
- 2) Bien ratifica o desacredita el punto de vista de los narradores homodieéticos que han contado su historia o la han percibido, siendo su punto de vista el que el espectador compartía con ellos.

- **La mujer del puerto (Arturo Ripstein, 1991)**¹⁹

La mujer del puerto despliega un conflicto que implica a una madre y una pareja de jóvenes amantes que terminan descubriéndose ambos hijos suyos y hermanos. Arturo Ripstein divide la historia en tres partes, correspondiéndose cada una de ellas con el punto de vista de uno de ellos. Los traumáticos hechos que tienen lugar allí cambian contundentemente en función del punto de vista adoptado, y la enunciación no resuelve cuál de las tres versiones es la objetiva.

- **Swimming Pool (François Ozon, 2003)**²⁰

El final de *Swimming Pool* cuestiona el estatuto de realidad diegética de lo acontecido en la casa de campo francesa en que se aloja la escritora Sarah Morton (Charlotte Rampling) que protagoniza el filme. Tras finalizar el giro hacia el *thriller* que ésta comparte con la joven hija de su editor John (Charles Dance), Julie (Ludivine Sagnier), en las últimas escenas la enunciación presenta a otra actante como el mismo personaje, a quien en lugar de llamar Julie llaman Julia. La misteriosa medio sonrisa de Sarah Morton cuando observa a Julia da a entender que es consciente de que la joven a la que hemos estado conociendo no es la verdadera hija de John, algo que el montaje de la última escena —analizado en el capítulo cuatro— parece refrendar. En el filme de Ozon, como en parte sucede con su otra cinta *En la casa*, se enfatiza la capacidad del lenguaje cinematográfico convencional —mantenido hasta el cierre del relato— para generar un discurso cuya trampa, cuya estabilidad en tanto mundo verídico, se pone en entredicho al final de la cinta. Con ello, cierta crisis contemporánea de indefinición de límites entre realidad y ficción emerge sin ofrecer respuestas claras a los interrogantes que plantea.

- **La moustache (Emmanuel Carrère, 2005)**²¹

El filme desarrolla lo que parece una premisa prácticamente chistosa de forma notablemente más desconcertante que la mayoría de enrevesados argumentos propios de los *puzzle films* más conocidos. Marc Thiriez (Vincent Lindon) decide afeitarse un día el bigote. Se lo comenta a su esposa Agnès (Emmanuelle Devos), que le responde que tiene

¹⁹ En el capítulo cinco analizamos más detenidamente el filme.

²⁰ En el capítulo cuatro analizamos más detenidamente el filme.

²¹ En el capítulo cinco analizamos más detenidamente el filme.

curiosidad puesto que nunca le ha visto sin él. Sin embargo, una vez se afeita, nadie de su entorno, incluida ella, parece recordar que siempre ha llevado bigote. Como en tantos otros *mind-game films*, el protagonista intenta hacer uso del valor testimonial de la fotografía para justificar su punto de vista —que la narración privilegia— pero no lo consigue hacer valer frente a Agnès, permaneciendo en la duda si ella hace desaparecer las fotos cuando él le pregunta por ellas (habiéndolas encontrado ya y comprobado que tenía bigote allí). Es el comportamiento de Agnès y el del resto de personajes lo que pone en duda su percepción, compartida por el espectador que le ha visto afeitarse y ha escuchado a la mujer decir que siempre le ha conocido con bigote. La presión puede a Marc, que pensando que su esposa le quiere internar en un psiquiátrico o algo similar, huye a China. Pasado un tiempo, de forma tan aparentemente incongruente como van cambiando los roles de los personajes de *Copia certificada* (Copie Conforme, Abbas Kiarostami, 2010), aparece Agnès en el pequeño hostel en que se ha instalado Marc, parece además familiarizada con el lugar y actúa como si llevara allí un tiempo, sin dar explicaciones de cómo lo ha encontrado o comentar el tiempo que llevan separados. Además, su opinión respecto al bigote parece cambiar diversas veces a lo largo del filme. *La moustache* prefigura a *Copia certificada* por lo líquido, escurridizo, ambiguo de la relación entre los personajes y sus inciertas subjetividades pero también, hasta cierto punto, plantea cuestiones que llevará mucho más lejos *Caché* (Michael Haneke, 2005), pues Haneke presenta el envío de cintas grabadas desde un punto de vista imposible que queda completamente irresuelto. Sin embargo, en *Caché* no hay ninguna subjetividad puesta en entredicho. Contrariamente, hay hechos diegéticos cuya existencia es incuestionable pero sin justificar.

En cualquier caso, el filme no desacredita el punto de vista de Marc ni tampoco (completamente) el de Agnès, ni destapa ninguna conspiración. Se desarrolla y se sostiene en lo que, como hemos visto, parte de los teóricos entienden como “ambigüedad del cine moderno”.

- **The Tracey Fragments (Bruce McDonald, 2007)**²²

En *The Tracey Fragments* nunca llegamos a saber qué ha sucedido a Sonny, el hermano desaparecido de Tracey bajo los efectos de una hipnosis que le hacen creer que es un perro. El relato, tremendamente fracturado tanto formal como narrativamente, no llega a explicitar el paradero del niño. Si bien su bufanda es encontrada cerca del río helado y de ello se desprende que se puede haber caído en el mismo, la enunciación no confirma si está vivo o no. La causalidad y el cierre de sus líneas argumentales son débiles. El filme explica qué ha llevado a los personajes al estado en que se encuentran —por qué Tracey está envuelta en una cortina de baño, por qué se la culpa de su desaparición, etc.— pero no resuelve la continuación de los conflictos que tienen lugar en ella. En todo momento estamos inmersos en su punto de vista —sus fantasías diegetizadas dan buena cuenta de ello—, y queda claramente marcado por la enunciación cuando accedemos a lo que la joven imagina, sueña o espera con lo que le sucede en la realidad diegética. De este modo, aunque el título es uno de los puzzle films más formalmente desintegrados mediante una pantalla partida que da lugar a múltiples *subplanos* y saltos temporales constantes, el punto de vista no se pone en duda. La angustia emerge de la irresolución de la desaparición del niño.

²² En el capítulo cinco analizamos más detenidamente el filme.

3.4 LA EMERGENCIA DE LO TRÁGICO BAJO LA FRACTURACIÓN NARRATIVA

Los ecos trágicos del *Edipo rey* de Sófocles no solamente tienen que ver con lo dramático del devenir de los acontecimientos, que comprometen el saber del personaje principal así como la investigación que promueve y de la que termina reconociéndose culpable. Ya hay algo de lo trágico edípico en el hecho de que, en notables ocasiones, al inicio de la narración no lineal, lo terrible del argumento ya está determinado. O bien ya ha sucedido, o bien se muestra prontamente antes de regresar al pasado y generar con ello un contraste yuxtaponiendo diferentes temporalidades. Ciertamente, a diferencia del cine postclásico, en *Edipo rey* la narración permanece siempre en tiempo presente y no hay vueltas al pasado, *flashbacks*. Son los discursos de los personajes los que explican verbalmente las conjeturas sobre lo ya acaecido. Pero el caso es que cuando las plagas y calamidades arrasan Tebas y Edipo comienza su investigación para hallar a quien el oráculo culpa de todos los males, el asesino de Layo, lo terrible de su historia ya ha sucedido: él le asesinó sin saberlo y ya ha engendrado hijos con su madre, Yocasta. Algo similar sucede, por ejemplo, en la trilogía de Iñárritu: la primera secuencia de *Amores perros* desarrolla el trágico accidente de tráfico que condiciona las diferentes historias de todos los personajes involucrados; en *21 gramos*, la protagonista ya ha quedado viuda y su esposo ha fallecido precisamente a causa de un ex convicto cuya vida vuelve a oscurecerse por ello; en *Babel*, todo comienza con el accidente de autobús provocado por los niños que le disparan por error. No son, sin embargo, los únicos ejemplos de ello. Filmes no lineales de tan diversa índole como *Memento*, *Los otros*, *Spider*, *Shutter Island*, *La piel que habito*, *Alabama Monroe* o *La llegada* coinciden en que, en el inicio de su presente diegético, la principal tragedia que les atraviesa ya ha tenido lugar: Leonard se engaña a sí mismo habiendo sido el responsable de la muerte de su esposa, Grace Stewart ha asesinado a sus hijos y se ha suicidado después, Spider lleva a cabo una investigación similar a la de Leonard Shelby, Teddy Daniels/Andrew Laeddis ha asesinado a su mujer, responsable del ahogamiento de sus hijos, y ha sustituido la realidad por la ficción de su presente como detective en el psiquiátrico, las múltiples muertes y venganzas en forma de transformación del cuerpo de Vicente en Vera han tenido lugar, la niña Maybelle ha fallecido y sus padres están destrozados, así como Louise sabe que la hija que tenga con Ian fallecerá también de enfermedad.

3.4.1 LA INEXORABLE INEVITABILIDAD DE LA CATÁSTROFE

Si bien, tal y como venimos anotando, elementos sistematizados por la poética aristotélica como la división de la obra en tres actos son violados por esta no linealidad cinematográfica de corte postclásico, otros aspectos importantísimos de la tragedia griega como la anticipación e inevitabilidad (de lo trágico, de la catarsis) son potenciados por la enunciación al presentar primeramente aquello que sucederá o sus consecuencias —un accidente, una confrontación, una muerte— mediante el *pronúcleo* (Palao, 2013)²³ y posteriormente, especialmente en los filmes no lineales de Iñárritu, desarrollar las sendas laberínticas y entrecruzadas que conducen sin remedio a ese desenlace conocido, inevitable. No en balde, ya las historias de los personajes mitológicos clásicos resultan absolutamente interdependientes entre ellas. Resulta sumamente complicado explicar la historia de cualquiera de ellos sin hacer mención a su linaje así como a los encuentros con otros de ellos en el desarrollo de sus hazañas. Es más: Aristóteles explica que un «argumento no es unitario [...] si concierne a un solo ser; pues a uno le ocurren infinidad de cosas, algunas de las cuales no comportan unidad alguna. Y del mismo modo hay muchas acciones de un personaje de las cuales no resulta ninguna acción única» (2005: 54). Lo fragmentario es, de algún modo, alabado por el filósofo como condición de la verosimilitud del transcurso narrativo. Ello parece casar con la cualidad coral de filmes como *Amores perros*, *21 gramos*, *Las horas*, *Crash*, *La mala educación*, *Babel*, *La piel que habito*, *Trance*. Todos ellos necesitan de los diferentes lados representados por cada personaje para conformar un relato poliédrico.

El establecimiento de un paralelismo entre la tragedia griega y la concepción de lo trágico en estos filmes no lineales pasa por entender la función del *pronúcleo* como una actualización de las figuras de adivinación que, en la mitología clásica, anunciaban lo que había de venir sin que, por ello, el terrible desenlace que profetizaban pudiera prevenirse. Varios ejemplos de ellos se encuentran en la ya mencionada historia de Edipo, cuyo padre Layo, rey de Tebas —maldecido por Pélope tras haber raptado a su hijo Crisipo inventando, entre los mortales, la homosexualidad—, es advertido por el oráculo de Delfos de que moriría a manos de su propio hijo. Layo trata de evitar largamente el sexo marital con Yocasta, prevención que infringe finalmente en estado de embriaguez concibiendo a Edipo. Siguiendo con el intento de evitar la profecía, el rey de Tebas agujerea los tobillos del recién nacido y lo abandona en el monte Citerón. Edipo es recogido por pastores del rey Pólibo, de Corinto, en cuya corte se cría como hijo suyo. Ya adulto, y acusado por un conocido de no ser hijo real de los reyes Pólibo y Mérope, Edipo recibe del oráculo de Delfos la revelación de que matará a su padre y se casará con su madre. Según la versión, la primera parte de la profecía se pudo cumplir incluso antes de recibir el oráculo, camino a Delfos (Ruiz de Elvira, 2011: 241-244): en una encrucijada, se produce una trifulca y, desconocedor de su identidad, Edipo mata a su padre Layo. El héroe, huyendo de Corinto para que el oráculo no se cumpla, llega a Tebas sin saber que es el asesino de su rey, Layo. Habiendo resuelto el enigma de la esfinge que aterroriza a los tebanos, Edipo es obsequiado por Creonte —regente y hermano de Yocasta— con la mano de la reina viuda,

²³ Desarrollamos el concepto con detalle en el siguiente capítulo.

su madre, y el trono de Tebas. Se cumple así la terrible profecía de Delfos: madre e hijo engendrarán a Etéocles, Polinices, Antígona e Ismene. Tiempo después, será el ciego Tiresias, respetado adivino tebano cuyos poderes le han sido concedidos por Zeus, quien forzado por Creonte terminará revelando —ambiguamente— que el asesino de Layo es el rey. Y es en este preciso punto de la historia en que empieza la “diégesis”, la acción dramática.

La tragedia edípica, en todas sus variantes, es solamente uno de los ejemplos que permite constatar cómo, independientemente de los intentos de prevención de la catástrofe, la terrible predicción termina cumpliéndose. Otra situación recurrente en relación a ello es la condena de algunas predicciones a no ser creídas o ser ignoradas, como también a Tiresias sucede cuando advierte a Creonte de que no es una buena decisión condenar a muerte a Antígona por haber honrado, en contra de sus órdenes, el cadáver de su hermano Polinices. Las consecuencias no son sólo el suicidio de Antígona sino también el de su amante Hemón, hijo de Creonte. Como último ejemplo citaremos a Cassandra, cuyo castigo particular obedece precisamente tener el don de ver el futuro pero estar condenada a no ser creída —tanto el don como la maldición le son asignados por Apolo, rechazado por ella, que incumple su pacto con el dios, tras haberla instruido en la adivinación—. La joven troyana profetiza que la llegada de Paris con Helena a Troya supondrá un desastre futuro, así como la infiltración de griegos en el caballo de madera, sin que su predicción remedie el futuro de la ciudad. El paralelismo que se puede trazar a algunos *mind-game films* como *Premonition*, *Triangle* o *Haunter* de la mano de las vivencias y/o visiones de protagonistas atormentadas por una anomalía temporal de la que solamente ellas parecen conscientes y que las hace conocedoras de lo que sucederá en el futuro. Ese conocimiento y su esfuerzo en modificar el futuro, como hemos visto ya en el primer capítulo, no las dota de la capacidad de remediarlo.

Al margen del saber de los personajes sobre los acontecimientos futuros, otro vínculo de las narrativas no lineales con lo oracular viene del saber del espectador, que en virtud de la no linealidad asiste a esos acontecimientos futuros y es depositario de lo les espera a los protagonistas. Cuando se le muestra la acción futura se refuerza el sentir de inevitabilidad de lo que se sabe que sucederá. Nos referimos a los ejemplos a los que, tal y como explicamos en el epígrafe anterior, entendemos como *puzzle films*, y en los que la mostración de esa acción futura depende del *meganarrador*. En ellos, se genera un desfase entre el saber del espectador observante de cómo los protagonistas se encaminan sin remedio hacia lo que él ya ha tenido el privilegio de observar. Un ilustrativo ejemplo de ello es *Amores perros*, pues el múltiple accidente con que da comienzo es el filme es el acto dramático, violento, al que se encaminan las historias de cada personaje involucrado en él, pero únicamente el espectador es consciente de ello según éstas van avanzando.

Con el fin de detectar algunos de los recursos del cine postclásico que entendemos relacionados con la reconfiguración de lo trágico, nos centraremos brevemente en algunos de los rasgos que comparte la trilogía de Iñárritu que autores como Palao han trabajado previamente. Ésta desarrolla lo que Ramírez Berg designa como «The Hub and Spoke Plot — multiple character’s story lines intersect decisively at one time and place» (2006: 40-41). La secuencia que vincula todas esas líneas argumentales de diferentes personajes, que Palao

denomina *hipernúcleo*²⁴, es la que constituye el acontecimiento inevitable al que se encaminan los diferentes devenires de cada uno.

Si la inevitabilidad del futuro dramático es uno de los elementos clásicos de la tragedia según Aristóteles, no menos lo son la moderación de las pasiones y compasión generada en el espectador, debido a la magnitud de la desgracia presenciada y al temor de que pueda ocurrir al espectador. En el caso del cine, la identificación espectral con el protagonista es uno de los resortes básicos sobre los que se articula el discurso e influye en la significación del mismo. Desde el momento en que el encuadre cinematográfico funciona como ventana abierta al mundo y el montaje transparente naturaliza el flujo de las imágenes, cabe suponer que en el cine, como lo fuera en la tragedia aristotélica, la potencia de provocar el miedo y respeto en el espectador que desataría la catarsis es, atendiendo a la fuerza de la identificación, un recurso potente. Ello se añade, en el caso de Iñárritu, a su mirada crítica hacia la incomunicación y la desigualdad social y de oportunidades articulada desde el paralelismo y convergencia de las vidas de personas pertenecientes a muy alejadas clases sociales «cuya crudeza en la puesta en escena no hacía sino refrendar» (Palao, 2013: 151). Proponemos aquí que este cine postclásico busca mediante la utilización del *hipernúcleo*, el *pronúcleo* y, en definitiva, desde la sacudida formal y narrativa, ese efecto catártico. Así, se presenta como una «profunda reflexión existencial» (Palao, 2013: 151) en la que, finalmente, hay una voluntad de encajar que ya desde el ofrecimiento del *pronúcleo* promete una coherencia final facilitada desde la organización del propio relato. Desde ese doble filo que comprende el planteamiento del puzzle, del rompecabezas, junto con la apelación a la sensibilidad espectral, se comprende el éxito de las producciones en la Academia norteamericana de cine (habiendo sido *Babel* nominada a Mejor dirección y Mejor película en los premios Oscar de 2007), y la ambivalencia de un cine que, trenzando dramas familiares con denuncia social, enfatiza una concepción de lo trágico que puede rastrearse hasta la antigüedad clásica.

Sin embargo, aquello en lo que radica la tragedia de los filmes de Iñárritu es precisamente en que la aleatoriedad desencadena esa y no otra versión de los hechos. El resultado de la historia no es canjeable por las otras combinaciones que hubieran podido resultar, puesto que lo que sabemos que sucederá gracias al *pronúcleo* se convierte en la única certeza, siendo el camino una incógnita. Y lo trágico queda anclado en que *ese* y no otro es el devenir al que lleva el azar, en que la aleatoriedad configura un único destino posible. De poco sirve pensar en las opciones descartadas, en lo que hubiera pasado, pues la enunciación remarca el *pronúcleo* desde el principio como el único fin de todos los caminos, de todas las líneas argumentales entrecruzadas entre ellas a merced de ese azar que las vincula y que se revela inevitable. Jan Simons defiende que «[t]his determinism is indeed questioned by [...] the films of Iñárritu [...] because, by reversing causes and effects, these films unravel the chain of ‘destiny’ and demonstrate that every node other choices and possibilities were open for the characters» (Simons, 2014: 25). Desde nuestro punto de vista, la situación es justo la inversa: tanto la causalidad como lo predestinado son esenciales en el funcionamiento de estas obras del cineasta mexicano:

[t]he randomness of life is explored in the ways in which these characters’ lives crisscross [...] in ways that radically alter their lives. In this second case, change may

²⁴ Integramos con detalle el concepto de *hipernúcleo* y *pronúcleo* en el capítulo siguiente.

come in the shape of tragic events – traffic accidents [...] or, as in the notion of the butterfly effect, in the shape of minuscule and apparently minor events that have major consequences on the lives of the characters involved – as happens with the rifle that triggers the tragic events in *Babel* (Azcona y Grant, 2010: 34)

La cadena causal queda reforzada desde el momento en que sucesos azarosos o fortuitos propician el trenzado entre las diversas líneas narrativas, quedando absolutamente remarcado que los actos tienen consecuencias. Con ello, y con la función del *pronúcleo* e *hipernúcleo*, tal y como explicábamos, se refuerza también lo predestinado, contrariamente a lo que deduce Simons. Una aproximación que consideramos más acertadamente formulada es la de Ramírez Berg, que observa el desafío a la causalidad entendiéndola más en relación a la motivación consciente de las acciones de los protagonistas, motor del relato en el cine hegemónico:

[t]hematically, they demonstrate the frailty of agency by presenting a world where happenstance prevails and best-laid plans com to naught. At a formal level, they question whether causality and characters' choices, the bedrocks of Hollywood's classical narration and narration in general, are viable as narrative mainsprings particularly in contemporary dramas and romances. [...] If agency is illusory and self-actualization risible, then the notion of rugged individualism, a fundamental component of the American mythos, becomes quaint at best, dangerously delusional at worst (2006: 39-40).

Aquello que se pone en duda, pues, no es que cada acto, cada ínfimo detalle, tenga consecuencias, sino la capacidad humana de controlar la dirección de esos actos. Las consecuencias de incontables, inesperadas causas es de lo que versan estos filmes. Y su mirada hacia atrás promueve, debido a lo trágico de los acontecimientos —muertes, accidentes, sucesos violentos— la reflexión y tal vez el lamento del espectador respecto a esa incapacidad de controlar el azar, de decidir correctamente cada paso, de estar siempre en el lugar preciso en el momento adecuado. A la vez, la última frase que vincula causalidad e ideología funciona especialmente bien aplicada a la crítica social que, como decíamos, lleva a cabo Iñárritu en la trilogía no lineal.

En este mismo sentido, encontramos interesantes de rebatir tanto la referencia que Jan Simons hace a Allan Cameron en la cita que adjuntamos como las líneas siguientes puesto que, de nuevo, parecen relativizar la importancia y el peso del final:

[f]or Cameron (2006, 29) these modular narratives attempt to negotiate “between the contingent and the predetermined.” [...] This is a story where the ending is already given. The actions of the characters, subsequently shown, can do nothing to change the outcome” (71). But this is not a special feature of modular narratives or forking path narratives but of narrative in general. [...] The narration of a story, however, can always only take place at a point in time after the related events (see Martin 1986, 86). The prescience [...] is nothing but the narrator's knowledge about past events that he or she is about to share with the audience (Simons, 2014: 249).

Son diversas las cuestiones que consideramos conveniente retomar del párrafo citado. En primer lugar, no sólo las narrativas fracturadas sino todo relato narrativo negocia entre lo contingente y lo predeterminado en tanto en cuanto su avance abre una serie de

opciones en forma de expectativas espectatoriales que pueden ser confirmadas o denegadas según progresa la diégesis. Y precisamente la generación de esas expectativas desde una propuesta formal diferente y el desafío de las mismas son armas que utilizan las narrativas fracturadas postclásicas para sorprender al espectador, e incluso en alguno de los casos forman parte de un pacto tácito con él, que lo espera, tal y como hemos visto anteriormente con Elsaesser. Además, y tal y como hemos desarrollado, precisamente la imposibilidad de huir de esa predeterminación es lo que engarza este tipo de postclasicismo con lo trágico clásico: la aleatoriedad, la contingencia, termina desembocando en los finales trágicos independientemente del ramillete de posibilidades desplegado.

En cuanto a la supuesta predeterminación de lo ya acaecido fruto de cualquier historia que, cuando se relata, cuenta con un final ya existente, ciertamente, el pasado suele ser el tiempo escogido por la literatura para narrar una historia, independientemente de si ésta se cuenta en primera o tercera persona (elecciones, nos atrevemos a decir, más comunes a lo largo de la Historia de la Literatura). Evidentemente, tanto en literatura como en cine existe un producto acabado que se lanza para su consumo por parte del público, un producto cultural terminado cuyo fin antecede a su lectura. Pero, en primer lugar, el cierre último de la obra compete a la instancia de la recepción y esto es algo teorizado desde hace mucho tiempo desde la semiótica del siglo XX²⁵. En segundo lugar, el tiempo cinematográfico es más ambiguo que el de la narrativa escrita, anclada en un tiempo verbal determinado. Ontológicamente, hemos visto más atrás cómo la que cultural y simbólicamente fue entendida como la esencia del medio cinematográfico no es sino la captura y la reproducción de un presente, cuya ausencia, a diferencia de la fotografía —que lo congelaba—, resulta mucho más amortiguada debido a la presencia del movimiento. El cine “genera” un presente cada vez que gira la moviola. Paradójicamente, a la vez que esa reproducción nunca puede *ser* un presente real —pues, evidentemente, aconteció en el momento del registro de la imagen por parte del dispositivo y como todo tiempo resulta irrecuperable en sí mismo—, su *re-producción* conlleva la reactivación de ese falso presente, la puesta en marcha de su acontecer. La imagen en movimiento nunca puede consistir en sí misma un pasado porque *sucede sobre el tiempo*, porque sin presente en el que desplegarse no puede *ser*, mientras que su referente, del que se destila la huella que es la imagen cinematográfica, está condenado a ser pasado. Ello no quiere decir, por supuesto, que el tiempo de la narración no se pueda situar en una temporalidad diferente del presente del lector. Tal elección supone de nuevo una constante en la narrativa de ficción. Sin embargo, por más que desde diversos recursos (voces de narradores de distintos tipos, rótulos con fechas y demás marcas enunciativas del estilo) se ubique la narración en el pasado, la imagen en movimiento siempre convocará ese pasado en tiempo presente.

Por otro lado, es necesario distinguir el tiempo en que habla un narrador de ese irremediable presente desde el que se reproduce en imágenes y sonido aquello que él cuenta. Más allá de los narradores homodiegéticos en los que el meganarrador pueda delegar, éste como ente abstracto responsable de la organización del relato distribuye,

²⁵ Advierte Umberto Eco de que «el texto postula la cooperación del lector como condición de su actualización. [...] un texto es un producto cuya suerte interpretativa debe formar parte de su propio mecanismo generativo: generar un texto significa aplicar una estrategia que incluye las previsiones de los movimientos del otro» (1993: 79).

regula y por tanto conoce los hechos que ofrece al espectador. Esto no obstante, y aunque la casuística se antoja infinita, las más de las veces —precisamente cuando la historia no es una retrospectiva narrada en pasado— los personajes desconocen su destino y no pueden compartirlo, por tanto, con el espectador antes de que se efectúe. En este sentido,

Marie-Laure Ryan, for instance, writes that “when we read a narrative [...] we adopt the outlook of the characters who are living the plot as their own destiny. Life is lived prospectively and told retrospectively, but its narrative replay is once again lived prospectively (Ryan 2001, 113). From the perspective of the narrator, then, all might already be ‘determined,’ but, as literary theorist Patrick O’Neill writes, from the point of view of the characters —and the ‘external observers’ of a story— a story world reveals itself as a world that is entirely provisional, fundamentally unstable, and wholly inescapable (Simons, 2014: 25).

De hecho, la posición del meganarrador la tomamos, en tanto investigadores, cuando analizamos un texto audiovisual. Pero mientras asistimos al desarrollo del filme no podemos puesto que no contamos con el material completo hasta que, por lo menos, finaliza el primer visionado de la obra —incluso aunque, hallándonos frente a un puzle, intentemos encontrarle la lógica, no es hasta conocer todas las piezas que podemos tener su visión de conjunto—, con lo cual desde la posición espectadorial resulta un imposible conocer todo el saber del meganarrador, por más que éste comparta o anticipe parte de los hechos.

Por último resulta significativo, además, que a parte de la complejidad del tiempo cinematográfico en sí, la temporalidad de los filmes no lineales supone un acicate de la ambigüedad tanto en relación al tiempo de la diégesis como a la veracidad de que los hechos narrados hayan sucedido: en filmes no lineales como *Origen*, *Trance* o *Adaptation*, en las cuales tanto el sueño como la ficción dentro de la ficción tienen un papel destacado, el espectador resulta desubicado constantemente en relación a cuándo han sucedido los eventos que se le muestran e, incluso, si han tenido lugar efectivamente en un espacio y tiempo físicos o imaginarios —ubicación que en absoluto resta importancia a lo que en ella sucede sino más bien incluso al contrario—.

Sin embargo existen los ejemplos —si bien no son los más comunes— de filmes postclásicos no lineales que señalan, casi literalmente, hacia la dirección que apuntaba Kinder —especialmente «the possibility of making other combinations which would create alternative stories»—, como *Corre Lola Corre*, *Dos vidas en un instante* o *Las diferentes vidas de Mr. Nobody*. Éstas presentan una historia ramificada, cuyas diversas líneas argumentales desarrollan esos *qué hubiera pasado si...* algunos detalles de los sucesos y decisiones de los personajes protagonistas hubieran sido diferentes, dando con ello lugar a desarrollos y finales sustancialmente distintos. Coinciden, así, con la explicación de Schmerheim en relación a las *multiple-draft narratives* y *forking-path plots*:

[m]ultiple-draft narratives as well as forking-path plots rely on the idea that any story only contingently goes the way it does. Such films are structured around the question “what if this-and-that circumstance had been different?” and present counterfactual or alternative plot lines, i.e. alternatives to a certain ‘favoured’ plot line (which usually concludes with the last scene of the film). According to Bordwell, standard multiple-draft narratives explore alternative plot lines “seriatim” (Bordwell 2002, p. 89). One

plot line follows another in screen time, although not necessarily in plot- or story-time (2008: 259).

La atención a las consecuencias de detalles azarosos deriva en estos filmes en relatos autónomos (las diferentes *versiones* de la historia), estructura narrativa dota de peso significativo a las mínimas diferencias en los hechos diegéticos, las cuales provocan grandes cambios en el devenir de la(s) historia(s). Bajo tal concepto narrativo subyace la idea de que aquello que consideramos contingente —todos esos “y si...”— toma cuerpo en la narración. En una realidad paralela, ficticia o no, existe de facto lo que pudo suceder:

according to the forking-path-account each state of the world that we, from our position in the world, would call ‘counterfactual’, actually is extant, somewhere else, in some other (state of the) world. Deleuzians would say that there are many virtual states of the world, while only some of them are, at certain moments, actual. [...] Even if the endings of multiple-draft narratives tend to favour a final, definite outcome, this does not supersede the other preceding plot lines. (Schmerheim, 2008: 260).

También narrativas bucleicas como *Código fuente* o *Al filo del mañana* insisten en la importancia de cada decisión tomada puesto que, de no ser la *acertada*, el relato se reinicia regresando a un mismo punto y sus héroes correspondientes deben actuar de forma distinta para conseguir que la historia avance temporalmente. Esa promesa de no muerte, de eterna vuelta al mismo punto de inicio, se corresponde con una lógica videojueguística²⁶ que entraña una «fórmula del ensayo-error» (Palao, 2012: 66) y desactiva lo que de trágico pudiera tener el desencadenamiento de una fatalidad debido al azar de los pequeños detalles. La repetición y mejora, por ejemplo, de las competencias físicas de los protagonistas en el sorteo de obstáculos que deben llevar a cabo para no renacer (volviendo con ello atrás en el tiempo) prima sobre la reflexión que desarrollaba Jan Simons. Si algún resto trágico hubiera en tales narrativas cercanas a lo videolúdico, residiría en el posible paralelismo con los castigos divinos recibidos por Sísifo, Tántalo, Ixión y Prometeo, condenados a repetir su tormento eternamente para pagar sus ofensas a los dioses. Sin embargo, lo cíclico de estos sufrimientos no acepta progresión posible, a diferencia de la evolución de nuestros relatos. Lo espectacular, por ejemplo, de los combates contra alienígenas en *Al filo del mañana* va encaminado a satisfacer la pulsión escópica del espectador de *blockbuster* de acción contemporáneo y destierra la detención necesaria para la interpretación de las consecuencias de la estructura narrativa en relación a lo contingente, lo predestinado, lo azaroso e incluso lo estadístico.

²⁶ En el caso de *Código fuente*, ha sido desarrollada por Warren Buckland (2014), y en el caso de la segunda, hemos expuesto anteriormente (Loriguillo y Sorolla, 2015).

3.4.2 ANAGNÓRISIS Y PERIPECIAS POSTMODERNAS

Si bien nos centraremos en los relatos sostenidos por narradores amnésicos en el siguiente capítulo, resulta importante mencionar también aquí esa parcela concreta de *mind-game films* puesto que la amnesia tiene una relevancia particular en relación tanto a la *hamartia* como a la *anagnórisis*, ambos conceptos desarrollados en la poética aristotélica. La primera de ellas supone el error trágico, la ofensa o el mal cometido por el héroe por ignorancia, sin pretenderlo, siendo uno de los ejemplos más claros el asesinato de Edipo de su padre Layo en una inesperada encrucijada, sin reconocerle, o el desposamiento con su propia madre, Yocasta, de la cual tampoco se sabe hijo. Se trataría de la consecución del acto trágico en sí, en el cual juega un indispensable papel la ignorancia, pues no supone hacer el mal a sabiendas, por venganza o por insidia, sino una equivocación cometida a ciegas. En el caso de nuestros héroes amnésicos, el desconocimiento es provocado por la amnesia. La ignorancia sobre su identidad o la relación que le une con el resto no es (exclusivamente) producto de una ocultación o complot por parte de otros²⁷ —pese a su constante defensa de hipótesis conspiratorias— sino una triquiñuela de su propia mente. En segundo lugar, la *anagnórisis* supone el reconocimiento, el cambio de suerte que viene de la mano de la adquisición de conocimiento²⁸. En palabras del filósofo,

[r]econocimiento, como su propio nombre indica, es un cambio de la ignorancia al conocimiento, que conduce a la amistad o al odio, de las personas destinadas a la dicha o al infortunio. El reconocimiento más hermoso es el que tiene lugar al tiempo que la peripecia, como la del *Edipo*. [...] Reconocimiento y peripecia suscitarán compasión o temor, y de esta suerte de acciones es imitación la tragedia (Aristóteles, 2004: 60-61).

En los *mind-game films* se alía la amnesia que afecta a la propia identidad o la falta de información respecto al propio pasado con la torsión de la forma del relato, es decir, con el punto de vista que la enunciación complica especialmente para que ese *reconocimiento* sea, las más de las veces, tal y como Aristóteles lo prefiere, es decir, de la mano de la *peripecia*. El héroe lleva a cabo una acción que cambia su suerte cuando se da el reconocimiento. Esto sucede, por ejemplo, en *Triangle*, donde Jess lucha a muerte y asesina a lo que no sabe que son versiones de sí misma y recorre todo un camino peleando por salir del barco para regresar con su hijo cuando, en realidad, está provocando la muerte del niño una y otra vez.

Tal y como Shaila García-Catalán hacía notar, «su herida, su trauma, está íntimamente vinculado a su origen, a su culpa [...] no hay historia del héroe sin atender a su origen» (García-Catalán, 2016: 9). El *reconocimiento* ligado a la amnesia implica un reverso identitario: ser parte de una pareja olvidada (*Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Trance*), haber cometido un crimen o haber herido e incluso asesinado a alguien —querido o no— (*Memento*, *Los otros*, *El maquinista*, *Sin identidad*, *Shutter Island*), etc. El *reconocimiento* aristotélico que implica la subjetividad de algún personaje amnésico suele ser «el que tiene lugar a

²⁷ En el caso de *Oldboy*, que alude de forma evidente a la tragedia de Edipo, no es debido a la amnesia sino al aislamiento de Dae-Su Oh (Min-sik Choi), secuestrado durante años, que éste termina estableciendo una relación sentimental y sexual con su hija, a la que no ha visto crecer.

²⁸ Ésta puede o no venir de la mano de la *peripecia*, «cambio de las acciones en sentido contrario» (Aristóteles, 2004: 59).

través del recuerdo, cuando uno siente una determinada emoción al ver algo» (2005:76). Una impresión sentida al encuentro con algo que despierta ese recuerdo es aquello que hace a los héroes ignorantes reaccionar, y no, en los más de los casos, una deducción detectivesca al uso. Esto no obstante, en gran parte de ocasiones tiene una importancia clave también la información que les suministran otros personajes, que guía la reconducción de sus recuerdos, y no solamente el golpe de efecto de una visión.

Todo ello implica un retorno del malestar, pues aquello que se *re-conoce*, a diferencia de lo que sucede en el mito clásico, se supo en algún momento y desapareció de la memoria del protagonista en cuestión en virtud de la amnesia, intencional o no. Ese paso de la ignorancia al conocimiento tiene algo de repetición. Como si se hundiera una pelota en el agua para hacerla desaparecer provocando su más impetuosa vuelta a la superficie, lo que olvidan retorna en forma de malestar y retuerce además la trama, convirtiendo estos filmes en *relatos-síntoma*. Tal y como explicábamos más arriba y como Buckland advierte,

Aristotle characterizes complex plots as simple plots with the additional qualities of “reversal” and “recognition” (Poetics, ch. 11). A reversal (more specifically, a reversal of good fortunes) is an action or event that runs counter to a character’s (usually the hero’s) situation and the spectator’s expectations. [...] Recognition names the moment when the hero discovers that he or she is subjected to a reversal. Aristotle argues that a plot becomes stronger if recognition and reversal take place at the same time (e.g. Oedipus) (Buckland, 2009: 2).

Puesto que, tal y como el teórico recuerda, el reconocimiento tiene que ver con la propia identidad del protagonista, esta parte de la poética aristotélica nos sirve solamente para *mind-game films* que ponen en juego el trauma íntimo, individual, que venimos comentando, más que las narraciones corales como *Amores perros*. Y aquello que es índice del malestar cultural, que subyace prácticamente siempre, si bien puede vestirse de ficción policiaca o de *thriller* (*Minority Report* o *Memento*), de relato de cine negro (*Identity*, *Shutter Island*) o de cuento gótico (*Los otros*) es el descubrirse culpable. Como venimos repitiendo, «la particularidad de los thrillers de héroes amnésicos es que en la conspiración como gran obstáculo y marco del héroe, tendrá una relación íntima con él y con su origen, cuando no es él quien la tramado» (García-Catalán, 2016: 9).

3.4.3 EL CASTIGO POR QUERER SABER

Jordi Balló y Xavier Pérez destacan respecto a la actualización del mito de Edipo el hecho de que, como comentábamos más arriba, su acción comience *in media res* respecto a la historia total. La angustia del presente y el horror del final son consecuencia del pasado, que no se puede modificar.

L’assumpció de la veritat desvelada com a quelcom irreversible encara produeix avui, en personatges contemporanis d’estirp edípica, la mateixa sensació de caiguda trágica i de desconcert còsmic subjacent al text fundacional. Tot ha succeït ja quan el text s’inicia, però el personatge creu encara poder dominar el temps. Al final, quan descobreix que els fets ja han estat fixats abans de començar la seva recerca, la seva desolació té ecos pregonos d’aquell edípic dolor primer (2009: 65).

Si la inevitabilidad en sí podemos aplicarla tanto a los *puzzle* como a los *mind-game films* y el *reconocimiento* de esa verdad íntima solamente a los últimos, a ello se añade la voluntad investigadora, el ansia de conocimiento del desdichado ignorante. Según los autores, «[e]l cinema contemporani ha creat una sèrie de guions d'èxit basats en aquesta estructura de reconeixement. [...] la sorpresa final no és una trampa que devalui l'argument, sinó, com en el cas d'*Èdip rei*, un ressort per crear un nou sentit» (2009: 65).

La relación del saber con las tramas de los *mind-game films* se asemeja a una escalera de Escher en cuyo punto de torsión se desencadena lo trágico. La ignorancia catapulta la catástrofe por actuación inconsciente. Pero la adquisición del saber redobla la potencia de lo trágico al provocar la anagnórisis. Es el reconocimiento, la llegada a la verdad terrible, aquello que provoca el cambio desde la incertidumbre, la angustia, hasta el hundimiento en la desgracia. Trazando un paralelismo en que profundizaremos posteriormente, nos planteamos la actitud del héroe ignorante postclásico como heredera de la del hombre romántico cuya subjetividad atormentada constituye su única vía de acceso a la realidad. De ambos podría decirse que

su actitud ante el «velo de Isis» es violentamente contradictoria. Intuye el horror que hay tras él y desearía conservar la ingenuidad y el misterio de su integridad pero [...] siente la irresistible pasión de desvelar lo que oculta. Su vida y su castigo, como la vida y el castigo de Edipo o Hamlet, están marcados por el sufrimiento de la verdad, por el dolor de la sabiduría (Argullol, 1982: 252).

Primigenio ejemplo de ello constituye la testarudez de Edipo en su interrogatorio al adivino Tiresias, el cual avisa al desdichado monarca tebano, diciéndole: «recriminas mi obstinación, pero no ves la que hay dentro de ti, y me insultas. [...] Todo llegará por sí solo, aunque yo lo encubra con mi silencio» (Sófocles, 2015: 46). La insistente prevención, primero de Tiresias y progresivamente de la temerosa Yocasta, que ruegan a Edipo que no siga en sus indagaciones, pueden encontrarse también en personajes que rodean a los protagonistas de *mind-game films* como *Abre los ojos*, por ejemplo cuando Duvernois, trabajador de Life Extension, advierte a César de que la verdad, puede que no la soportara. Mencionamos en los dos siguientes capítulos cómo, paradójicamente, es en la era de la información en la que se castiga la búsqueda del saber que supera el mero dato. Si Tiresias recrimina a Edipo que «tú, aunque tienes vista, no ves en qué punto estás de males, ni dónde habitas, ni con quiénes compartes morada» (Sófocles, 2015: 52), Jason Bourne (Matt Damon) se dice a sí mismo:

I can tell you the license plate numbers of all six cars outside. I can tell you that our waitress is left-handed and the guy sitting up at the counter weighs two hundred fifteen pounds and knows how to handle himself. I know the best place to look for a gun is the cab or the gray truck outside, and at this altitude, I can run flat out for a half mile before my hands start shaking. Now why would I know that? How can I know that and not know who I am?

La habilidad no sirve a los héroes ignorantes, amnésicos, de nuestro tiempo, para comprenderse a sí mismos, pues es el horror íntimo aquello que su amnesia vela y, tal y como hemos desarrollado en el primer capítulo, su fondo culpable. La verdad que conlleva la posibilidad de sentido pleno les sitúa en el mismo lugar que Rafael Argullol atribuye al hombre romántico, «en la situación de Fausto: entre la verdad y el abismo absolutos» (1982:

251). Y las desgracias que le acechan no son, a la postre, tan diferentes de las que Aristóteles observa como más potentes y liga no al espectáculo, sino a

la trama misma de los hechos —lo cual es preferible y propio del mejor poeta—. Y es que el argumento debe estar trabado de tal modo que, aun sin verlos, el que oiga el devenir de los hechos se horrorice y sienta compasión por lo que acontece; y esto es lo que le sucedería a quien oyese el argumento de Edipo. [...] si un enemigo va contra su enemigo, nada implica compasión, [...] tampoco en el caso de que sean indiferentes. Pero cuando los padecimientos atañen a personas unidas por lazos de parentesco, tal como si un hermano mata o va a matar, o hace algo parecido, a otro hermano o un hijo a su padre, o una madre al hijo, o un hijo a su madre, éstos son los padecimientos que deben buscarse (2005: 67-68).

Si bien hemos defendido anteriormente que, según nuestro punto de vista, la dislocación del argumento por la trama —la no linealidad, las subjetividades delirantes— forman parte de un nuevo tipo de *espectacularidad* postclásica, la *narrativa* que aborda²⁹ el modo de contar historias con la finalidad de coger al espectador por sorpresa, ya en los últimos epígrafes del primer capítulo hemos desarrollado parte de los ejemplos en que se observa la tendencia a que el horror descubierto por los protagonistas incumba a familiares, parejas o seres muy cercanos. Del asesinato de los hijos de Medea por ella misma como venganza por el abandono de Jasón, o del asesinato de los de Heracles por él mismo también, debido a la locura transitoria que le infunde Hera, encontramos reminiscencias en *Los otros*: también allí Grace asesina a sus hijos y también hay un padre ausente, marchado a la guerra, del que nunca volvieron a saber (si bien ella se suicida después). El castigo infligido por Orestes a Clitemnestra por el asesinato de su padre Egeo tiene su eco en *Spider*, si bien de forma inconsciente: el niño asesina a su madre confundiéndola con la amante de su padre, y en su memoria atribuye el parricidio a su alcohólico y desaprensivo padre. El incesto edípico —con el que coquetea, en clave cómica, la también no lineal *Regreso al futuro*— se replica de forma inversa en *Oldboy* y su remake *Old Boy* (Spike Lee, 2013), cuyos protagonistas mantienen relaciones sexuales con las que no saben que son sus hijas. Ya hemos mencionado, también, las desafortunadas investigaciones y precipitaciones inconscientes de asesinatos que anidan en *Memento*, *Premonition*, *Shutter Island*, *Triangle* u *Oculus*.

3.5 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Si en el capítulo previo rastreábamos lo que las narrativas no lineales postclásicas pueden haber heredado del clasicismo y de la fragmentación de su montaje, en este nos interrogamos acerca de su relación con la modernidad cinematográfica y con el cine postclásico, con el fin de proponer un lugar en el seno del mismo para los *puzzle* y *mind-game films* (términos cuya aplicación diferenciada proponemos también). Tras atender los excepcionales casos en los que el

²⁹ Como decíamos anteriormente, de forma diferente al cine moderno.

relato no queda simbólicamente cerrado, propondremos que la fracturación narrativa en el cine que nos ocupa provoca la emergencia de lo trágico, que desde diversas vertientes da sentido al marco teórico visto en el primer capítulo, concerniente a que la dislocación formal esconde un malestar violento.

Si la narrativa clásica, convencional, utiliza el corte del montaje para disimular la inconsistencia del relato, es decir, para construir un mundo coherente mediante las “partes” cortadas y dispuestas en secuencia, la fragmentación postclásica funciona de modo inverso: los cortes que desordenan las secuencias de las narrativas no lineales llaman la atención sobre la condición de constructo del relato. Así, como sucede —de distinto modo— con la modernidad cinematográfica, se definen en contraste con el fluir del relato clásico, pues ambos poseen un alto grado de autorreflexividad y piden, además, una respuesta a la resistencia al avance narrativo claro, a la resolución sin ambigüedades. Por así decirlo, ambas se sostienen sobre una posición (aparentemente) contestataria. Sin embargo, las narrativas fracturadas postclásicas carecen, en gran parte, de la conciencia política y social de la modernidad cinematográfica, así como de su serio empeño en renovar —ya sea desde la disrupción o desde la regeneración— el lenguaje cinematográfico superando el sustrato clásico. Donde la modernidad se esfuerza desesperadamente en tentar los límites de la inteligibilidad retorciendo lo convencional para buscar una alternativa a lo que ya no puede ser dicho del mismo modo que antes de la barbarie que parte en dos el siglo XX, los *puzzle* y *mind-game films* lo reclaman solución para recuperar una coherencia que, a diferencia de la superación de la irrevocable melancolía del cine moderno, resulta un fin asequible. Allá donde la modernidad proponía desencuentros irreconciliables en los que recordar el pasado explicándolo no convoca una memoria certera —*El año pasado en Marienbad* (L'année dernière à Marienbad, Alain Resnais, 1961)—, la desaparición sin resolución de una protagonista —*La aventura* (L'avventura, Michelangelo Antonioni, 1960)—, asesinatos irresueltos —*Blow-Up* (Deseo de una mañana de verano) (Blowup, Michelangelo Antonioni, 1966)— o el suicidio de un niño —*Alemania, año cero* (Germania anno zero, Roberto Rossellini, 1948)—, la dislocación postclásica propone amnesias restauradas³⁰ —*Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Shutter Island*, *Sin identidad*, etc.—, desapariciones, asesinatos e identidades restauradas —*Memento*, *Spider*, *El maquinista*, *Identity*, *Hierro*— y niños que son fantasmas o dialogan con ellos —*El sexto sentido*, *Los otros*, *Haunter*—. Si la modernidad se recrea en la opacidad de un lenguaje cinematográfico incapaz de hacerse cargo de un mundo autista, la postmodernidad lo revuelve para que el espectador se entretenga en resolverlo, incapaz de restaurar la herida destapada por el cine moderno pero sensible a ella. La racionalidad de la gramática clásica aparentemente rota por la no linealidad o las contradicciones de los puntos de vista se plantea como un reto que resolver, como una disfunción que solucionar. No en balde, parte del reto de numerosos *puzzle films* consiste en comprender por qué el relato está narrado de forma diferente. La experimentación con la narrativa resulta, en la mayor parte del corpus, más un juego que una apuesta ideológica o

³⁰ Incluso lo que oculta la amnesia de Leonard Shelby en *Memento* es desvelado al espectador, resolviéndole el enigma aunque el protagonista no tome conciencia de su autoengaño.

reivindicativa³¹. Pocas veces el sinsentido resiste tras los títulos de crédito finales. Ello no implica, pero, que no se puedan identificar también determinados gestos en los que los filmes que estudiamos incurren y que son, también, síntomas culturales susceptibles de ser analizados.

Los siguientes epígrafes del capítulo los dedicábamos a situar los *puzzle* y *mind-game films* en el cine postclásico atendiendo a algunas de las características principales que la teoría fílica le atribuye. Determinados títulos especialmente conocidos —con *Origen* a la cabeza— recuperan la espectacularización visual como reclamo potente imbricado con una asequible complejidad narrativa. Del mismo modo, thrillers como *Looper*, *Trance* o *Sin identidad* recurren al funcionamiento del cine de acción, en diálogo también con la alteración cronológica o narrativamente confusa del relato. Otra de las características atribuidas al cine postclásico y radicalmente presentes en las narrativas fracturadas es una potente autorreferencialidad que, en nuestro corpus, rebasa lo paródico o el homenaje para instituirse en guía de la comprensión de los intersticios del propio filme, además de constituir una categoría “argumental”, por así decirlo, en la que la historia versa sobre los límites entre la realidad y la ficción, centrándose a menudo en creadores y creadoras atormentados. Referencias a imágenes, diálogos u otros recursos ya mostrados a lo largo del filme deben ser necesariamente tenidos en cuenta para orientarse ante la complejidad de la narración.

Pero si hay una característica de lo postclásico que adquieren y radicalizan los *mind-game films* es el énfasis en la subjetividad de los puntos de vista, que va más allá de la experimentación estilizada con la ocularización y auricularización para trasladarse a la focalización y al punto de vista en su conjunto. Habitualmente sin dar marcas evidentes de ello, la narración queda circunscrita a la experiencia diegética de personajes cuya percepción de la realidad diegética resulta problemática y confusa tanto para sí mismos como para el espectador que comparte un saber sesgado. Con ello, determinados *puzzle* y *mind-game films* se sitúan del lado de puntos de vista no normativos, marginales, que ciertamente sostienen su propio *microrrelato* postmoderno, aunque no identificamos un compromiso general con lo políticamente periférico³² o una puesta al servicio de una transformación social marcadamente militante. En este sentido, el cine que estudiamos aquí se desmarca generalmente de la supuesta debilidad psicológica de los personajes postclásicos de los *blockbuster* de acción³³. El apego a un punto de vista subjetivo en los *mind-game films* no implica una ocularización interna continuada sino un acompañamiento del personaje y su

³¹ Con todo, y en consonancia con la idea de que cada etapa presenta una heterogeneidad más allá de las tendencias mayoritarias, hay excepciones que proponen reflexiones más profundas haciendo uso de la no linealidad, como por ejemplo *Alabama Monroe*.

³² Excepciones más encaminadas a utilizar el contraste del montaje fragmentario para desarrollar conflictos raciales y de clase son *Crash*, *Amores perros*, *21 gramos*, *Babel* y *Ciudad de Dios* (Cidade de Deus, Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002). Estas, sin embargo, no constituyen *mind-game* sino *puzzle films* (cuya diferencia hemos desarrollado en el punto 3.2): no se anclan en el punto de vista alterado de un protagonista sino que descansan sobre un rompecabezas no lineal que fragmenta y presenta de forma no cronológica las distintas ramas argumentales de la diégesis.

³³ De nuevo esto admite matices puesto que los *puzzle films* más cercanos al género, como *Al filo del mañana*, ciertamente siguen presentando personajes que pueden resbalar hacia el estereotipo del héroe de acción, pero no se trata de un rasgo general.

experiencia del mundo que le rodea desde un punto de vista que, constantemente con apariencia omnisciente, traslada lo alterado de su percepción³⁴, por lo menos hasta determinado punto del relato. De este modo, una focalización o saber interno, subjetivo, cobra apariencia de externo u omnisciente debido a que la ocularización y auricularización parecen también externas³⁵. En cualquier caso, la desestabilización de estos personajes salta al relato a través de contradicciones o sinsentidos argumentales así como alteraciones cronológicas en el tiempo del relato. Todo ello, como veremos más adelante, puede manifestarse en confusiones o bucles temporales, equívocos identitarios o múltiples personalidades así como la coincidencia de diferentes roles encarnados por un mismo actante.

Observamos, pues, diferentes grados de complicación argumental, profundidad psicológica, desestructuración narrativa y espectacularidad visual en los filmes postclásicos que nos ocupan³⁶. Desde nuestro punto de vista, la clave del equilibrio entre todas las variables, que erige a las narrativas no lineales como un fenómeno atractivo dentro de la industria cinematográfica (y, por ende, de la cultura del entretenimiento), es la aparición de una nueva vertiente de la espectacularización: la *espectacularización narrativa*. El absoluto dominio de los códigos normativos, que permite a los relatos doblarlos sin romperlos, garantiza la existencia final de un *raccord* que vela por la estabilidad ontológica de los universos cuya representación se ha llevado a cabo de forma fragmentaria o sesgada. Así, el trayecto que se obliga al espectador a llevar a cabo supone en la mayoría de estos filmes no lineales un ejercicio lúdico, un reto cuya resolución facilita el relato mismo, atendiendo a ese mayor grado de respeto con la lógica del MRI que el presentado por la modernidad. Si el espectador contemporáneo está saturado de imágenes llamativas, el cine opta por competir proponiendo el artificio desde la narración, un galimatías que le interpela demandando una posición activa desde la cual debe, si no arriesgar una interpretación, por lo menos sí jugar a descifrar las claves que el relato va ofreciendo: resolver el laberinto, *remontar* el puzzle. Esa capacidad de enganche lúdico impregna las propias denominaciones de *puzzle film*, *mind-game film*, *mindfuck movies* o *mind-tricking narratives*.

La *espectacularización narrativa* que proponemos es suficientemente flexible como para ser un resorte que catapulte la inmersión espectral tanto desde la mera problemática temporal como desde la indagación en lo profundo de la *psique* de los protagonistas y sus respectivos pasados, que dan lugar al redescubrimiento de algo trágico, de un trauma que había desaparecido de su conciencia pero latía desde el síntoma, desde el malestar que trascendía el argumento para alcanzar la trama, para manifestarse desde la representación del relato. Debemos insistir en que la heterogeneidad del fenómeno empuja a llevar a cabo un análisis que justifique el alcance, la profundidad y la significación de la dislocación narrativa en cada caso particular.

Dentro de la mencionada heterogeneidad, y teniendo presente la proliferación de denominaciones que se hacen cargo del fenómeno que estudiamos, consideramos

³⁴ La concreción de las alteraciones de estas focalizaciones la desarrollamos en el siguiente capítulo.

³⁵ Así, por ejemplo, el espectador observa personajes que no existen en la diégesis, como los dobles de *Cisne negro* o *El club de la lucha*.

³⁶ Tendencia que, en su conjunto, tal y como explicamos en el apartado 3.1.3.4, diversos autores atribuyen a la influencia de las nuevas tecnologías y lenguajes competidores como el de la industria de los videojuegos en el lenguaje cinematográfico su consumo.

pertinente sistematizar el uso de dos de los conceptos que más fortuna han hecho entre la academia especializada, *puzzle films* y *mind-game films*, en relación a las dos premisas que consideramos que sostienen, principalmente, este tipo de cine: la no linealidad y la inestabilidad narrativa — la primera alude a que las secuencias del filme en cuestión no están dispuestas según una lógica temporal que avance progresivamente, sino mezcladas entre ellas, y la segunda a los puntos de vista problemáticos que superan la mera alteración cronológica del relato resultando una enunciación engañosa—. Nuestra propuesta reside en utilizar el apelativo *puzzle film* en relación al primero de los casos, en que no hay una explicación diegética para la no linealidad, ni desde el argumento —universos múltiples, viajes temporales, etc.— ni desde el del punto de vista —narraciones focalizadas en personajes con percepciones disonantes—³⁷. En esta casuística, la única figura a la que se puede atribuir la responsabilidad de la no linealidad es el ente abstracto del *meganarrador*, y las secuencias pueden ser remontadas ubicándolas temporalmente según las pistas que el *raccord* (alterado) proporciona: las aristas de las secuencias permiten, como los bordes de una pieza de un puzzle, ser reordenadas para formar un todo coherente. En segundo lugar, atribuimos el concepto *mind-game* a las narraciones filtradas por un punto de vista engañoso, aferradas al saber de un personaje amnésico, enfermo, mentiroso o loco. El “juego mental” al que alude el término representa tanto un reto para el espectador —le consciente de su trabajo lector— como (potencialmente) un jeroglífico para el propio protagonista a cuya focalización se ata el saber del espectador. En los *mind-game films*³⁸ la enunciación tramposa supera la alteración cronológica del relato, pues el espectador debe hacerse cargo de la fiabilidad de los narradores intradieгéticos —como veremos, amnésicos, mentirosos o locos muchas de las veces— así como del meganarrador, que hace uso de los signos de puntuación del lenguaje cinematográfico convencional —rótulos, fundidos, etc.— para generar el enigma que la atención del espectador debe resolver. Con tal propósito, el *meganarrador* se sirve de ellos tanto con el fin de extender mentiras como pistas que ayuden a subsanar el saber que falta, desacreditar o refrendar a los narradores homodieгéticos cuyo saber comparte el espectador. Desarrollábamos, como ilustrativo ejemplo de esto último, la narración de *La mala educación* y *La piel que habito*, y atendíamos también a los ejemplos minoritarios que denegaban la claridad final de sentido, imposibilitando una resolución definitiva para las contradicciones propuestas, cuyo ejemplo más claro es *La mujer del puerto*.

Por último, debemos hacer referencia al sustrato trágico que emerge de entre las grietas de las narrativas fracturadas, y que justifica —tal y como veíamos en el primer capítulo y veremos en los dos siguientes— el marco teórico del primer capítulo que vinculaba la supervivencia de lo más oscuro, lo más traumático de la cultura a través de imágenes-síntoma. Parte importante de la recuperación de lo trágico clásico viene de la mano de la inevitabilidad del desastre. En virtud de la no linealidad, la catástrofe o sus consecuencias —accidente, confrontación, muerte— se anticipan presentándose en primer

³⁷ Citábamos en el texto como ejemplos filmes como *Amores perros*, *21 Gramos*, *Babel*, *La mala educación* o *La piel que habito*.

³⁸ A su vez, los *mind-game films* pueden estar contados de forma no lineal, adquiriendo el rasgo principal de los *puzzle films*, pero deben presentar siempre la alteración del punto de vista mencionada. Para más detalle remitimos a los ejemplos propuestos en el apartado 3.2.

lugar, de modo que cuando, tras el comienzo, el relato viaja al pasado, el espectador es consciente de la tragedia que acaecerá y hacia la que las diferentes líneas argumentales llevan —entrecruzándose, en el caso de los filmes no lineales de Iñárritu—. En este sentido, consideramos que el *pronúcleo* que más adelante explicaremos es utilizado por la enunciación ocupando un lugar similar al de personajes adivinatorios como Tiresias o Cassandra: una secuencia muestra al espectador tempranamente esa deriva hacia la que se dirige el relato sin que los personajes sean conscientes de ello, pues están instalados en esa temporalidad (lineal) y es el meganarrador el que juega a desordenarla (para el espectador); ellos no experimentan ningún desbarajuste temporal. El espectador, en cambio, por vía de la capacidad de identificación del cine es susceptible de experimentar el miedo y el respeto ante la inevitabilidad del horror asociadas a la catarsis clásica. Otro paralelismo diferente sería el de los *mind-game films*, cuyos protagonistas sí que experimentan vivencias y/o visiones que los hacen conocedoras de lo que sucederá en el futuro, sin que ese plus de saber les permita remediar la tragedia —como en *Premonition*, *Triangle* o *Haunter*—.

En cualquiera de ambos supuestos, la idea de aleatoriedad y de la imposibilidad de huir de lo predestinado aportan un gran peso a lo trágico de estos relatos, pues si hay algo certero en ellas es que el resultado de la historia no es canjeable por otras combinaciones posibles de hechos³⁹. La cadena causal queda reforzada desde el momento en que sucesos fortuitos propician el trenzado entre las diversas líneas narrativas, quedando absolutamente remarcado que los actos tienen consecuencias y siendo recuperada, a la vez, la lógica de los relatos convencionales, pues se explica la concatenación de hechos que ha llevado a una situación y las relaciones entre los personajes, así como sus motivaciones, quedan contextualizadas. Con todo ello, se actualiza, entre otros conceptos aristotelianos de la tragedia clásica, el de *anagnórisis* —adquisición de saber que suele conllevar un reconocimiento y cambio de suerte—, la cual repercute en la identidad de personajes amnésicos o enfermos, que se re-conocen súbitamente como parte de una pareja olvidada (*Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Trance*), e incluso como asesinos —de un ser querido o no— (*Memento*, *Los otros*, *El maquinista*, *Sin identidad*, *Shutter Island*, etc.). Aquello que destapa ese reconocimiento, esa adquisición de conciencia, es el malestar íntimo que había estado atormentando a los protagonistas sin desvelarse explícitamente o, en otras palabras, el motivo del extrañamiento narrativo que convertía al filme en un *relato-síntoma*. Las más de las veces, el saber adquirido duele, pues los protagonistas, los héroes y heroínas amnésicos, se descubren culpables del mal que les atormentan. La angustia del presente y el horror del final son consecuencia de un pasado del que terminan siendo responsables, en mayor o menor medida, y que no se puede modificar. Por ello asimilábamos la relación del saber con las tramas de los *mind-game films* a una escalera de Escher en cuyo punto de torsión se desencadena lo trágico: la ignorancia catapulta la catástrofe por actuación inconsciente, pero la adquisición del saber redobra la potencia de lo trágico al provocar la *anagnórisis*. Es el reconocimiento, la llegada a la verdad terrible, aquello que provoca el cambio desde la incertidumbre, la angustia, hasta el hundimiento en la desgracia.

³⁹ Una excepción es *La casa del lago*, filme con dos temporalidades paralelas en las que los protagonistas del idilio amoroso consiguen evitar la muerte de uno de ambos y coincidir en el tiempo, dando lugar a un final feliz.

CAPÍTULO 4

La piel que habito (P. Almodóvar, 2011)

Capítulo 4. Características principales de las narrativas complejas postclásicas

4.1 INTRODUCCIÓN A LOS CATALIZADORES DE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA POSTCLÁSICA

4.2 DESORIENTACIÓN ESPECTATORIAL

4.3 NO LINEALIDAD TEMPORAL

4.3.1 JUSTIFICADA POR EL ARGUMENTO: VIAJES TEMPORALES AL AMPARO DE LA CIENCIA FICCIÓN

4.3.2 JUSTIFICADA POR EL PUNTO DE VISTA

4.3.2.1 DE LAS “PATOLOGÍAS DE LA SUBJETIVIDAD” A LA PÉRDIDA SOCIAL DE LO NORMAL

4.3.2.1.1 LA PARADÓJICA LUCIDEZ DE LOS VISIONARIOS LOCOS: *SHUTTER ISLAND* (MARTIN SCORSESE, 2010)

4.3.2.1.2 EL PELIGROSO OLVIDO DE LA PROPIA SUBJETIVIDAD

4.3.2.2 AMNESIA

4.3.2.2.1 *DESAFÍO TOTAL* (TOTAL RECALL, PAUL VERHOEVEN, 1990)

4.3.2.2.2 *ABRE LOS OJOS* (ALEJANDRO AMENÁBAR, 1997)

4.3.2.2.3 *MEMENTO* (CHRISTOPHER NOLAN, 2000)

4.3.2.2.4 *LOS OTROS* (THE OTHERS, ALEJANDRO AMENÁBAR, 2000)

4.3.2.2.5 *SPIDER* (DAVID CRONENBERG, 2000) 352

4.3.2.2.6 *EL MAQUINISTA* (THE MACHINIST, BRAD ANDERSON, 2004)

4.3.2.2.7 *¡OLVÍDATE DE MÍ!* (ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND, MICHEL GONDRIY, 2004)

4.3.2.2.8 *TRIANGLE* (CHRISTOPHER SMITH, 2009)

4.3.2.2.9 *HIERRO* (GABE IBÁÑEZ, 2009)

4.3.2.2.10 *SHUTTER ISLAND* (MARTIN SCORSESE, 2010)

4.3.2.2.11 *SIN IDENTIDAD* (JAUME COLLET-SERRA, 2011)

4.3.2.2.12 *TRANCE* (DANNY BOYLE, 2013)

4.3.2.2.13 DEL OLVIDO DEL GRAN TRAUMA A LA REPRESIÓN DE LA ÍNTIMA CULPA

- 4.3.2.3 DEL TEMA DEL DOBLE AL DESDOBLE DE LA PERSONALIDAD
 - 4.3.2.3.1 LA ANIMALIDAD EN EL INTERIOR DEL INDIVIDUO
 - 4.3.2.3.2 EL ASESINO INTERIOR TOMA LAS RIENDAS
 - 4.3.2.3.3 *EL CLUB DE LA LUCHA* (FIGHT CLUB, DAVID FINCHER, 1999)
 - 4.3.2.3.4 *UNA MENTE MARAVILLOSA* (A BEAUTIFUL MIND, RON HOWARD, 2001)
 - 4.3.2.3.5 *IDENTITY* (JAMES MANGOLD, 2003)
 - 4.3.2.3.6 *LA VENTANA SECRETA* (SECRET WINDOW, DAVID KOEPP, 2004)
 - 4.3.2.3.7 *TRIANGLE* (CHRISTOPHER SMITH, 2009)
 - 4.3.2.3.8 *CISNE NEGRO* (BLACK SWAN, DARREN ARONOFSKY, 2010)
 - 4.3.2.3.9 *COHERENCE* (JAMES WARD BYRKIT, 2013)
 - 4.3.2.3.10 *ANOTHER ME* (MI OTRO YO, ISABEL COIXET, 2013)
- 4.3.3 *GOODNIGHT MOMMY* (ICH SEH ICH SEH, SEVERIN FIALA, VERONIKA FRANZ, 2014) 419NO LINEALIDAD SIN JUSTIFICAR
 - 4.3.3.1 *PULP FICTION* (QUENTIN TARANTINO, 1994) COMO DETONANTE
 - 4.3.3.2 LA "TRILOGÍA" DE IÑÁRRITU COMO EJEMPLO DE NO LINEALIDAD RECONSTRUIBLE
 - 4.3.3.3 LOS FUNDIDOS COMO EJEMPLO DE MARCA ENUNCIATIVA ORIENTADORA EN LOS *PUZZLE FILMS* DE ALMODÓVAR
 - 4.3.3.4 LA "TRILOGÍA" DE LYNCH COMO EJEMPLO DE NO LINEALIDAD IRRECONSTRUIBLE
 - 4.3.3.5 EL *GESTO SEMÁNTICO* COMO GUÍA PARA LA (DES)ORIENTACIÓN DE LA NO LINEALIDAD
- 4.3.4 IMPLICACIONES DE LA NO LINEALIDAD COMO RECURSO NARRATIVO
- 4.4 AUTORREFERENCIALIDAD
 - 4.4.1 EL PRECEDENTE DE LA INTROSPECCIÓN ROMÁNTICA COMO DISTORSIÓN Y AUDACIA FORMAL
 - 4.4.2 *LA MUJER DEL TENIENTE FRANCÉS* (THE FRENCH LIEUTENANT'S WOMAN, KAREL REISZ, 1981)
 - 4.4.3 *ADAPTATION. EL LADRÓN DE ORQUÍDEAS* (ADAPTATION, SPIKE JONZE, 2002)
 - 4.4.4 *LAS HORAS* (THE HOURS, STEPHEN DALDRY, 2002)
 - 4.4.5 *SWIMMING POOL* (FRANÇOIS OZON, 2003)
 - 4.4.6 *EXPIACIÓN, MÁS ALLÁ DE LA PASIÓN* (ATONEMENT, JOE WRIGHT, 2007)
 - 4.4.7 *EN LA CASA* (DANS LE MAISON, FRANÇOIS OZON, 2012)
 - 4.4.8 *BLIND* (ESKIL VOGT, 2014)
- 4.5 PUNTOS DE VISTA INESTABLES, (MEGA)NARRADORES ENGAÑOSOS Y LA CRÍTICA CONTINGENTE DESDE LA RUPTURA DE LA CONTINUIDAD
- 4.6 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO 4. CARACTERÍSTICAS PRINCIPALES DE LAS NARRATIVAS COMPLEJAS POSTCLÁSICAS

Werther encuentra un loco en la montaña: en pleno invierno quiere recoger flores para Carlota, a quien ha amado. Este hombre, en los tiempos en que estaba en el manicomio, era feliz; no sabía nada de sí mismo. Werther se reconoce a medias en el loco de las flores: loco de pasión, como él, pero privado de todo acceso a la felicidad (supuesta) de la inconsciencia: sufriente por haber malogrado incluso su locura.

Barthes. Fragmentos de un discurso amoroso.

4.1 INTRODUCCIÓN A LOS CATALIZADORES DE LA **COMPLEJIDAD** NARRATIVA POSTCLÁSICA

A continuación revisaremos las características que la literatura especializada atribuye a las narrativas complejas postclásicas. Lo haremos distribuyéndolas en función de la defensa de algunas de las ideas principales que hemos ido cimentando a lo largo del marco teórico previo, que aquí enraizaremos en la bibliografía específica sobre narrativas postclásicas

fracturadas y que el análisis aplicado y los ejemplos prácticos deberán demostrar a su vez. Nuestra revisión se llevará a cabo desde la especial atención a las particularidades narrativas de las mismas, sobre todo en relación a la importancia de la figura del meganarrador en tanto organizador de los relatos (Gaudreault y Jost, 1995) y de los puntos de vista (Gómez Tarín, 2010) desde los que éste es contado. Entendemos que ambos conceptos, apenas mencionados en la bibliografía al respecto, resultan clave para comprender dónde radica la complejidad de este objeto de estudio, cómo se articula y desde dónde puede ser resuelta en el proceso de lectura del texto cinematográfico. A su vez, el manejo de la focalización y el punto de vista de la narración por parte de ese maestro de ceremonias, necesita un análisis de la imagen —escalaridad, puesta en escena, movimientos de cámara, montaje, etc.— que lo justifique.

Las dos características que más nos interesan y destacan los estudios y análisis de puzzle films son, tal y como venimos apuntando, la no linealidad temporal y los puntos de vista inestables. Proponemos que, pese a tratarse éste de un fenómeno muy heterogéneo que parece ser definido más bien en contraste al cine completamente integrado en el MRI que en base a rasgos propios, puede establecerse una categorización en dos grandes bloques. Éstos organizan estas narrativas fracturadas, por un lado, en las que presentan una desestructuración evidente producto del meganarrador que, explícitamente, abre brechas evidentes en la continuidad del relato que requieren una lectura consciente e invitan a proponer una interpretación para la renuncia a la linealidad temporal del relato o el trenzado de diversas líneas argumentales en una historia que las contiene a todas. Otro bloque (que puede asumir a su vez la no linealidad como uno de sus más potentes elementos definitorios) agruparía aquellas obras sustentadas en focalizaciones inestables —independientemente del momento del relato en que se da a conocer—, en puntos de vista de los cuales el relato empuja a dudar, si más no, transitoriamente¹.

Otro de los aspectos que consideramos importantes es la autorreferencialidad inherente a este tipo de relatos que, aun respetando gran parte de las convenciones establecidas por el lenguaje cinematográfico hegemónico, lo retuercen generando una tensión respecto a aquél que, debido a lo que de permanencia de lo convencional tiene, incita a intentar ser comprendido todavía en base al mismo. Defenderemos cómo el sabotaje aparente a algunas de sus premisas básicas como la linealidad ejerce un efecto perverso puesto que provoca, precisamente, el reclamo del recurso desafiado: la no linealidad demanda una recuperación de la linealidad como clave para remontaje y comprensión del filme en su conjunto. Así, destaca la necesidad de la aplicación del lenguaje cinematográfico convencional para la restauración del sentido del relato y, con ello, termina reforzándolo. Asimismo, la negación primera del saber hacia el espectador y la posterior reconducción del mismo —que terminará ofreciéndose, en diferentes grados dependiendo del ejemplo analizado— resultan variables dignas de tener en cuenta, susceptibles de estructurarse desde las características recogidas por parte de los estudios llevados a cabo previamente.

Revisaremos, pues, las argumentaciones que defienden que, bajo la desestructuración narrativa, subyace una estructura clásica, un relato simple que se cuenta de forma

¹ Hemos dedicado a esta distinción un apartado en el capítulo tercero de este trabajo.

enrevesada y a la verdad del cual es posible acceder. Añadiremos, esto no obstante, matices que problematizan esta generalización cuando se trata de los filmes descompuestos o retorcidos de manera más radical, como lo pueda ser la ya mencionada trilogía de David Lynch o *La mujer del puerto* de Arturo Ripstein, pero también otros argumentalmente relatos complejos como *La piel que habito* o *La mala educación* de Pedro Almodóvar.

Muestra de lo heterogéneo y amplio del objeto de estudio constituido por las narrativas cinematográficas dislocadas, así como de las diferentes posturas adoptadas por los teóricos y teóricas que lo han reflexionado, son las diferentes denominaciones bajo las que se conoce el fenómeno:

they go under different names such as “forking path narratives” (Bordwell 2002), “mind-game films” (Elsaesser 2009), “modular narratives” (Cameron 2006), “multiple-draft-films” (Branigan 2002), and even the oxymoron “database narratives” (Kinder 2002). To these one might add “puzzle films,” “subjective stories,” and “network narratives” (Bordwell 2006). [...] most theorists would agree to subsume these films under the predicate of complex narratives. (Simons, 2014: 17).

Tal y como avanzábamos en el anterior capítulo, entre las publicaciones más especializadas en este cine complejo —(Buckland, 2009 y 2014; *L’Atalante. Revista de estudios cinematográficos* n°15, 2013; Hven, 2017; Kiss y Willemsen, 2017)— han gozado de especial fortuna los términos *puzzle films* (Buckland) y *mind-game films* (Elsaesser), y son, de hecho, aquellos que hemos adoptado para designar a los dos grupos generales que proponíamos algunos apartados atrás, basados en la no linealidad y la inestabilidad del punto de vista.

Al inicio de *Puzzle Films* (2009), Warren Buckland enumera varias de las características en las que incidiremos más adelante, entre las cuales se encuentran la no linealidad, las estructuras laberínticas, los vacíos de sentido y las incongruencias argumentales:

puzzle films embrace non-linearity, time loops, and fragmented spatio-temporal reality. These films blur the boundaries between different levels of reality, are riddled with gaps, deception, labyrinthine structure, ambiguity, and overt coincidences. They are populated by characters who are schizophrenic, lose their memory, are unreliable narrators, or are dead (but without us —or them— realizing). In the end, the complexity of puzzle films operates on two levels: narrative and narration. It emphasizes the complex *telling* (plot, narration) of a simple or complex *story* (narrative) (Buckland, 2009: 6).

Aunque Buckland menciona en la introducción del libro el concepto de “narradores que no son de fiar”, la tensión entre la focalización de los personajes (algunos de ellos muertos sin saberlo, como reza la cita, o presas de enfermedades mentales, como veremos más adelante) y la gestión del saber del discurso por parte del meganarrador es un enfoque metodológico que queda por explorar, tanto en esta publicación como en el siguiente volumen, editado también por Buckland (2014), que lleva por título *Hollywood Puzzle Films*.

Thomas Elsaesser, padre del término *mind-game films*, incide en la separación de la no linealidad del relato respecto al tiempo de la conciencia de los personajes que lo habitan (y por tanto, de los flashbacks clásicos asociados a recuerdos localizados y delimitados en el tiempo de la historia). La selección y ordenación de esas secuencias o la atención a diferentes universos o realidades paralelas son algunas de las particularidades que subraya a

propósito de este cine pero que, sin embargo, no atribuye a ninguna instancia narrativa concreta:

[s]urely, in these films (as indeed, some earlier ones as well), the most intriguing and innovative feature is this insistence on temporality as a separate dimension of consciousness and identity, the play on nonlinear sequence or inverted causality, on chance and contingency, on synchronicity and simultaneity and their effects on characters, agency, and human relations: we are in worlds that often look just like ours, but where multiple time-lines coexist, where the narrative engenders its own loops or Möbius strips, where there may well be a beginning, a middle, and an end, but they certainly are not presented in that order, and thus the spectator's own meaning-making activity involves constant retroactive revision, new reality-checks, displacements, and reorganization not only of temporal sequence, but of mental space, and the presumption of a possible switch in cause and effect (Elsaesser, 2009: 21).

En cualquier caso, ambos recuentos de categorías comunes coinciden en que la complicación de este cine postclásico se debe tanto a las preguntas suscitadas por la naturaleza de los mundos propuestos como a la disposición que de los mismos se hace a lo largo de la diégesis: «[t]he complexity on puzzle films emerges primarily from ontological pluralism —the entangling of incompatible (e.g., actual/possible) worlds, the ambiguous boundaries between those worlds, and the cognitive dissonance they generate» (Buckland, 2014: 6). Es decir, la demanda de explicación proviene de incompatibilidades entre posibilidades que, debido a la verosimilitud de ellas mismas por separado (“actual/possible worlds”) generan expectativas de ser resueltas. Sin embargo, esas expectativas de resolución positiva y certera se corresponden también con el respeto más que parcial del funcionamiento del lenguaje cinematográfico convencional, como es por ejemplo el respeto del *raccord* intrasecuencial o la consistencia de las secuencias en sí mismas. Los interrogantes ante la ruptura narrativa que provoca desconfianza acerca del estatuto de realidad o verdad de aquello que se nos está contando, sin embargo, se suma a los interrogantes sobre la propia naturaleza del mundo representado —la cual varía mucho en función del caso escogido, transitando por ejemplo entre universos diegéticos como el de *Primer*, *Los cronocrímenes*, o *Coherence*, que se abren a la posibilidad de los viajes temporales y la multiplicación de los sujetos que los habitan, y otros como *La piel que habito* o *Las horas*, en que existe un único universo y línea temporal que se recorre fragmentariamente—. Se trata, pues, de «epistemological problems (how do we know what we know) and ontological doubts (about other worlds, other minds) that are in the mainstream of the kinds of philosophical inquiry focused on human consciousness, the mind and the brain, multiple realities or possible worlds» (Buckland, 2009: 15).

Thomas Elsaesser, en el texto en que define y articula el concepto de *mind-game films* (2009), enumera lo que él denomina “motivos comunes” que se repiten entre los títulos susceptibles de ser agrupados bajo la etiqueta que él propone:

1. A protagonist participates in, or is witness to, events whose meaning or consequences escape him: along with him, the film asks: what exactly has happened? There is a suspension of cause and effect, if not an outright reversal of linear progression (*Memento*, *Donnie Darko*, *Lost Highway*).

2. A protagonist seems deluded or mistaken about the difference between reality and his/her imagination, but rather than this inner world becoming a clearly marked “subjective” point of view of a character (as in the European art film), there is no perceptible difference either in the visual register or in terms of verisimilitude, between real and imagined, real and simulated, real and manipulated. *The Matrix*, *Dark City*, *The Truman Show*.
3. A protagonist has a friend, mentor, or companion who turns out to be imagined (*Fight Club*, *A Beautiful Mind*, *Donnie Darko*, *Lost Highway*).
4. A protagonist has to ask himself: “who am I and what is my reality?” (Philip K. Dick adaptations), and even “am I still alive or already dead” (*Angel Heart*, *Jacob’s Ladder*, *The Sixth Sense*, *The Others*).
5. [...] he or she is often not even aware that there might be parallel universes, and neither is the audience – until a moment in the film when it turns out that the narrative plot have been based on a mistaken cognitive or perceptual premise [...]. The viewer gets to have it both ways: have the oh-my-god feeling and watch the protagonist experience it too.
6. A character is persuaded by his –or more often, her– family, friends, or the community that she is deluded about the existence or disappearance, usually of a child —a self-delusion brought upon by trauma, excessive grief, or other emotional disturbance. He/she insists on maintaining this delusion against all odds, and is usually proven right, by uncovering a conspiracy (Elsaesser, 2009: 17-18).

Una lectura detenida de la enumeración de Elsaesser permite observar que el teórico mezcla motivos argumentales (conspiraciones, pérdidas de seres queridos, inseguridades identitarias, etc.) con estrategias retóricas de gestión del conocimiento que podrían aplicarse a argumentos muy diversos y no necesariamente relacionados con los viajes temporales, universos paralelos o conspiraciones. Nos referimos a la regulación del saber del relato que sesga el conocimiento del protagonista (y del espectador) planteando las dudas recogidas en el punto 1), o la dilución de la frontera entre qué es realidad diegética y qué forma parte de los sueños, ficciones, alucinaciones o recuerdos de los protagonistas en cuyo punto de vista se ancla el relato, tal y como figura en el punto 2). De hecho, el propio punto 3) formaría parte de este segundo dado que ese personaje imaginado es más un truco de la enunciación situada (inesperadamente) en el punto de vista radicalmente subjetivo de un determinado personaje que un motivo argumental en sí. Esto es, la narración no versa sobre la presencia de un personaje producto de la mente de otro personaje, sino que esta trampa narrativa se sobrepone a los hechos que van sucediendo en la historia, puesto que se convierte en índice de un nivel narrativo particular que demuestra la delegación del meganarrador en un determinado personaje para la conducción del relato, por lo menos durante parte del mismo.

Desde nuestro punto de vista, es necesaria una imbricación de los motivos argumentales recurrentes tales como la enfermedad mental, la pérdida y el duelo, el tormento experimentado en el proceso creativo de una obra de ficción, la negación de la muerte, la inestabilidad identitaria o el temor a una conspiración permanente junto con su articulación desde recursos narrativos también recurrentes, como la no linealidad, la focalización inestable o los puntos de vista tramposos. Sin embargo, es necesario diferenciar ambas esferas (la argumental, la de la historia, y la de su disposición narrativa)

para comprender la transversalidad del fenómeno (que abarca géneros cinematográficos distintos) y la necesidad de su abordaje desde el análisis textual.

En cualquier caso, la base de estos filmes, una parte sustancial de los cuales proviene de la industria hollywoodiense o destaca en la cinematografía nacional correspondiente (como sucede con los filmes de Almodóvar y Amenábar que integramos en nuestro corpus), pese a la intencional desorientación practicada sobre su espectador modelo, mantienen como venimos diciendo una coherencia respecto al modelo institucional que Chris Dzialo, por ejemplo, reconoce ante su estudio de la obra de Charlie Kaufman, autor de los guiones de *Cómo ser John Malkovich*, *Adaptation* (*El ladrón de orquídeas*), *¡Olvidate de mí!* y *Synechdoche, New York* (y también director de esta última). Todas ellas, sobre todo la segunda y la tercera, son citadas constantemente en los estudios de narrativas complejas contemporáneas. Algunos de los motivos son la *mise en abîme* narrativa que supone *Adaptation* así como su autorreferencialidad constante, que retoma posturas y diálogos de sus personajes para ironizar sin clemencia sobre ellos así como con el propio devenir argumental del filme, cuya catarsis final cumple punto por punto todo contra lo que el guionista que la protagonista —apellidado Kaufman como su homónimo empírico— ha estado luchando en tanto creativo. La atención a *¡Olvidate de mí!* como *mind-game film* se comprende todavía mejor atendiendo a su emplazamiento mayoritario dentro de la mente de su protagonista así como a la reflexión acerca del borrado de la memoria. Dzialo reconoce cómo

Kaufman's films always have one foot comfortably within the Hollywood studio system, ensuring that major plot elements are always comprehensible. [...] Although Kaufman follows many classical conventions, and can't resist underscoring many parallels, his films also traffic in the ambiguous and indeterminate. Certain elements, especially his use of time, remain indecipherable even after repeated viewings (2009: 107).

Así, lo enrevesado de la disposición de sus relatos y la evidencia de unas reflexiones que superan la mera vehiculación de una historia las sitúan, según Dzialo, a medio camino entre la economía narrativa del cine *mainstream* y la opacidad más densa de obras propias de la modernidad cinematográfica tales como *El año pasado en Marienbad* (*L'année dernière à Marienbad*, Alain Resnais, 1961):

Adaptation, therefore, works in the opposite manner than “more complex” films (such as *Time Regained* or *Last Year at Marienbad* [Alain Resnais, 1961], etc.), in which confusion produced by the work's temporal complexity is the primary experience, and narrative comprehension comes only at the end, if at all. *Eternal Sunshine* might be viewed as “simpler” than *Adaptation*, given that virtually all temporal manipulations occur in the filmic present, inside the protagonist's head (Dzialo, 2009: 109).

Abordando el fenómeno desde la teoría de los sistemas complejos, Maria Poulaki defiende, llegando a una conclusión —paradójicamente— similar sobre la complejidad y autorreferencialidad de los *puzzle films* que (a diferencia de la modernidad cinematográfica), «instead of alienating the viewers, or making them reflect upon the film [...] self reflexive techniques engage them, as already broached, in an increasingly complex communication (Poulaki, 2014: 41)». Según la autora, la complicación de estas narrativas postclásicas

presenta altos niveles de autorreferencialidad precisamente para ofrecer sus reglas de funcionamiento al espectador, para, sin renunciar a la complejidad de su estructura, configurar según va avanzando su propia temporalidad, su coherencia interna, a la cual el espectador debe amoldarse situando constantemente cada nueva secuencia y recolocando también, nuevamente, las que se han ido dejando atrás y que son afectadas por la introducción del nuevo elemento o ítem en términos de saber que desestabiliza lo anterior. Este juego, esta inmersión del espectador en la telaraña narrativa del relato laberíntico, funciona según Poulaki como un reclamo de cara al espectador, a modo de lo que un publicista entendería como *engagement*:

their unwillingness to ‘tell everything’ that they know and their ‘openly suppressive narration’ that flauntingly omits information from the spectator, as well as from the heroes [...] might suggest a different form of communication, which engages the viewer more deeply and in fundamentally different ways; not ways of cognitive reflection but of systemic self-reference (2014: 41).

Resulta, al fin y al cabo, una postura cercana a la de Thomas Elsaesser cuando éste formula que «ahora, al parecer, al menos en cuanto a los mind-game films concierne, las reglas del juego son aquello de lo que la película ‘va’, incluso más abiertamente que antes» (Elsaesser, 2009: 37).

En relación a la no linealidad, Poulaki entiende que, tal y como funcionan los sistemas complejos, la no linealidad postclásica se organiza creando la linealidad a partir de la presentación de unidades —secuencias, escenas, incluso elementos relativos al saber más que unidades espaciotemporalmente autónomas— que aparentan en un principio ser elementos aislados, que no encajan en un fluir concreto, pero que sin embargo en el transcurso de la reconfiguración constante de la temporalidad y los puntos de vista inicialmente contradictorios, termina encajando en un todo coherente, producto de esa recolocación constante:

by observing itself at different points of its evolvement —at the evental moments— the system creates for itself a temporal sequence: a past, a present, and a future that help organize and spatialize the flow of time. Though this continuous and self-referential process, linear time is created in a modular and nonlinear way and becomes the precarious and instantaneous product of a complex ongoing process of self-organization (Poulaki, 2014: 43).

De nuevo según la autora, aquello que entrelaza las teorías de sistemas complejos y los *puzzle films* es, aunque expresado de otro modo, un punto clave del fenómeno que venimos apuntando prácticamente desde el inicio: las narrativas complejas resaltan el carácter discontinuo y fragmentario inherente a cualquier discurso presentando sus piezas desordenadas o sus niveles de conocimiento de forma problemática. En sus palabras,

[w]hat the contemporary and highly self-reflexive movies of the complex film tendency make possible is to trace how they build their complexity through processes of resonance between individual components or units and how the forms they create are never whole or complete, neither in the beginning nor at the end [...] Puzzle films are complex because they are constituted by units that are presented individually, as they are at first disconnected from the other film units and out of causal-logical order (2014: 48).

Poulaki no distingue, sin embargo, que precisamente por resaltar en primera instancia el abismo que separa los componentes discursivos que cose el montaje, por resaltar la importancia de los mecanismos narrativos que los unen, pero sin embargo ir cosiendo esas uniones que terminan haciendo del relato un todo, en la mayoría de los casos, sin las contradicciones internas que parece presentar al principio, el efecto termina siendo prácticamente la disolución de la complejidad, su anulación —discrepamos, pues, con su idea de que «the forms they create are never whole or complete, neither in the beginning nor at the end»—. El proceso de lectura, sin embargo, resulta mucho más autoconsciente para el espectador, cuya responsabilidad queda subrayada. Del mismo modo, y aunque finalmente la mayor parte de narrativas complejas postclásicas terminen por generar la sensación de constituir un todo integrado, completo y cerrado, por el camino dejan ver parte de sus entrañas, resaltan su inconsistencia.

4.2 DESORIENTACIÓN ESPECTATORIAL

De todo lo anterior se desprende la comentada intencionalidad desorientadora del relato, que supera también lo meramente argumental para desestabilizar la certeza ontológica sobre el estatus de verosimilitud de aquello que se está contando. Este es uno de los rasgos desde los cuales parten la mayoría de los estudios que definen los *puzzle* y *mind-game films*, pues en su confusión y golpe de efecto sobre el espectador es donde reside la llamada de atención primera. Elsaesser destaca cómo

[t]he disorientation of the spectator extends to the reality-status of what was being shown, and unlike other forms of deception, illusionism, and make-believe, the mind-game film does not involve a matter of ocular (mis-)perception, nor does it have to do with perspectivism; it is neither a matter of the human eye missing something [...], nor are we presented with several versions of the same event, as in Kurosawa's *Rashomon* (1950) (Elsaesser, 2009: 20).

La primera de sus aclaraciones resulta especilamente de interés para establecer una diferencia importante entre un lugar común del thriller tanto clásico como postclásico y los *mind-game films*. La desorientación o desventaja espectacular respecto a estos relatos no implica (o no sólo) el mero hecho de que ha sucedido algo en la diégesis a lo que el protagonista es ajeno/a, como podría suceder, por ejemplo, en *The Game* (David Fincher, 1997) o *Perdida* (*Gone Girl*, David Fincher, 2014). En ambos casos, los protagonistas son sometidos a planes de otros personajes sin ser (plenamente) conscientes de ello. Sin embargo, aquello que experimentan sucede efectivamente en la diégesis. No es su percepción aquello que se pone en duda sino la interpretación de lo percibido. Una comparación con *El club de la lucha*, por seguir con obras dirigidas por David Fincher, permite observar la diferencia: en esta última, el personaje de Tyler Durden (Brad Pitt) no

es sino un desdoble de la personalidad del protagonista y narrador homodiegético de la historia (Edward Norton). Sobre la distinción entre las pistas que ofrece el cine de detectives clásico y la deliberada distorsión perceptiva o “fragmentación por la fragmentación” que despliegan los *mind-game films*, Cornelia Klecker escribe: «[m]ind-tricking narratives plant clues that viewers will only be able to pick up in retrospect, after the disclosure scene at the end or even on a second viewing. Plainly put, detective films want to enable you to find out by a certain point; mind-tricking films do not» (2012: 138). De hecho, la autora recalca que la potencia de su sorpresa reside en que el espectador no se sabe, hasta cierto punto, presa de esa falta de información esencial para comprender el relato, que en *El club de la lucha* sería el desdoble de personalidad, el hecho de que Tyler es solamente la proyección de una conciencia escindida. Así, «[m]ost (but not all) mind-tricking narratives [...] create a surprise gap: the viewers do not even know that there is some relevant thing they do not know» (Klecker, 2012: 131). El planteamiento funciona especialmente para los *mind-game films* que trasladan la percepción del relato de forma sesgada sin dar marcas de ello². Aquellos otros como *Memento* en que la no linealidad ya supone en sí misma una desestructuración evidente, de algún modo previene al espectador de que las idas y venidas temporales o las historias partidas y combinadas pueden esconder algo. Es desde ese desconocimiento del espectador que tienen fortuna lo que Marie Laurie Ryan acuña como «brilliant plot twists»:

[brilliant plot twists] are deliberately created effects that do not follow a fixed formula, cannot be repeated without losing their punch, and require a much more specialized environment. [...] while they aim at the standard narrative effects of suspense, curiosity and surprise, and rely on proven principles of efficient narrative design, such as sudden turn, anagnorisis, or directing the reader’s suspicion toward the wrong character, their brilliance resides in a unique contextualization of these features which can only be studied individually (Ryan, 2009: 57 – 58).

Elsaesser plantea tres posibilidades en relación al secuestro de información esencial que el meganarrador lleva a cabo tanto respecto al personaje como al espectador. Distingue narraciones que: esconden información a los personajes, a la audiencia y/o a ambos por igual. En sus palabras:

there are films in which a character is being played games with, without knowing it or without knowing who it is that is playing these (often very cruel and even deadly) games with him (or her) [...]. Then, there are films where it is the audience that is played with, because of certain crucial information is withheld or ambiguously presented [...]. The information may be withheld from both characters and audience [...]. Sometimes, the “masters” of the game reveal themselves, but mostly they do not, and other times, a puppet master is caught up in his own game (Elsaesser, 2009: 214).

Discrepamos, pues, en la primera de las categorizaciones, para ejemplificar la cual el autor utiliza thrillers como *El silencio de los corderos* (The Silence of the Lambs, Jonathan Demme, 1991) o *Se7en* (David Fincher, 1995). Si bien ambos filmes (como *The Game*) utilizan recursos postclásicos que les diferencian tanto del clasicismo como del manierismo

² Venimos repitiendo a lo largo del texto los ejemplos más conocidos de ello como *El sexto sentido*, *Abre los ojos*, *Los otros*, *Una mente maravillosa*, *El maquinista*, etc.

posterior³, su retenimiento de la información no conlleva una percepción errónea por parte de la agente del FBI Clarice Starling (Jodie Foster) ni del detective Mills (Brad Pitt). La subjetividad de los mismos no impregna, visual o auditivamente, su entorno, como sí que sucede en *El club de la lucha* con la presencia efectiva de Tyler Durden, que no existe sino en la mente del protagonista, o en la galardonada *Una mente maravillosa* (A Beautiful Mind, Ron Howard, 2001) con diversos personajes que aparecen en la vida de John Nash (Russell Crowe). De este modo, si bien el acompañamiento de un personaje que no está al tanto de parte sustancial de la historia en la que se ve envuelto es un rasgo susceptible de encontrarse en puzzle filmes, depende de cómo se articule esa falta de conocimiento para que llegue a serlo o no.

La relación de esto último con las expectativas espectatoriales puede ayudar a arrojar luz sobre esta cuestión, puesto que la naturaleza del engaño o la trampa —narrativa, argumental o ambas— que se establezca tiene mucho que decir acerca de lo que el relato se distancie de las convenciones narrativas hegemónicas. Según Buckland,

[a] film may deliberately lead spectators generate incorrect inferences or the film may deliberately challenge the canonical story format: “If the film does not correspond to the canonic story, the spectator must adjust his or her expectations and posit, however tentatively, new explanations for what is presented” (Bordwell 1985, p. 36). This process of readjustment is precisely what the spectator must go through in relation to puzzle films (Buckland, 2009: 7).

También Elsaesser se hace eco de esta característica incidiendo en el hecho de que a los espectadores no les importe en absoluto caer en la trampa, dejarse sorprender por el juego al que les somete un meganarrador malicioso. Esto incluso puede suponer un reclamo de cara al público objetivo de las cintas, como más arriba comentábamos, una particular espectacularización que tiene que ver menos con el impacto de la imagen que con el seguimiento del camino del relato:

[y]et one overriding common feature of mind-game films is a delight in disorienting or misleading spectators (besides carefully hidden or altogether withheld information, there are the frequent plot twists and trick endings). Another feature is that the spectators on the whole do not mind being “played with”: on the contrary, they rise to the challenge. The fact that audiences are set conundrums, or are sprung “traps for mind and eye,” that they are confronted with odd objects or puzzling details that do not “add up” —even though the overall experience “makes sense”— would indicate we are dealing with phenomenon that spectators recognize as relevant to their own worlds (Elsaesser, 2009: 15).

El teórico le concede todavía más importancia al juego laberíntico establecido con el espectador cuando defiende que, en tanto fenómeno audiovisual contemporáneo, los *mind-game films* pueden entenderse como síntomas de un cambio de relación entre el texto cinematográfico y el espectador ávido de nuevos estímulos a los que someterse y poder compartir en las cada vez más numerosas redes sociales y comunidades virtuales que pueden llegar a servir como foros de debate en los que discutir el remontaje de los puzzles:

³ González Requena (2006) lleva a cabo un análisis de la primera de ambas para argumentar las diferencias entre los tres modos de relato en Hollywood.

mind-game films could be seen as indicative of a “crisis” in the spectator-film relation, in the sense that the traditional “suspension of disbelief” or the classical spectator positions of “voyeur”, “witness”, “observer” and their related cinematic regimes or techniques (point-of view shot, “suture”, restricted/omniscient narration, “fly on the wall” transparency, *mise-en-scène* of the long take/depth of field) are no longer deemed appropriate, compelling, or challenging enough (Elsaesser, 2009: 16).

También Jason Mittell, cuando juzga la complicación de la serialidad televisiva de finales del siglo XX y principios del XXI que se manifiesta en series como *Perdidos*, *Fringe* o *Flashforward* valora el placer del espectador de dejarse engañar por encima, incluso, de la satisfacción de recomponer el relato. Ello da cuenta del cambio del espectador modelo mencionado por Elsaesser:

crucially, the goal of these puzzle films is not to solve the mysteries ahead of time; rather, we want to be competent enough to follow their narrative strategies but still relish in the pleasures of being manipulated successfully. I doubt anyone who predicts the twists of these films could say that they enjoyed them more than the willing (but still active) spectator who gets pulled along for the ride. Puzzle films invite us to observe the gears of the narrative mechanisms, even flaunting them in a show of storytelling spectacle—think of the climax of *Sixth Sense*, as the twist is revealed through flashbacks demonstrating how the film masterfully fooled its viewers (Mittell, 2006: 38).

La continuación de la tendencia de las series contemporáneas a introducir narradores poco fiables, diversos niveles de realidad diegética o una gestión del tiempo del relato basada en constantes desplazamientos temporales que desdibujan la misma noción de *presente* ratifica la posición de Mittell. Series recientes como *Hannibal* (Brian Fuller, NBC: 2013-2015), *River* (Abi Morgan, BBC: 2015-), *Relik* (Harry Williams, Jack Williams, BBC: 2017) o *Westworld* (Jonathan Nolan, Jeffrey Jacob Abrams, Lisa Joy, HBO: 2016-) suponen una ilustrativa prueba de ello⁴. Se trata de una cuestión más que refuerza la idea del fenómeno de la fracturación narrativa como un síntoma epocal que no solamente traspasa géneros cinematográficos sino también el propio formato del filme. Aquello que, de cara a cerrar el apartado y dar pie al siguiente, nos interesa subrayar es que la desorientación espectral y la aparente negación de saber que depende de los factores resumidos arriba y de más variables que iremos tratando debe implicar una fracturación temporal como las que veremos en el apartado posterior o bien algún engaño en el punto de vista que definiremos también más adelante. Las estrategias de ocultación de información que no suponen una trampa en este sentido, que no distancian al espectador señalando la presencia de un tramoyista invisible que mueve las piezas del relato no son, pues, motivo suficiente para considerar la obra en cuestión presa de la complejidad postclásica que nos compete.

⁴ Hacemos referencia a ellas en el apartado de futuras líneas de investigación.

4.3 NO LINEALIDAD

TEMPORAL

La no linealidad resulta un elemento esencial del estudio que aquí llevamos a cabo hasta el punto de determinar el título del mismo. Tal y como venimos desarrollando, la ruptura de la linealidad temporal que caracteriza buena parte de nuestro objeto de estudio desborda la utilización canónica del flashback. Michel Chion recuerda, cuando se dispone a hacer una clasificación general de aquéllos, que la narración cinematográfica «no conoce los tiempos del relato escrito: pasado, imperfecto, presente, futuro. Lo cuenta todo en presente» (Chion, 1988: 160). Ciertamente, la imagen cinematográfica “genera” un presente cada vez que se reproduce, independientemente de que ese presente se sitúe en un tiempo pasado respecto al presente de la narración. El equivalente al pasado de los tiempos verbales pasados aludidos por Chion sería, tal vez, la huella del tiempo *real* en que la imagen cinematográfica fue registrada, y que es evocada en tanto ausencia de aquello que aconteció, si bien la ilusión de movimiento disimula esa condición de momento lejano, desaparecido. Al fin y al cabo, no es en absoluto baladí que numerosos de los *puzzle* o *mind-game films* que aquí estudiamos traten la represión de un pasado traumático o la presencia latente del pasado en el presente diegético, que no puede deshacerse del anterior⁵.

Simbólicamente, los flashbacks *normativos* que el autor caracteriza sitúan parte del discurso cinematográfico en un pasado diegético mediante recursos como «procedimientos de encadenamientos y de deformación de la imagen, que se enturbia, cambia de color, etc., pero sólo son maneras de salir del paso. Aunque sea en blanco y negro, el espectador sigue la acción en presente» (Chion, 1988: 160). Chion menciona que desde el punto de vista del guión, se trata de un recurso desaconsejado por considerarse desfasado en los años cincuenta —y, pese a ello, popular y recurrente hasta hoy en día—. Es preciso señalar que la no linealidad que aquí estudiamos desborda, con mucho, los flashbacks que el autor categoriza, puesto que desestructura el avance progresivo del tiempo diegético en gran parte del relato, a diferencia de suponer un paréntesis puntuado claramente por recursos narrativos como el fundido, la textura o la colorimetría de la imagen —ya sea de mayor o menor envergadura, puesto que en filmes como *El crepúsculo de los dioses* (Sunset Boulevard, Billy Wilder, 1950) o *La condesa descalza* (The Barefoot Contessa, Joseph L. Mankiewicz, 1954) prácticamente toda la historia se cuenta en forma de flashback—. Esto no obstante, es necesario aludir a alguno de los flashbacks explicados por Chion puesto que se trata de claros precedentes de los filmes postclásicos en los que profundizaremos más adelante (o más bien de la utilización de su recurso base estirado o retorcido, convertido en hiperbólico).

El teórico denomina *flash back puzzle* a aquellos que, sumados, componen el mosaico necesario para solucionar una investigación en curso, habitualmente dirigida a resolver la muerte de algún personaje. Un paradigmático precedente de ello es *Ciudadano Kane*. Chion cita como variante de este tipo de relato cuyo saber narrativo sostienen los

⁵ Roland Barthes reflexiona sobre las implicaciones de diferentes tiempos verbales pretéritos en la novela en *El grado cero de la escritura* (1980).

flashbacks *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), en la cual los tres puntos de vista aportados sobre el mismo relato (una violación seguida de un asesinato) no encajan al cierre del relato, dejando una duda sobre la verdad de lo acaecido. Consideramos, pero, que *Rashomon* constituye una excepción cuya importancia radica en la negativa a ofrecer una solución clara y satisfactoria para tal inadecuación al final (y por ello, también, un significativo precedente de los *puzzle films* más rompedores como *La mujer del puerto*). Que los testigos mientan en un thriller o que sus versiones de la historia no concuerden es, casi, un lugar común del género, un catalizador de la búsqueda de la verdad. Es la permanencia de la duda lo que convierte en excepcionales a ojos de lo hegemónico discursos como *Rashomon*, retomados por filmes postclásicos que sí que forman parte, por rasgos y por época, de nuestro corpus, como *La mujer del puerto* o la serie televisiva *The Affair*. Ambas, como su predecesora japonesa, se componen de versiones de un mismo hecho incompatibles entre ellas sin resolver cuál de ellas representa la *verdad*. Incluso pensando en el cine postclásico, la gran mayoría de filmes de características similares a las mencionadas resuelven algo similar a una verdad, componen el puzzle de modo que encajan sus piezas —como veremos seguidamente—. Filmes como *Trance* o *Looper* resuelven la clave, el por qué de la colisión entre los diferentes puntos de vista y rescatan lo que de *verdad* tienen cada uno de ellos.

Por otro lado, Chion da el nombre de *flashback trauma* al que «corresponde a un recuerdo enterrado, en general, el de un momento traumático, que aflora de manera cada vez más precisa en la conciencia de uno de los protagonistas» (Chion, 1988: 162). Este sería el epicentro de filmes que hemos atendido en apartados anteriores, como por ejemplo *Recuerda* o *La buella de un recuerdo*. De modo más engañoso, el pasado traumático de los protagonistas de *Shutter Island* o *Spider* (David Cronenberg, 2002), por citar dos de los muchos ejemplos posibles, supone la llave para desentrañar las contradicciones de la ficción, el motivo de la inestabilidad del punto de vista. La diferencia radica en que en los ejemplos de la década de los noventa en adelante el recuerdo traumático y persistente arrastran a la trama, a la organización del relato, frecuentemente sin que ni el personaje ni el espectador sean conscientes de ello. El último de los *flashbacks* que conviene rescatar de la clasificación de Chion es el flashback «en escalera», citado como caso particular: «cada secuencia, es un retroceso de la anterior, hasta llegar al momento del inicio de la historia» (Chion, 1988: 162). *Memento* o *Irreversible* son títulos postclásicos que retoman la idea del avance del argumento mediante el retroceso.

La recopilación en capítulos previos del funcionamiento de la escritura clásica y la importancia capital de la contitud para la consistencia de su gramática tenía como motivo preparar la comprensión de lo destacable de que discursos cinematográficos que parten de esa misma tradición representacional adscrita al MRI la desafíen. Para ello tendremos en cuenta la regulación de la información, puesta en escena, puesta en cuadro y puesta en secuencia atribuidas al meganarrador, así como sus subsiguientes delegaciones en narradores de diferentes niveles, en cuya focalización y punto de vista se puede hallar el motivo de la no linealidad.

Parte central de su efecto, clave en los filmes que aquí estudiamos, es la convocatoria de cierta angustia. Angustia relativa a las brechas que fracturan cualquier discurso, y en especial, el cinematográfico, cuya continuidad apaciguaba al cubrir de apariencia de fluidez su costura y disimular la responsabilidad de sutura del sujeto que se

enfrenta a la lectura. El olvido de sí mismo por parte del espectador cinematográfico y la suspensión de la incredulidad que propiciaban el viaje inmóvil de Burch son sacudidos no sólo por el desorden del discurso sino también por los puntos de vista inestables⁶ que, una vez desacreditados, le obligan a replantearse su pasividad frente al relato tramposo que ha desfilado ante su mirada, a volver atrás y retomar (muchas veces siguiendo el curso al que el *puzzle film* correspondiente predispone) una relectura de lo acaecido en la diégesis hasta el momento.

La bibliografía especializada en cine no lineal postclásico supera la no linealidad estrictamente temporal para aunarlo, bajo conceptos ya citados como *puzzle films* o *mind-game films*, con otros filmes cuya denegación del avance constante, lineal, tiene que ver con los problemas narrativos de punto de vista que acabamos de citar y atenderemos más adelante. Siguiendo con la observación de ambos rasgos como características definitorias de este fenómeno cinematográfico, consideramos pertinente también explorar la no linealidad en relación —tal y como también recogíamos en el primero de los capítulos— al regreso de lo traumático, del malestar reprimido y no superado responsable, en parte, de la torsión de la forma del relato —la cual considerábamos, más atrás, síntoma y consecuencia de ese mismo malestar—.

4.3.1 JUSTIFICADA POR EL ARGUMENTO: VIAJES TEMPORALES AL AMPARO DE LA CIENCIA FICCIÓN

Nos centraremos en primer lugar en la no linealidad temporal para imbricarla posteriormente con las focalizaciones inestables que mencionábamos más arriba. Primeramente consideramos pertinente hacer referencia precisamente a los casos que menos nos competen en tanto objeto de estudio. Nos referimos a los filmes cuyo argumento gira explícitamente en torno a los viajes temporales y cuya no linealidad, por tanto, queda justificada de forma clara desde su premisa argumental. Generalmente, siguiendo los parámetros por los que se rige la ciencia ficción como género cinematográfico (o subgénero, si lo consideramos una vertiente del amplísimo espectro del cine fantástico), la justificación que convierte en plausible el escenario en que los viajes temporales son una realidad es de corte científico⁷. Teniendo en cuenta la popularidad y el peso que, sobre todo en la cultura popular, tienen las series televisivas y filmes que proponen trayectos temporales ya no solamente a través de viajes *físicos* a diferentes temporalidades diegéticas sino también de paradojas y distopías temporales dependientes de la *experiencia subjetiva* de ese tiempo complejo einsteiniano, prácticamente pueden considerarse un subgénero dentro

⁶ Algunos de ellos ya comentados en el primer capítulo.

⁷ De hecho, algunos de los teóricos que se han ocupado de clasificar diferentes tipos de narrativas fracturadas postclásicas, dejan de lado directamente filmes pertenecientes al género de ciencia ficción alegando que, por ejemplo en *Matrix*, «despite all the bouncing back and forth between alternative worlds and times in such films, the genre provides the motivation for and naturalizes these sudden space-time shifts» (Ramírez Berg, 2006: 11).

de la ciencia ficción (*Interstellar* o *Passengers* (Morten Tyldum, 2016) serían recientes ejemplos de ello)».

Tomando como cierta la máxima de que «no existe ciencia ficción sin un salto brutal y traumático hacia el futuro» (Pinel, 2009: 68) admitimos que cualquier propuesta de ficción que presente un escenario en que aparecen objetos o se dan situaciones que no han tenido o tienen lugar en el presente de la sociedad que genera y recibe el producto cultural en cuestión, sitúa su presente diegético, aunque sea mínimamente, en el futuro respecto a ese presente exterior al universo, en este caso, del filme. Un ejemplo reciente bastante ilustrativo de ello podría ser la mayor parte de episodios de *Black Mirror*, donde si bien hay dispositivos tecnológicos que generan hábitos, costumbres e incluso legislación que no se encuentran desarrollados en nuestro presente, no suponen en absoluto invenciones radicalmente nuevas, imaginarias, que abren escenarios alejados de nuestra cotidianidad sino todo lo contrario. La potencia y lo siniestro de la serie de televisión británica consiste en que sus propuestas parecen estiramientos de la realidad que nos envuelve, hipótesis que parten de dinámicas integradas en la vida contemporánea, especialmente en lo tocante a los medios de comunicación, la industria del entretenimiento, el afán por el registro de la imagen —o, más bien, de la mirada subjetiva— y el modo en que las redes sociales condicionan la propia identidad y las relaciones interpersonales. Al margen de las posibilidades que abren tales dispositivos y su estética integrada en la arquitectura de la puesta en escena e incluso en el cuerpo de los personajes, la sociedad que engloba sus nuevas pero siniestramente familiares prácticas no queda lejos de la nuestra. La distancia temporal entre nosotros y esas ficciones es, entendemos, mínima, y lo «brutal y traumático» mencionado por Pinel responde a lo que de plausibles tienen las hipótesis planteadas, sin renunciar sin embargo a su lado metafórico —pues son, al final, ficciones y su posibilidad de alertar e incluso aleccionar a sus espectadores no renuncia a la clave poética del discurso cinematográfico—.

Shaila García-Catalán (2012) recorre el espectro del cine de ciencia ficción preguntándose qué mitos, fobias sociales, patrones de conocimiento y comprensión de lo científico se reflejan en los filmes que abarca el paraguas del género, sobre todo proveniente de la industria hollywoodiense desde la década de los cincuenta, defendiendo que a lo largo de su evolución durante el siglo XX «la ciencia ficción refleja el desplazamiento del interés por lo espacial (en general, en clave de terror) a lo cerebral (en general, en clave de thriller)» (2012: 176). Su tránsito a lo largo de cada una de las décadas que llegan hasta el inicio del siglo XXI permite rastrear toda una serie de conflictos desplegados a lo largo de la segunda mitad del siglo XX. García-Catalán observa, entre otras cuestiones, cómo los viajes interestelares y las invasiones aludían a la carrera espacial propia de la Guerra Fría así como al terror al Otro personificado en el bloque opuesto de entre el occidental-capitalista liderado por Estados Unidos y el oriental-comunista con la Unión Soviética a la cabeza, así como el espectáculo intergaláctico y la época de los setenta pretendía alejar al espectador norteamericano de la derrota de Vietnam. Llegada la década de los noventa, en el fin de siglo pero también de milenio con su particular conciencia de catástrofe,

es lo mental el campo de experimentación científica que, además, abre paso a nuevas realidades virtuales. Así, aparece el borrado cerebral, el implante de recuerdos y toda

una serie de argucias argumentales que abordan el cerebro como si fuera un dispositivo informático. De este modo, la ciencia ficción de los 90 inaugura una reflexión nunca antes planteada sobre la sociedad de la información con automatismos pero sin sujeto (García-Catalán, 2012, 244).

Entendiendo definitivamente la ciencia ficción como una de las vertientes de relatos cinematográficos en los que los terrores de una sociedad afloran más explícitamente en forma de ficción, añadimos a la reflexión propuesta por la autora que la experiencia del tiempo, la vivencia subjetiva del mismo alterada por la potencial maleabilidad del espacio y el tiempo que defiende la física contemporánea e interroga desde la ficción cinematográfica añade a las preocupaciones sobre lo mental el tiempo en tanto objeto de ansiedad. Títulos recientes que aúnan lo espacial con la representación de la vivencia personal de un conflicto temporal son *Gravity* (Alfonso Cuarón, 2013), *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014), *The Martian* (Ridley Scott, 2015) o *Passengers* (Morten Tyldum, 2016). Todas ellas exploran la soledad de uno o un grupo reducido de exploradores galácticos abandonados a su suerte —por accidente u error— en la inmensidad terroríficamente sublime del universo. No en balde, en *Miedo líquido*, Zygmunt Bauman menciona como característicamente contemporáneo

el temor a ser separado *en solitario* (o como parte de un grupo reducido) de la gozosa multitud y a ser condenado a sufrir igualmente *en solitario* mientras los demás prosiguen con su jolgorio y sus fiestas. El temor a una catástrofe *personal*. El temor a ser un blanco seleccionado y marcado para el padecimiento de una condena personal. [...] El temor a quedarse atrás. El temor a la *exclusión* (Bauman, 2007: 31).

Todas ellas, también, plantean bien la dilatación del tiempo subjetivo derivado del aislamiento (*Gravity*, *The Martian*), bien la compresión del mismo debido a la velocidad del desplazamiento espacial y su desfase respecto al paso del tiempo en la Tierra o la especie de nave nodriza a la que regresan los exploradores (*Interstellar*).

Pero la alianza entre la problemática temporal como algo propio del argumento, experimentado por los personajes en que el relato se focaliza, y el despliegue del tiempo en la trama, el cómo se cuenta la historia, se ausenta de los filmes mencionados a excepción de *Interstellar*, donde se disimula una paradoja temporal que queda en evidencia finalmente, amparada en la verosimilitud de las premisas científicas sucintamente explicadas, además, al espectador que comprende el bucle temporal como producto del desplazamiento del protagonista por el espacio. Sin embargo, García-Catalán advierte que

por la influencia de lo cerebral como tema, esta dislocación que soportaba el argumento se trasladará, además, en las tramas, en el cómo se cuenta la historia. Estas cuestiones arrastrarán a lo cinematográfico a los *mind-game films* que más allá de la ciencia ficción señalan un rumbo básico de la ficción contemporánea (2012: 245).

Como es de suponer, el rango de complejidad del planteamiento de los viajes temporales varía. Clásicos de esta variante de no linealidad dócil a la comprensión espectral serían *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemmekis, 1985) o *El día de la marmota* (*Groundhog Day*, Harold Ramis, 1991). Pero como más arriba apuntábamos, y más allá de la ciencia ficción, no es el género o tema sino su desarrollo narrativo aquello que hace encajar o no un determinado relato dentro de las narrativas complejas que estudiamos.

Interstellar quedaría a medio camino entre el viaje temporal como objeto de conflicto diegético y la estructura de los puzzle films, proponiendo una densidad tanto argumental como narrativa muy superior a las dos anteriores. Ello se debe, en parte, a la paradoja temporal justificada argumentalmente que permite compartir espacio y tiempo a Cooper (Matthew McConaughey) y su hija sin que ella ni el espectador tenga noción de ello. La niña, en cuya habitación se manifiestan sonidos y golpes extraños, interpreta en un principio las señales como las de un *poltergeist*. La narración escoge representar más de una vez la ya de por sí compleja situación que termina con la hija de Cooper anciana (Ellen Burstyn) asistida en su lecho de muerte por Cooper, cuya edad no ha avanzado como la de ella debido a que ha estado habitando el espacio.

De obligada mención resulta, en este sentido, *La llegada* (Arrival, Denis Villeneuve, 2016). El filme de Villeneuve plantea el reto que para la filóloga Louise Banks (Amy Adams) supone la aproximación a la Tierra de enormes y compactas naves extraterrestres, con forma de redondeados monolitos negros, que transportan grandes seres a medio camino que, entre la bruma que les envuelven, se adivinan similares a cefalópodos y arácnidos⁸ a la vez, y con los cuales tiene como misión establecer contacto, descifrando su lenguaje. He aquí, pues, el motivo recurrente del contacto con lo no humano proveniente del espacio que venimos anotando. Sin embargo, lo más interesante de la cinta de cara a nuestra investigación es observar la imbricación entre su compleja y tramposa enunciación y la coartada científica del tiempo bucleico. La secuencia inicial, que el espectador interpreta como un *flashback* respecto al presente diegético posterior en que tiene lugar la llegada extraterrestre, combina la voz *over* de Louise con escenas separadas a base de elipsis temporales que muestran su vida con su hija: retales de su niñez, de su adolescencia y de la enfermedad que no llegó a superar. La voz de Louise en tanto narradora delegada habla retrospectivamente, y la referencia a las imágenes que desfilan en el encuadre provoca la interpretación directa de la secuencia como un *flashback*. Cuando, al iniciarse la aproximación de los enormes objetos elípticos que levitan cerca de la superficie terrestre, la protagonista, profesora de universidad, vuelve sola a la casa (vacía) en la que previamente han tenido lugar las escenas con la niña, el espectador da por hecho que una nueva elipsis respecto a ellas ha tenido lugar. La actitud sosegada de la mujer, junto con el bagaje del espectador condicionado por los planos previos le lleva a interpretar una tristeza como telón de fondo de su vida, producto de la pérdida de su hija. Sin embargo, según la narración avance y sus servicios como intérprete de los seres venidos del espacio sean requeridos, escenas intercaladas de ella con la niña que de nuevo el espectador había comenzado interpretando como *flashbacks* del pasado de la protagonista, se revelan más como una alucinación, como imágenes que asaltan a la joven sin que ella sepa claramente de dónde vienen, y esto lo advierte el espectador principalmente porque ella lo comenta verbalmente —revelando así hasta qué punto la lectura espectral sitúa en el pasado la inserción de escenas sin marcas enunciativas temporales, fiándose de la convención—. Al decir Louise, por ejemplo, que ella nunca tuvo una niña, el estatuto de pasado diegético de los insertos cambia radicalmente. Además, indicios como alguna paradoja temporal como el hecho de que el jefe de estado chino aluda a una conversación telefónica que todavía no

⁸ Villeneuve retoma, de algún modo, lo arácnido como metáfora del desasosiego que era ya motivo del último golpe de efecto de *Enemy* (Denis Villeneuve, 2013).

ha tenido lugar señalan la posibilidad de no linealidad narrativa. En cualquier caso, de todo ello el espectador infiere que hay algo de la subjetividad de Louise que se filtra en una enunciación que parecía aséptica, omnisciente, más cercana al dominio del *meganarrador* que al sesgo de la focalización de Louise, si bien habría sido narradora delegada al inicio. La explicación para la desestabilización de la linealidad, que se consideraba bajo control cuando las escenas familiares parecían *flashbacks* al uso, viene de la mano del argumento: los extraterrestres están dotando a Louise de la capacidad de comprender el tiempo de un modo diferente al humano, y lo que creíamos *flashbacks* son en realidad *flashforwards*. La filóloga asiste mediante esos sueños o visiones a su propio futuro y conoce el dramático futuro que le espera con su hija. Además, traer el futuro al presente es lo que le permite hacerse con la confianza del líder oriental y solucionar la crisis política internacional derivada de los diferentes criterios respecto a la relación con los seres del espacio. Louise termina sabiendo que iniciará una relación sentimental con su compañero Ian (Jeremy Renner), fruto de la cual nacerá la niña que fallecerá de adolescente víctima de una extraña enfermedad. La trampa de la enunciación llega a disociar, pues, imagen y *voiz over* de modo que las imágenes de la secuencia inicial forman parte de un *flashforward* y la voz de Louise habla no desde el inicio del *posterior* presente diegético, cuando se inicia su aventura, sino desde el final de la misma donde se sitúa, a su vez, el inicio de esa nueva parte de su vida como esposa y madre.

Otros filmes como *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007) o *Primer* (2004), que se resisten a un ofrecimiento claro de las causas que motivan los acontecimientos narrativos, versan sobre viajes temporales pero, atendiendo al retenimiento de la información necesaria para comprender la lógica del funcionamiento de su universo narrativo, adquieren suficiente complejidad como para ser considerados *puzzle films*. En el caso de *Los cronocrímenes*, además del bucle temporal establecido, se dan paradojas como el encuentro del protagonista con versiones de sí mismo que implican diversos giros narrativos (la amenaza del hombre de la cabeza vendada podría pasar, en un primer momento, por un rasgo propio del cine de suspense y/o terror). En cuanto a *Primer*, su parquedad a la hora de facilitar información al espectador que le ayude a comprender el propósito de sus protagonistas así como a orientarle en sus constantes idas y venidas espaciotemporales provoca un estado de incertidumbre y sensación de deriva constante —como sucede también, aunque con una premisa argumental diferente, en *Upstream Colour*, dirigida como la anterior por Shane Carruth (2013)—.

La ansiedad ante la imposibilidad de controlar el paso del tiempo y lo que de irreversible tiene su huella, si bien subyace a la mayoría de relatos fracturados temporalmente, constituye en los argumentos de viajes temporales un motivo explícito. Allan Cameron (2008) atribuye al conflicto entre linealidad y no linealidad, el cual conlleva a su vez oposiciones paralelas entre caos y orden, por ejemplo, la clave de la fracturación narrativa:

[f]or Cameron the complexity of these films lies in the tension (or ‘dialectic’) between linear and irreversible time on one hand and nonlinear, reversible time on the other. He correlates this with a tension between order and contingency, determinism and chaos, which these films set out to solve (Simons, 2014: 19).

La oscilación entre el control sobre la magnitud temporal, el orden, y lo contingente, el no saber dónde situar el presente e incluso el cuestionar el concepto de *un* presente determinado resuena a la zozobra producto del paradigma científico que concibe los universos paralelos y las diferentes velocidades de paso del tiempo que supone un eje importante del debate acerca de la proliferación de no linealidad narrativa en cine, mencionado, entre otros autores, por Chris Dzialo. Éste reflexiona acerca del tiempo especialmente en el cine escrito y/o dirigido por Charlie Kaufman y considera que la tendencia a dominar el tiempo que se refleja en la estructura narrativa entra en tensión con la pervivencia de convenciones narrativas que permiten todavía cierta claridad expositiva:

[i]n all of these films, [...] there is simultaneously a desire to beat, manipulate, or even destroy/obviate time as a variable, countered by the demands of narrative clarity and the irreversible nature of projection time. I shall refer to this push-and-pull mode of storytelling —between reversibility vs. irreversibility, formal complexity vs. narrative simplicity, space vs. time— as “frustrated time” narration

[...] as a symptom in this cycle of recent films— to crystallize our continuing bafflement with time and the intensified contemporary, popular desire (and inability) to contain it or eliminate it completely as a problem technologically (Dzialo, 2009: 108).

El mismo autor se pregunta retóricamente si es posible que el cambio de paradigma científico haya propiciado esta insistencia cultural en reflexionar sobre los viajes temporales: «[m]ight the shift in the scientific paradigm, in which time is forsaken for space, have something to do with our popular frustration with time?» (Dzialo, 2009: 118). En el debate a cuatro voces recogido en el monográfico número 13 de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, el físico y óptico Juan Gómez Chova explica sucintamente las consecuencias imaginarias de la teoría de cuerdas:

[l]a teoría de cuerdas, que unificaría otras teorías existentes, todavía no ha sido probada pero sugiere que podría haber universos paralelos, muy juntos al nuestro en una cuarta dimensión espacial que no podemos percibir, y regidos por leyes físicas completamente diferentes. Los agujeros negros podrían ser puntos de contacto entre distintos universos. También tenemos el concepto de los agujeros de gusano, que son huecos infinitamente pequeños en la dimensión temporal que hipotéticamente podrían aumentarse de tamaño para pasar a su través y viajar hacia el futuro (Gómez Chova en García-Catalán, 2013: 87).

Si en el segundo capítulo hacíamos constar el cambio de paradigma que supuso en época decimonónica el seguimiento del ritmo de vida y necesaria sincronía global requeridas por las sucesivas Revoluciones industriales —y con ellas de los transportes y las comunicaciones—, Borriaud y Hernández destacan en *Heterocronías: tiempo, arte y arqueología del presente* (2008) que no sólo la modernidad sino que también —y probablemente todavía más— la postmodernidad y los cambios de hábitos producto de las tecnologías digitales generan una demanda de anular el tiempo, de controlar tecnológicamente la espera:

la nuestra ya no es la época de la velocidad, sino la de la urgencia, la época del tiempo-cero, de la inmediatez, de la instantaneidad. Los tiempos «hiper-modernos» se caracterizan, precisamente, por suprimir todas las distancias temporales. Una

supresión de la espera, de la transición, del intervalo, del «in-between» (Bourriaud y Hernández, 2008: 11).

Esto no obstante, la imposibilidad de domesticar las distancias temporales y, añadiríamos nosotros, espaciales, quedan patentes en obras audiovisuales absolutamente hijas de su tiempo como la serie televisiva *Black Mirror* o la cinta de Spike Jonze *Her* (2013). Tanto la insatisfacción resultado de la conclusión de ambas como el planteamiento mismo de los mind-game films señalan que

[s]iempre hay un excedente, algo que no puede moverse, algo que permanece inmóvil. Hay algo crónico, en el sentido de algo específico y propio, como una enfermedad crónica, que no puede ser movilizado, algo que nunca puede ser adecuado. Hay una dimensión crónica en la cronología. Hay un ‘real’, por decirlo con Lacan, que no puede ser asumido. Y ese ‘real’ es el que produce la contradicción, el que rompe la ilusión de la integración. La adecuación, entonces, nunca es posible (Bourriaud y Hernández, 2008: 12).

Defendemos, pese a ello, que son pocos los *puzzle films* que, en consecuencia con ese señalar a un resto imposible de asumir, mantienen la incertidumbre a su cierre y respetan una irreductible complejidad cuya solución no es ofrecida desde el mismo interior del discurso. Más adelante, no obstante, veremos excepciones de filmes cuya irresolución u opacidad final invita a leerlas como un compromiso con esa representación de lo que se revela inaprehensible, del resto inevitable de la interpretación no sólo de un relato, sino del mundo —comprendido, constantemente, precisamente a través de infinidad de relatos generados, explícitamente o no, con tal propósito—.

4.3.2 Justificada por el punto de vista

En el desdichado Cesare de *El gabinete del doctor Caligari* se hallaba ya la incomparable semilla de un punto de vista radicalmente subjetivo que daba lugar a un filme históricamente reconocido como característico de la sensibilidad expresionista portadora de la angustia del período de entreguerras. Los rostros desencajados y las imposibles arquitecturas puntiagudas eran el resultado de una mente enferma, la cual desplegaba monstruos ficticios que sugerían el acecho de horrores reales. Numerosos ejemplos de *mind-game films* terminan justificando su no linealidad en virtud del punto de vista predominante en la narración. En gran parte de los mismos, «[t]he fractured subjective *synzhet* is meant to represent the character’s psychologically disordered perspective, or to present the disorienting process of switching back and forth from external to internal worlds» (Ramírez Berg, 2006: 45). Tales mundos pueden ser los derivados de un desdoble de personalidad, de un mundo onírico o de uno ficticio (dentro de la diégesis ficticia también).

El punto de vista constituye una estrategia de mostración dependiente del posicionamiento de la cámara (que sitúa también la del espectador) que puede asignarse bien a un personaje concreto o a una instancia narrativa abstracta. Entendemos que «no se trata de una dimensión puramente topográfica [...] sino, antes bien, del conjunto de

implicaciones cognitivas, ideológicas y expresivas que implica esa elección por parte de la instancia narrativa» (Marzal y Gómez-Tarín, 2015: 282). El análisis del cómo y el por qué la enunciación delega en el punto de vista de un narrador inestable obviando precisamente la información acerca de esa inestabilidad que retuerce narrativamente el relato resulta un requisito indispensable para llegar a una interpretación del relato en su conjunto que no obvie la potencia de esta decisión de la enunciación, la cual termina, generalmente, superponiéndose a esa delegación transitoria en un personaje enajenado. Con ello, si el discurso parecía privilegiar la posición de una instancia enunciativa cuya percepción del relato estaba plagada de huellas enunciativas que señalaban la mediación del relato, su construcción e impregnación subjetiva, finalmente retorna a la omnisciencia del meganarrador que desacredita el punto de vista de estos personajes atormentados y ofrece *la verdad, la versión objetivamente definitiva* de los hechos comprensible para el espectador.

Tal y como veremos en los apartados siguientes y como ya venimos desarrollando, la no linealidad puede deberse, por ejemplo, a la amnesia sufrida por el personaje con cuyo punto de vista se identifica la enunciación o en el cual delega, pudiendo o no ser consciente el espectador de esa delegación, de la subjetividad que condiciona el relato y retuerce su forma indicando su particularidad en contraste con la omnisciencia, la aparente autonomía, que rige el cine *mainstream* generalmente. En la mayoría de los casos en que la no linealidad encuentra su explicación en los juegos de la enunciación, ésta mantiene la trampa durante buena parte de la puesta en secuencia de la diégesis —no en otra cosa consiste el juego de *montar el puzzle*— y el espectador es ajeno a ese sesgo, a esa parcialidad que condiciona la forma narrativa. En algunos de los ejemplos como los vistos en el capítulo uno en relación a la negación de recuerdos relacionados con la muerte, los mismos protagonistas, cuyo punto de vista comparte la narración con el espectador, son ajenos a la fuerza de su propia subjetividad en tanto modeladora de su percepción. En los próximos apartados veremos casos de ello. En otros ejemplos, sin embargo, el espectador es ajeno a una mentira manifiesta de los personajes en tanto narradores, como muestra claramente *Expiación* al ser, desde un determinado punto hasta casi el final de la historia, toda la diégesis una mentira que Briony (Saoirse Ronan) inventa y convierte en literatura para *expiar* —como bien avanza el título— la traición que provocó, en parte, la muerte de su hermana y el marido de aquélla, siendo todos ellos víctimas, a su vez, de la Segunda Guerra Mundial. También en *Mindscape* su protagonista adolescente Anna (Taissa Farmiga) manipula a su terapeuta John (Mark Strong) para cubrir sus crímenes y situarse ella en la posición de víctima, haciendo dudar con ello tanto al psicoanalista como al espectador.

Aunque no se trate de enfermedades mentales, cabe mencionar también los argumentos en que los personajes principales, ya sea de forma voluntaria o no, han sido sometidos al borrado de su memoria y tal proceso es la causa de que su punto de vista sea confuso (y cuyo síntoma es la no linealidad o las contradicciones argumentales que obligan a una constante reinterpretación). Muchos de ellos coinciden con lo que Sean Cubitt denomina *irreality films* (2013), en los que «characters are originally “immersed in a virtual reality,” but eventually awaken to the fact that reality exists somewhere else» (Yoshimoto, 2016: 125). Ejemplos de ello son *Abre los ojos*, cuyo caso hemos descrito en el primer capítulo y retomaremos más adelante, *¡Olvidate de mí!* o *The Jacket* —siendo en los dos

primeros casos los protagonistas responsables de su elección y en el tercero una mera víctima—. *¡Olvidate de mí!* ha sido especialmente tenida en cuenta por los estudios que abordan el cine postclásico, la mayor parte de los cuales atienden a la representación en el filme de la memoria, el olvido, el trauma y la relación amorosa. Algunos de ellos son Grau (2006), Carel (2007), Jollimore (2009), Dzialo (2009) o Kilbourn (2010). Aunque sin jugar a desorientar al espectador de forma radical, parte significativa de la diégesis se sitúa en la memoria y por tanto en la mente de su protagonista Joel (Jim Carrey), habitante cuasi-físico de sus propios recuerdos que los revive arrepentido de haber decidido someterse a un borrado de memoria tras saber que su ex pareja Clementine (Kate Winslet) ha hecho lo propio para olvidar su tormentosa relación. Con el fin de que los encargados de rastrear su mente —como si ésta fuera un mapa— suprimiendo todo contenido en que Clementine esté presente, Joel transita desesperado sus recuerdos convertidos en espacios escondiéndola en espacios de su memoria que no ha compartido con ella —como por ejemplo recuerdos de su niñez—. La no linealidad del relato, en *Olvidate de mí*, queda ligada a la fracturación espacial, a la configuración del universo subjetivo de la memoria de Joel: «[t]he most apparent spatial-temporal conflation in the script for *Eternal Sunshine* takes place through the constant referencing of Joel's brain as a "map" of memories» (Dzialo, 2009: 118). Su memoria, su tiempo subjetivo manda sobre el tiempo y el espacio de la narración e incluso sobre la puesta en escena, configurada constantemente de forma simbólica en función de la experiencia representada (como sucede por ejemplo con los enormes muebles de la cocina que le empuqueñecen)⁹.

Como en otros *puzzle films* que fracturan dramas argumentalmente basados en el devenir de relaciones amorosas —e independientemente del carácter surrealista que la puesta en escena le otorga— la no linealidad enfatiza el contraste entre secuencias pertenecientes a diferentes puntos temporales de la historia destacando lo dramático de la degradación de la relación. Joel revive en tanto anacronismos los pasajes de su relación, que le retornan de una forma similar pero diferente, pues en algunos casos él es consciente de lo que sucederá y en otros, se reconfiguran en su periplo mental escenarios en los que tuvo lugar algún episodio de su pasado, sirviendo de refugios para salvar a Clementine de los operarios de Lacuna Corporation encargados de identificarla en su cerebro y suprimirla de la memoria del hombre.

El procedimiento resulta similar, pues, al de *Abre los ojos* y su remake norteamericano *Vanilla Sky*, en tanto en cuanto en ambos casos se trata de protagonistas que pretenden extirpar de su bagaje vital y de su configuración como sujetos lo doloroso de una pérdida amorosa, reconfigurando con ello también parte de su identidad. Si en *Abre los ojos* la no linealidad era el resultado —en palabras, en el filme, del doctor de la empresa responsable—, de la resistencia del inconsciente de César a asimilar el sueño artificial como realidad, en *Olvidate de mí* es Joel mismo el que provoca los saltos espaciotemporales cuando se arrepiente de haber contratado el borrado de memoria y salta para protegerla de recuerdo en recuerdo y, por tanto, de espacio en espacio y tiempo en tiempo, todo sin salir de su mente y estando físicamente quieto en el nivel de realidad diegética externa a su pensamiento. Con todo ello,

⁹ Profundizaremos en el filme más adelante en este capítulo.

Dr Mierzwiaak and the Lacuna Corporation are attempting [...] not only to map but to replace the actual, flawed, complex narrative of Joel's consciousness with a new, ideal, simpler one, in the form of an easy-to-read computerized map. Here, we have a bittersweet conception of time. Kaufman "maps" space and its representations as a powerful but potentially simplifying destructive force that may interfere with the "natural" chronology and complex interplay of time and memory (Dzialo, 2009: 119).

Sin embargo, y de nuevo como en *Abre los ojos*, se impone la asimilación de la pérdida. Si bien la complejidad temporal queda resuelta al término del metraje, aquello que deja su recomposición es la evidencia del vacío. La completitud de los sujetos protagonistas requiere hacerse cargo del dolor que su falta les ocasiona. La posibilidad de recomposición de la trama, de la estructura narrativa, deja al descubierto otro vacío en el plano del argumento. Las fracturas y abismos del montaje se desplazan así, al ser cosidas por la reordenación del puzle y, al desvelarse como síntoma de una pérdida del protagonista principal, dan lugar a ese otro vacío —una muerte, una ruptura— que pretendía ser negado al principio, de forma consciente o inconsciente.

En todos estos casos la no linealidad es índice de una subjetividad que se resiste al adocenamiento correspondiente con la lógica causal. Coincide con el uso de puntos de vista internos —disimulados o no— que refrendan la teoría de Edward Branigan que asevera que «[i]n the case of complex experiences of character consciousness, a diegetic observer, or narrator, would be wholly inadequate to the task» (Branigan, 1992: 102).

Reivindica la confusión, la particularidad en contraste con el sentir reglado de un tiempo fluido ligado al progreso, a la superación de acontecimientos, pues en las vidas que en él tienen lugar hay algo que se resiste a ser contado pero, del mismo modo, no permite avanzar la narración. Algo que rompe el velado producto del montaje cinematográfico y de la represión de lo perdido:

[e]l tiempo se rige, como ya apuntó Jacques Lacan, por otra serie de correspondencias y vecindades que se ajustan más al espacio y al tiempo psíquico que geográfico e histórico: un espacio-tiempo confuso, donde antes, después y ahora se mezclan e interceden, un espacio donde el exterior configura el interior... un espacio que subvierte la intuición, un espacio escotómico, con un punto ciego, el punto ciego de un lugar vacío, de un centro ausente, en torno al que se configura todo ese espacio topológico» (Bourriaud y Hernández, 2008: 14).

José Antonio Palao utiliza el concepto lacaniano de lo *real* para referirse a aquello «que no anda, lo que se pone en cruz ante este convoy, más aún, lo que no deja de repetirse para entorpecer esa marcha» (2004: 79), y que no queda lejos del concepto de *supervivencia* que hemos ido relacionando con la no linealidad narrativa y la obsesión que retorna en los filmes que nos competen. González Requena opone ese real que, defiende, «no es transparente sino especialmente opaco» (1989: 16) al concepto de realidad, la cual describe como «lo que en el mundo hay de comunicable» (1989: 16). En tanto comunicable cabe presumir que la realidad implica un consenso, y su representación el respeto de ciertas normas, de ciertos estándares que garantizan la comprensión lectora o espectral. Por ese motivo, precisamente el ejercicio narrativo a favor de un punto de vista inestable, subjetivo o confuso que rompe el consenso para con lo normativo tiene la capacidad potencial de abocar el discurso al vacío, generalmente imperceptible, que habita en sus

intersticios. Con ello se alude indefectiblemente al carácter de constructo, al artificio que supone cualquier relato. Por eso entendemos que, para Palao, supone un gesto honesto y «un enunciado verdadero no sería, así, el que se ajusta a la realidad de los hechos o de las cosas, sino el que apunta al agujero de lo real» (1993: 8). No en balde encontramos diversos ejemplos de narrativas postclásicas fracturadas que, como anotamos más adelante en este mismo capítulo, versan sobre lo problemático de la creación de ficción y la contaminación entre ésta, la realidad y la mente del creador.

La casuística de no linealidad asociada al devenir del punto de vista resulta heterogénea y no solamente arraiga en relatos con personajes desorientados cuya focalización se privilegia. Como veremos más adelante, resultan destacables también aquellos en los que el personaje que propicia la no linealidad, los diferentes niveles narrativos o la confusión entre realidad, ficción y/o imaginación diegética no son enfermos sino creadores. Relatos como *Adaptation*, *En la casa*, *Swimming Pool*, *Expiación* o la más reciente *Blind* (*Eskil Vogt*, 2014) presentan la dilución entre los mundos de ficción generados por sus protagonistas guionistas o escritores y las realidades de su día a día, que en el caso de *En la casa* y *Blind* se vuelven especialmente delirantes en la invasión mutua de ambos mundos. En la primera de ellas, el profesor de literatura y escritor frustrado Germain Germain (Fabrice Luchini) termina perdiendo el criterio para diferenciar la realidad y la ficción que, animado por él, escribe el inteligente, talentoso y osado adolescente Claude (Ernst Umhauer), el cual le manipula progresivamente llevando incidiendo en la realidad en función de aquello que redacta en la ficción, y manipulando para ello también a un compañero de instituto y su familia, con cuya madre fantasea y sobre la que escribe. En *Blind*, Ingrid (Ellen Dorrit Petersen), habiendo perdido recientemente el sentido de la vista, se refugia en su apartamento y pasa las horas redactando cínicamente no solo los miedos e inseguridades que le provoca su ceguera repentina sino también las sospechas de infidelidad de su marido, las cuales, como otros elementos de lo que considerábamos, en tanto espectadores, realidad diegética, se revelan más adelante como producto de su ficción. También en *Expiación* el trecho de diégesis que abarca la mentira más arriba mencionada, representando las vidas como pareja de Cecilia Tallis (Keira Knightley) y Robbie Turner (James McAvoy) forma parte de su revisión ficticia de la historia. Una obra paralela, perteneciente sin embargo al cine moderno y que puede servir de ejemplo para establecer una comparativa entre las trampas de estos filmes postclásicos y la metarreferencialidad de la modernidad cinematográfica encauzada de forma —argumentalmente— similar es *Providence* (Alain Resnais, 1977). Esto no obstante, Resnais subvierte de manera manifiesta y constantemente las leyes de la verosimilitud y coherencia espaciotemporal. Los personajes entran y salen de espacios diegéticos sin justificación, sus identidades son móviles, el narrador en que se erige el moribundo patriarca Clive Langham (John Gielgud) interviene con su *voix off* de manera evidente en los sucesos que se representan en el profilmico, juzga los diálogos de los personajes —su familia— y controla sus acciones desdiciéndose en su imaginación de los sucesos, que son modificados volviéndose a representar cuando él así lo dispone. *Providence*, pues, comulga con el cine moderno desde el momento en que la presencia de un narrador que enuncia el relato desde una subjetividad profundamente manifiesta es evidenciado en todo momento

y no hay voluntad alguna de transparencia enunciativa, a diferencia de lo que sucede en los anteriores *mind-game films*, en los que es la rotura de la transparencia en un determinado momento lo que alerta al espectador confiado. En el filme de Resnais el giro final consiste, simplemente, en una última secuencia en que la familia se reúne en la mansión neogótica del padre de familia y sus miembros resultan ser mucho más bienintencionados, dóciles e incluso pusilánimes de como él les dibujaba en su ficción. La crueldad, el hastío vital, la altanería y en definitiva la frialdad de clase alta de las secuencias previas dan paso a una ternura e inocencia prácticamente también desmedidas.

4.3.2.1 De las “patologías de la subjetividad” a la pérdida social de lo normal

Vimos más atrás cómo en su *Poética*, Aristóteles menciona que el padecimiento, elemento necesario para que se de lo trágico, «es una acción destructora o dolorosa, así, las muertes a la luz pública, los dolores agudos, las heridas y demás cosas semejantes» (2004: 62). Ciertamente, muchos de los sufrimientos derivados de lo trágico en la mitología grecorromana —entendiéndola como un universo del que forman parte, o a cuya expansión contribuyen tanto la poesía épica como las tragedias— se manifiestan en forma de castigo físico. Pensemos, por ejemplo, en los castigos infligidos por los dioses a Prometeo, Sísifo o Tántalo. El primero de ellos, gran benefactor de la humanidad al compartir con los hombres el fuego que robó del Olimpo, fue castigado a sufrir eternamente el suplicio de que un águila enviada por Zeus se comiera su hígado, que se regeneraba cada noche, estando él encadenado en el Cáucaso¹⁰. El castigo de Sísifo por sus burlas y tretas constantes a los dioses alude también al esfuerzo físico: el rey Éfira debía arrastrar una enorme roca hasta la cima de una montaña, objetivo jamás cumplido puesto que antes de llegar arriba la piedra rodaba montaña abajo sin remedio. Su eterno esfuerzo físico, cíclico y estéril, se ha convertido con el tiempo para autores como Camus como metáfora de una particular visión de lo absurdo del esfuerzo humano. Citemos como último ejemplo a Tántalo, sancionado entre otros motivos por robar néctar y ambrosía del Olimpo así como por ofrecer a Pélope, su propio hijo, como comida a los dioses cuando comenzó a escasear la comida en un banquete que él mismo les ofreció. La eterna tortura a la que fue sometida Tántalo, en el Tártaro, fue padecer eternamente hambre y sed teniendo a su alcance agua y fruta que se alejaba cada vez que él intentaba sorberla o morderla. Todos ellos, pues, y especialmente el de Prometeo, son castigos que aluden al dolor o el malestar físico.

Pero no solamente el dolor físico tormenta a los personajes mitológicos clásicos, parte de cuyo sustrato defendemos que late bajo la fracturación narrativa postclásica. Otro caso mítico que sirve de visagra entre la materialidad de las tragedias que hemos utilizado de ejemplo y las que desplegaremos a continuación es el de Heracles quien, presa de una locura enviada por Hera, que le desea la desgracia por saberlo hijo ilegítimo de su esposo Zeus, asesina enajenado a sus hijos y, dependiendo de la versión, también a su esposa Megara, madre de aquéllos. Ya en la mitología clásica, pues, hallamos el germen de una

¹⁰ Además de mediante el envío de Pandora, la mujer de arcilla que abriría el ánfora que contenía todas las calamidades posibles una vez casada con Epimeteo, hermano del Prometeo.

situación desencadenante de lo trágico desarrollada con frecuencia en el cine que nos ocupa¹¹. Nos referimos a la consecución de la desgracia —del asesinato, con frecuencia— sin que el verdugo, la persona que ejecuta la acción violenta, sea consciente de haberla causado o la recuerde¹². La enfermedad, el daño que aqueja a los protagonistas de los *mind-game films* afectará no solo a su motricidad, al funcionamiento físico de su cuerpo supuestamente manejado por ellos de forma consciente, sino que comprometerá su subjetividad, su interpretación de la realidad diegética y sus actos más allá de su conocimiento de ello. Del mismo modo que Heracles asesina a sus hijos víctima de la locura transitoria, a lo largo de los siguientes epígrafes asistiremos a la recuperación postclásica de tal circunstancia de la mano de los *héroes amnésicos* (García-Catalán, 2012; 2016) que terminan descubriéndose a sí mismos, como le sucediera a Edipo, causa de su propia desgracia o de la de los seres que le rodean.

A diferencia, sin embargo, de lo trágico clásico, los *mind-game films* en los que el desbarajuste o enfermedad mental hace acto de presencia no otorgan al espectador —por lo menos hasta llegado determinado punto del filme— un saber privilegiado respecto al personaje que padece la afección que condiciona su punto de vista. Ni el espectador ni el protagonista de *Oldboy* (en ninguna de sus dos versiones) saben —en principio— que la muchacha con la que éste se encuentra y mantiene relaciones sexuales es su hija. O, pensando en un caso en que el protagonista padezca una enfermedad mental, el oficial Teddy Daniels de *Shutter Island* es ajeno a su situación de preso en la institución mental/carcelaria de la que es recluso por asesinar a su esposa, que ahogó a los tres hijos de ambos. Las alucinaciones que padece, justificadas diegéticamente por el trauma causado por su participación en la Segunda Guerra Mundial y en concreto en la liberación de campos de concentración nazis cobran sentido cuando la mujer y la niña que aparecían en ellas, y que Teddy Daniels —cuyo verdadero nombre resulta ser Andrew Laeddis— no reconocía, se revelan como su antigua mujer e hija. *Shutter Island* supone un gráfico ejemplo de lo que Elsaesser califica de tendencia dentro de los *mind-game films* y que, defendemos, supone uno de los rasgos principales configuradores de parte significativa de las narrativas dislocadas:

[o]ther films of the mind-game tendency put the emphasis on “mind”: they feature central characters whose mental condition is extreme, unstable, or pathological; yet instead of being examples of case studies, their ways of seeing, interaction with other characters, and their “being in the world” are presented as normal. The films thus once more “play games” with the audience’s (and the characters’) perception of reality: they oblige one to choose between seemingly equally valid, but ultimately incompatible “realities” or “multiverses” (Elsaesser, 2009: 14-15).

La última de las ideas contenidas en el párrafo de Elsaesser, no obstante, no es representativa de todos los de *mind-game films* cuyos protagonistas resultan finalmente enfermos. *Memento*, *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *Spider*, *Goodnight Mommy*, *Identity*

¹¹ Ya en el cine negro, Palao (1994) encontraba la irresoluble tensión entre la verdad, el deseo, lo trágico y la muerte, todos ellos enmarañados por subjetividades deseantes de protagonistas como los de *Perdición* (Double Indemnity, Billy Wilder, 1944).

¹² En ello consiste la *hamartia*, el error trágico teorizado por Aristóteles y que mencionábamos también en el capítulo primero.

o *Shutter Island* son algunos de los ejemplos en los que la enfermedad, amnesia o desdoble de la personalidad de los protagonistas no se deja sospechar desde su visión de la realidad diegética sino que agarra por sorpresa al espectador y al enfermo mismo en un giro de guión similar, por lo que tiene de similar a la *anagnórisis* aristotélica al presentar una reconfiguración de la propia identidad en base a un descubrimiento que supone todo un cambio de la fortuna del héroe en cuestión.

La cita puede aplicarse, sin embargo, literalmente a *Abre los ojos* y *Vanilla Sky*, por su constante énfasis en la mente y el abierto debate sobre la salud mental de sendos protagonistas, ambos reclusos también, acusados de asesinato y a la espera de que se ratifique o desmienta su condición de enfermos. Aquí sí, el argumento presenta incompatibilidades entre dos realidades que colisionan entre sí y obligan tanto al espectador como al personaje a preguntarse cuál de ellas es la versión *correcta* de la realidad: entre otras dicotomías, el protagonista sólo puede tener la cara deformada o no, y su ex amante estar viva o muerta. Otra cinta que funciona paralelamente a la posición de Elsaesser sería *Origen*. Siguiendo con esta estela representacional del cine contemporáneo especialmente adscrito a los géneros de ciencia ficción y thriller que, observa Shaila García-Catalán, convierte a lo mental en el epicentro gravitatorio de su intriga, de su argumento y, en el caso de los *mind-game films*, también de la trama, en el filme de Nolan

destaca la potencia de lo mental, sobre todo, cuando se debilitan los controles yoicos de la consciencia. La mente, en relación a la cual el film supone una magnética prosopopeya, es concebida como una fuerza casi exterior o al menos independiente o desconocida del sujeto con una efectiva función fundadora. La mente es, pues, una instancia enunciativa que en la medida en que, si lo hace bien, crea sin que el sujeto se percate de que es su mente la que está creando (García-Catalán, 2012: 229).

Cabe incidir, pues, de la mano de Elsaesser, en que los males de los que da cuenta el cine postclásico fracturado hacen referencia a desórdenes de corte mental. Pero el teórico va más allá aludiendo a que tales patologías entroncan con una suerte de clima que supera la subjetividad individual del individuo que las padece para constituir una reflexión general que metaforiza toda una problemática en torno a la fiabilidad de la interpretación del presente a partir de la dilución simbólica de los límites entre realidad e irrealidad, *verdad* y falsedad.

He claims that these revolve around paranoia, schizophrenia and amnesia, which are not only “pathologies of individual lives” but also open out “to contemporary issues of consciousness and subjectivity in general (25). Since these pathologies share a blurring of real and unreal, sane and insane, true and false, victim and agent, Elsaesser locates the narratological innovations of mind-game films mainly in how they deal with issues of reliability (Simons, 2014: 22).

Elsaesser comprende pues la insistencia en esas «pathologies (of subjectivity, of consciousness, of memory and identity)» como algo que supera el interés de una época en la clínica individual para pasar a dar razón de una crisis de la relación entre el sujeto contemporáneo y su mundo, más concretamente como «indications of crisis and uncertainty in the relation of the self with itself and with the world (and by extension: of the spectator with the screen)» (Elsaesser, 2009: 31). Josep Maria Català manifiesta una opinión similar al declarar que «la paulatina absorción del mundo alucinatorio por parte de

los cineastas y del público es un síntoma claro de la existencia de una nueva sensibilidad» (Català, 2016: 222). Esa nueva sensibilidad, tanto Elsaesser como Català la vinculan a un cierto movimiento de los parámetros que rigen lo considerado socialmente como “normal”. El cine, en tanto arte que piensa su relación con la realidad, propone también formas de comprenderla indicando, según Català, que «[s]i nos preocupa tanto nuestra relación con la realidad, será porque hemos perdido contacto con la misma. Entender este fenómeno o tendencia cinematográfica como una moda¹³ sería entonces pecar de ingenuidad, en tanto en cuanto

[p]recisamente son las modas los fenómenos que menos pueden analizarse por su mero valor nominal, es decir, por lo que ellas dicen que son, puesto que es a través de corrientes continuas, como las que ellas representan, como la sociedad actual revela siempre lo peor y lo mejor de sí misma (Català, 2016: 223).

Todo ello queda vinculado directamente al fenómeno de los *mind-game films*, en tanto en cuanto el proceso de identificación con los protagonistas propicia el *observar* el mundo de la diégesis mediante el *punto de vista* de un amnésico, esquizofrénico, psicótico, etc. pero desde una forma discursiva que lo *hace pasar por normal* durante parte del relato, hasta que saltan las contradicciones y se desvela la *poca fiabilidad* del narrador *enfermo*:

[i]n other words, the hypothesis would be that mindgame films imply and implicate spectators in a manner not covered by the classical theories of identification, or even of alignment and engagement, because the “default values” of normal human interaction are no longer “in place,” meaning that the film is able to question and suspend both the inner and outer framing of the story (Elsaesser, 2009: 30).

El relato nos niega, en algunos casos durante parte del mismo y en otros —los más subversivos, radicales, los realmente rupturistas, como la ya citada trilogía de Lynch— incluso tras el final, el acceso al punto de vista *normal*, con la importantísima ocultación de esa misma privación. Es de este modo que «the frame of “normality” against which a character’s behavior can be measured is absent, and even the revelation of his or her condition does not provide a stable external reference point» (Elsaesser, 2009: 26-27). Traslada, así, la mencionada zozobra, inseguridad, preocupación respecto a la distinción entre lo *sano/enfermo* o *real/ilusorio* a los mecanismos narrativos del relato y, mediante la identificación con el punto de vista inestable, obliga al espectador a padecerla.

Pero los narradores poco fiables de los *mind-game films* que sufren esas “patologías de la subjetividad”, dirá Elsaesser, poseen como una suerte de compensación, de don malidto, la capacidad de aproximarse a su entorno, de observar lo que les rodea de un modo inaccesible al resto, es decir, a aquellos cuya mirada objetivante conforma de forma intersubjetiva el estándar de lo entendido como realidad. Esa idea le permite acuñar el concepto de *patologías productivas*:

¹³ De algún modo, ya Baudelaire destacaba la importancia del componente particular de cada época que constituía aquello por lo que pasaría a la historia. Lo que pudiera parecer un transitorio, efímero, fugitivo complemento del ideal estético eterno, inmutable, era aquello que uno de los padres de la estética contemporánea bautizaba como lo *moderno* de la misma.

these apparently damaged minds and bodies are capable of displaying remarkable faculties at times, being in touch with agents from another world (*The Sixth Sense*), intuiting imminent disaster (*Donnie Darko*), or starting popular protest movements (*Fight Club*). Their disability functions as empowerment, and their minds, by seemingly losing control, gain a different kind of relation to the man-made, routinized, or automated surroundings, but also to the more “cosmic” energies, which usually center on the new physics of time travel, curved spaces, stochastic systems, and warps in the universe. In other words, these pathologies are presented to the spectator in some sense as productive pathologies (Elsaesser, 2009: 31).

El teórico defiende que, si para los románticos la locura era índice de genialidad, de individualidad talentosa —relación en la que ahondaremos más adelante—, para la filosofía francesa contemporánea es algo que arranca de la individualidad para tener un significado que puede leerse en términos sociológicos, colectivos. Según Elsaesser, leyendo los *mind-game films* según el camino pautado por Foucault deberían ser interpretados como reacción a nuevos métodos de control social:

they either represent the (individual) solution to a (collective) problem – rather than constituting the problem, as in the case study – or the illness is made to work, fitting a body (through its mind no longer “in control”) around a new set of social tasks and political relations. In this way “aberrant” mental states signify the effects of the new disciplinary machines of which they are the early warning systems, heralding the next step after internalizing (bourgeois) self-discipline and self-monitoring, where it would no longer be the mind – not even the Freudian mind, with its unconscious and superego competing for control – that is in charge, but instead, where the senses, the sensations, affects, and the body are the ones that are being directly addressed, stimulated, and appealed to, and thus “organized” and “controlled,” in order to fit the subject into the contemporary world and the social matrix of “affective labor” (2009: 32).

4.3.2.2 La paradójica lucidez de los visionarios locos: *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010)

Un ilustrativo ejemplo de ello es lo encontramos en la prolífica *Shutter Island*, a través de las alucinaciones de Teddy Daniels/Andrew Laeddis, el cual creyéndose su rol de investigador en el manicomio de la isla y haciéndolo creer al espectador, no es sino un recluso más traumatizado por su experiencia en la guerra y la locura de su mujer, asesina de sus tres hijos en común y asesinada a su vez por él. Y es que ya la cuidadísima escenografía y la planificación del filme avisa indirectamente del valor concedido a los visionarios cuando, en una de las primeras secuencias, se nos muestra colgado en una de las paredes del despacho del director del sanatorio un dibujo del poeta, ilustrador, místico y en definitiva visionario artista inglés William Blake (1757-1827), despreciado en su convulsa época como torpe y desdichado demente y considerado hoy uno de los precursores de la modernidad artística.

La obra de William Blake en la puesta en escena de *Shutter Island*.

En una época en que Inglaterra se veía empujada por las embestidas de la I Revolución Industrial, la onda expansiva del estallido y evolución de la Revolución Francesa y la resaca por la derrota de la guerra contra los Estados Unidos, el antimonárquico William Blake, a caballo entre los siglos XVIII y XIX genera potentes imágenes antirracionalistas (Hofstätter, 1981) que sentarán precedente de cara al heterogéneo simbolismo decimonónico y surrealismo del siglo XX. Y es que, si Goya decía que *el sueño de la razón produce monstruos*, esos monstruos a los que él mismo dio forma en la última etapa de su vida sirven también para explicar el mundo. La presencia de los dibujos de Blake en *Shutter Island* no resulta en absoluto anecdótica o superficial si tenemos en mente que el autor fue un místico en un sentido más literal del que pudiera suponerse, en tanto en cuanto su obra está marcada por las visiones sobrenaturales —siempre amistosas, no terroríficas— que

aseguraba experimentar en las que se le aparecían profetas, ángeles, hadas... que guiaban su procedimiento artístico y en las que se apoyaba para interpretar de forma heterodoxa textos sagrados como la Biblia. Los seres de Blake escapan de las leyes de la física gravitando o hundiéndose en espacios inmensos indeterminados. Los muertos visitan a William Blake en sueños como le sucede a Teddy/Andrew en el filme de Scorsese, y ambos reciben instrucciones de ellos que condicionan su vida fuera del sueño:

el misticismo artístico de Blake proviene de la espantosa experiencia que sufrió a causa de la muerte de su hermano. En sueños nocturnos y en horas de desesperación, siente la presencia del difunto, que le proporciona profundos conocimientos acerca de las leyes del universo y de la tierra. El hermano llega incluso a comunicarle en tales éxtasis el procedimiento técnico que debe emplear para plasmar estas visiones (Hofstätter, 1981, 123).

El rol del hermano de Blake en sus visiones se traslada en *Shutter Island* al de la supuesta mujer muerta de Teddy que le insiste en encontrar a Andrew Laeddis, como veremos. Pese a lo que de irracional pudiera conllevar la referencia, «Blake no configura estas fuerzas sobrenaturales como caos sino como orden lógico [...]. El adorno no significa aquí decoración, sino configuración lógica y orden». En otras palabras, un modo de representación y de significación diferente se abre camino, y ello casa perfectamente con la posición del director del hospital de Ashecliffe en el filme. Si bien ni Teddy/Andrew ni el espectador lo sabe todavía, el director de la institución aboga por tratamientos curativos de los enfermos mentales y se posiciona en contra de la brutal intervención quirúrgica con procedimientos como lobotomías. Veremos que cree en sostener, hasta cierto punto, el delirio de Teddy/Andrew para comprenderlo y poder curarle, sin dejar de tener en cuenta su subjetividad.

Siguiendo con el paralelismo entre lo *visionario* de William Blake, cuestionador incansable de la política y la moral de su época aunque fuera desde sus formas que aúnan pesadilla y ensueño, y el protagonista de *Shutter Island* en tanto héroe traumatizado por su presente, desengañado y crítico con el mismo, debemos recalcar que tanto las pesadillas y alucinaciones que retrotraen a este último a la traumática liberación del campo de concentración nazi de Dachau como su estancia en el manicomio en general reproducen el horror de la Segunda Guerra Mundial y el holocausto más allá del final oficial de la misma. En tanto excombatiente traumatizado —ejemplos de los cuales ya vimos a propósito de las audacias narrativas del Hollywood clásico—, lejos de erigirse en héroe triunfante libertador de la democracia occidental arrastra consigo el malestar del horror que más hondamente marcó al siglo XX fuera de los límites del conflicto armado en sí. Lo traumático del campo de concentración se ve reflejado en el manicomio en tanto cárcel. Ya al inicio de la cinta se establece un paralelismo claro cuando, al llegar el protagonista junto con su supuesto subordinado al sanatorio advierte sobre la alambrada que corona el muro exterior:

- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: Electrified perimeter.
- [Chuck Aule]: How can you tell?
- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: I've seen something like it before.

La puesta en escena confirma posteriormente a través de autorreferencias la asociación entre el campo de concentración y el sanatorio de la isla al representar las dos llegadas, las dos entradas de Teddy/Andrew en ambos espacios.

Composiciones que riman y refuerzan el simbolismo de los recuerdos de Teddy.

Las dos torres, la verja, los vigilantes y el punto de fuga que atrae la mirada sendas puertas adentro establecen la terrible analogía que posteriormente Teddy Daniels verbalizará de forma directa, diciendo a Chuck: “I stood at Dachau. We saw what human beings are capable of doing to each other, right? For Christ’s sakes, we fought a goddamn war to stop them, and now... Now I find out it may be happening here? On our soil? No”. Daniels es capaz de observar que el horror no finaliza con la guerra. La distorsión de la

realidad le permite enfatizar el carácter carcelario de Ashecliffe, acusar el malestar de los reclusos, así como incidir en que la paranoia se arrastra tras los tratados de paz —siendo las obsesiones conspiratorias, de hecho, uno de los rasgos por excelencia de la Guerra Fría—.

En la misma línea, y en tanto sujeto «incapaz de percibir su propia anormalidad, el alcance de su actitud psicótica» (Català, 2016: 230), pero con la lucidez que el teórico otorga a los *locos-cuerdos*, Daniels aboga por escuchar a los locos, pues una sociedad autoconvencida de su intachable racionalidad jamás lo haría. Y si alguien puede hablar de lo que de paranoico, de irracional, de conspiratorio y en definitiva de loco tiene esa sociedad que encierra y condena al ostracismo a quien considera *anormal* es el loco que la observa desde el reverso, desde la cara opuesta de la misma:

- [Chuck Aule]: How do you believe a crazy guy?
- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: That's the beauty of it, isn't it? Crazy people, they are the perfect subjects. They talk, nobody listens.

Se da la paradoja de que aquél que puede señalar hacia los agujeros de la racionalidad y el orden social, hacia las fallas de la moralidad y la ética es el recluso, el condenado, el marginado, el enfermo, pues si hubiera algo de verdad en su discurso, quedaría en él cuidadosamente encerrada precisamente por las fuerzas del orden de esa sociedad a quien no conviene evidenciar sus fallidas —de las cuales esos *restos* sociales dan cuenta—.

En este sentido, una esclarecedora conversación mantenida entre Teddy Daniels y la paciente Bridget Kearns despliega la puesta en cuestión de los parámetros de la normalidad desde el razonamiento de una supuesta loca que, en primer lugar, parece *bastante normal*, y, en segundo lugar y atendiendo a la estructura del relato de *Shutter Island*, pertenece a la esfera del delirio creado y sostenido por su protagonista Andrew Laeddis en su rol del detective Teddy Daniels. Antes de comenzar el interrogatorio, le dice a la mujer:

- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: Excuse me for saying this, Miss Kearns...
- [Bridget Kearns]: Mrs.
- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: Mrs. Kearns. But you seem quite normal, I mean, in comparison to the other patients here.

Con ello, Teddy verbaliza la cuestión de la normalidad haciendo referencia a la apariencia de los pacientes, que en su mayoría oscilan entre el retraimiento absoluto y el espasmo, tomando implícitamente su actitud y más concretamente su gestualidad como pruebas fehacientes de su enfermedad, de su imposibilidad de reinserción¹⁴. Su concepción de la locura parece corresponderse pues con la *apariencia* de locura, y no concibe, de momento, la posibilidad de que las patologías mentales se instalen en los sujetos sin hacerse visibles fisiológicamente. Reprime, evidentemente, tanto lo que su esposa padeció como lo que padece él mismo. A su comentario, Mrs. Kearns responde:

¹⁴ Su asunción y actitud hacia el histrionismo o desequilibrio de los pacientes recuerda cómo en la sistematización de la histeria femenina decimonónica elaborada, escenificada y registrada por Charcot, los síntomas no era índices de una dolencia que se podía deducir a partir de ellos sino que, en palabras de Didi-Huberman: «*el síntoma se transformaba en signo*: [...] la visibilidad de su *comparecencia* [del enfermo] se transfiguraba en una visibilidad explicativa. Un signo. Un signo, es decir, la circunscripción temporal explicativa de las criptografías precarias y llenas de lagunas inherentes al síntoma» (Didi-Huberman, 2007: 38).

- [Bridget Kearns]: Well, I have my dark days. I suppose everybody does. The difference is most people don't kill their husband with an ax.
- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: Ah.
- [Bridget Kearns]: Although, personally, I think if a man beats you and fucks half the women he sees, and no one will help you, axing him isn't the least understandable thing you could do.
- [Chuck Aule]: Maybe you shouldn't get out.
- [Bridget Kearns]: (ríe) What would I do if I did? I don't know the world anymore. They say there are bombs that can reduce whole cities to ash. And what do you call them, televisions, voices and faces coming from a box... I hear enough voices already.

En el razonamiento de Bridget Kearns queda implícito que, efectivamente, puede que sea más normal de lo que parece. Es consciente de que no es lo más habitual asesinar a un marido con un hacha. Sin embargo, le plantea sus razones y la posibilidad de que alguien *normal* realice un acto *anormal*, un acto que sobrepasa los límites de lo que la justicia y la ley de una sociedad permite *bajo determinadas circunstancias*, también límites —remite, de algún modo, al *yo soy yo y mi circunstancia* de Ortega y Gasset (1984), en tanto en cuanto reivindica el peso de lo circunstancial en la configuración de un determinado ser humano—. Tal vez, dice implícitamente, lo que no es normal es que un esposo golpee sistemáticamente a su mujer sin que ella se devuelva de algún modo.

Pero, además, Mrs. Kearns da a entender también que tal vez es el mundo el que se ha vuelto loco. La bomba atómica capaz de aniquilar ciudades enteras y millones de seres humanos en cuestión de segundos o la intromisión de esas *voces y caras* que se inmiscuyen en cada hogar desde el receptáculo en forma de caja que es la televisión le parecen a Bridget Kearns señales de la esquizofrenia del mundo, al cual dice que ya no reconoce. No en balde la barbarie nuclear que pone el broche final a la Segunda Guerra Mundial y el crecimiento de los medios de comunicación de masas encabezados por la televisión son dos de los rasgos clave del devenir del siglo XX. La perspectiva de esta loca que piensa lo demencial del mundo es, como decíamos, a un nivel enunciativo superior cuya estructura se asimila a la de una *matrioska* rusa, el relato que otro loco (Daniels/Laeddis) se ha inventado inconscientemente para establecer una dialéctica con esa esquizofrenia de mediados del siglo XX desde la barrera, desde la protección del rol que se ha asignado a sí mismo en tanto garante de la justicia, de la ley, de la perpetuación de la *normalidad*. En ese metafórico, indirecto diálogo, Daniels/Laeddis refuerza, en el fondo, la justificación de sus propios crímenes: el mundo ha demostrado volverse loco, y a su vez, los locos pueden tener su(s) razón(es).

Esto no obstante cabe matizar que el protagonista de *Shutter Island* se sitúa más allá de esta categoría, pues «el loco-cuerdo, es decir, el paranoico consciente de su locura social, se sitúa justo en el horizonte de sucesos, mientras que el psicótico propiamente dicho ha caído definitivamente del otro lado y se aleja por parámetros espacio-temporales diversos» (Català, 2016: 239). El primero se correspondería con Teddy Daniels, mientras que el segundo lo haría con Andrew Laeddis, la verdadera identidad del anterior, el recluso que reprime el recuerdo de su pasado.

Es en la fina línea que más que separarles les cose en la que lo esperpéntico de la *normalidad* emerge y se entrelaza con el trauma, con el horror que retorna en forma de alucinación y pesadilla. Es el hecho de la proyección imaginaria de Andrew Laeddis como

Teddy Daniels lo que permite medir lo abyecto de lo que está reprimiendo. Andrew ha sido tan cuerdo, tan consciente de las atrocidades que la humanidad es capaz de cometer fríamente —tanto desde la racionalidad política de la guerra como desde la intimidad terrible del parricidio—, que no puede soportarlo y se refugia en la locura, en una ficción no exenta de tortura.

En la torsión de la enunciación fílmica que desdibuja la diferencia entre ambos estados está la clave de que la conspiración, el engaño, alcance a la propia materialidad fílmica.

4.3.2.3 El peligroso olvido de la propia subjetividad

Llegados a este punto, la pregunta con la que la profesora Shaila García Catalán abría el debate en torno a los *mind-game films* —«¿lo parece o todo el mundo está loco?»— se vuelve más compleja de lo que ya prometía:

si parece que todo el mundo está loco, será porque algo hay en el ambiente que nos remite a la locura. Pero, por otro lado, si todo el mundo está loco, se diría que nadie lo está, puesto que la locura, cuando se contempla desde una perspectiva general, es una cuestión de cuáles son los parámetros desde los que se establece la normalidad (Català, 2016: 230).

Zygmunt Bauman (2007a, 2007b) alude a la economía del miedo como importante catalizadora de la inquietud contemporánea. Más adelante mencionaremos algunas otras de las respuestas que en ese mismo debate se ofrecían como posibles hipótesis del despegue de la realidad metáfora del cual sería la no linealidad y la insistencia en los narradores delirantes, entre las cuales se encuentra también, por ejemplo, el cambio de paradigma científico que desestabilizaría las nociones de tiempo y espacio. Pero detengámonos para terminar el apartado en otra vertiente de ese *don* de *ir más allá* del *loco-cuerdo* que hablaría, desde los márgenes del discurso institucional, normativo, de las inconsistencias del mismo.

Palao (2004) y García-Catalán (2012) entienden bajo el concepto de *Paradigma informativo* la primacía absoluta de la *información* en tanto forma única de acceso al saber, a la experiencia y en definitiva al mundo. Los cuerdos, los *integrados*, por decirlo con Eco, entrarían en la lógica de aprovechamiento de la disponibilidad de la información que promete la globalización de los medios de comunicación sumada a la digitalización y proliferación de los dispositivos móviles entendidos como herramientas democratizadoras del conocimiento y el saber —siempre en forma de dato, de información—. En la Sociedad de la Información —también, si queremos, sociedad red (Castells, 2005), sociedad del espectáculo (Debord, 2008), aldea global (McLuhan 1993)—,

el paradigma informativo no implica tanto un discurso que se presenta hegemónico en relación a otros, sino que se erige como único campo de enunciación desde el cual se incorporan los discursos en su espacio [...] el lugar desde el que se enuncian, se legitiman y se incorporan los diversos discursos del mundo, asienta y prosigue el proyecto consensual de la modernidad. Éste se espera en los efectos igualitarios del saber y en la comunión del mundo y su imagen (García-Catalán, 2012: 105).

En una sociedad dominada por la lógica del paradigma informativo, «la información es saber sin sujeto porque es una modalidad del saber que ofrece el semblante de una total autonomía operativa que lo hace prescindible» (Palao, 2004:15). En otras palabras, supone una situación análoga a la del lenguaje cinematográfico hegemónico respecto al espectador acostumbrado a su convencionalidad: ambos se prometen autónomos y parecen garantizar el acceso directo del consumidor de información/imágenes al mundo sin que tenga nada que ver en el proceso de mediación que implica su lectura. El precio a pagar por la disponibilidad del saber y del mundo a través de la lógica informativa y de la evolución del régimen de iconicidad occidental que arranca del lienzo enmarcado renacentista hasta llegar al cine y los diversos dispositivos móviles actuales es la evacuación de la particularidad sujeto, de modo que éste sería, por así decirlo, *intercambiable* por cualquier otro, en virtud a su vez de la *asepsia*, la *objetividad* del saber recibido, que se quiere independiente de la instancia receptora del mismo.

La digitalización promete el acceso directo al conocimiento si éste se entiende como información, a la vez que, tal y como argumenta García-Catalán (2012), el auge de la neurociencia aplicado cada vez a más parcelas del conocimiento busca localizar las explicaciones concretas a todos los ámbitos del comportamiento humano en el cerebro. Trasladando a la materialidad fisiológica las explicaciones de la subjetividad humana —que implican decisiones en torno a cuestiones como la moral o los sentimientos afectivos—, se erradica precisamente la intervención subjetiva del sujeto que ejecuta tales decisiones. Se le excluye de la conciencia de participar en el proceso, en este caso, de acceso al conocimiento o de lectura del texto audiovisual, en pro del dato, de la información *objetivizante*.

Adquirir conciencia de la propia responsabilidad en el proceso pasa por atender lo que de subjetivo, de íntimo y particular tiene la interacción con el dispositivo —simbólico y físico— que nos brinda el acceso a *un* determinado mundo. Solamente desde la aproximación crítica al paradigma informativo, al cine, a cualquier discurso, y no desde una entrega rendida al mismo, puede comprenderse en tanto artefacto cultural, simbólico, ideológico. El esfuerzo interpretativo en una época que parece querer aniquilarlo es condición necesaria para evitar la absoluta desprotección ante la omnipotencia y omniinclusividad del paradigma informativo. Todo ello no es sino otra cara de la lucidez implícita en el posicionamiento que cuestiona la legitimidad y el discurso propuestos como basillares —y por tanto, peligrosos de cuestionar— de toda una cosmovisión. Català advierte que

[h]ay que ser vidente para vislumbrar esos universos distintos que residen en el interior de la realidad, así como en el interior de la naturaleza. Pero la videncia, a veces entroncada también con la locura, empieza por el sentido crítico.

La vision crítica es la forma más genuina de la videncia y no esas pantomimas que representan por la radio y la television tantos desaprensivos. En realidad, el vidente no está viendo otro mundo, sino el reverso de este. La videncia supone el descubrimiento de que la realidad está compuesta por diversas porciones situadas contiguamente unas de otras (Català, 2016: 245).

Los relatos cinematográficos sostenidos por amnésicos, esquizofrénicos, narradores con desdoblamiento de personalidad, etc. pondrán de manifiesto esa fragmentación, ese carácter tornasolado de la realidad jamás unívoca, siempre problemática y mediada por una

interpretación que inevitablemente reelabora una exterioridad en bruto de carácter *noumenal*, por decirlo con Kant, que resulta inalcanzable al sujeto hasta que la percibe y hace suya — proceso en el que el lenguaje juega un ineludible papel—.

Lo traumático, lo oculto bajo la aparente abundancia informativa es aquello que reclamarán los *héroes amnésicos*, tal y como veremos a continuación, haciéndose con el poder de la enunciación y contaminándola con su falta de información y sus teorías conspiratorias:

lo mental comienza a jugar sus bazas, dando a paso a un espacio de realidades oníricas, de recuerdos, o simplemente, de universos paralelos. Este sometimiento de la puesta en escena al argumento es tal en los films sobre lo cerebral que se genera una torsión de su temporalidad y/o su espacio. La paranoia, la esquizofrenia, la amnesia, la insistencia en lo traumático, los fallidos de la identidad o la falta de reconocimiento subjetivo ya no sólo se presentan como temas: el trauma cala en la trama dando lugar a orquestadas complejidades narrativas, reflejo de una definitiva puesta en crisis de cualquier certidumbre epistémica, ética u ontológica a las puertas del nuevo siglo (García-Catalán, 2012: 320).

4.3.2.2. Amnesia

La obsesión por la memoria en forma de imágenes registradas es consustancial a la cultura digital y por ello uno de los más insistentes motivos de las narrativas fracturadas postclásicas. Más adelante demostraremos cómo alguno de los productos más representativos de esta tendencia hacia la complejidad de la industria cinematográfica y televisiva como, por ejemplo, *Black Mirror*, vuelven una y otra vez sobre escenarios en los que un hipotético registro total de la experiencia vital del sujeto contemporáneo es posible. Un precedente claro lo hallamos en *Final Cut* (*La memoria de los muertos*, Omar Naïm, 2004), donde Alan Hakman (Robin Williams) edita los recuerdos de las personas fallecidas que llevaban un implante que les permite registrar toda su vida a modo de plano subjetivo. Su ejercicio de montador cinematográfico consiste en generar un relato de esa *vida en bruto*, eliminando lo problemático y creando un discurso cinematográfico y visual emotivo, buenista y conciliador que los más allegados —o simplemente los invitados— de la familia ven a modo de película en un espacio a modo de cine, preparado para el visionado conjunto.

Esa testarudez contemporánea en explorar el registro total que veremos más adelante tiene su otra cara, que aparece incluso con más insistencia que la anterior en el cine que nos interesa. Nos referimos a la pérdida de la memoria, al bloqueo total o parcial de recuerdos de sus protagonistas, cuyo trayecto en el filme pasa —a veces consciente y otras veces inconscientemente— por recuperar la memoria perdida y hacerse cargo del pasado oculto. En esta línea, Shaila García-Catalán (2012; 2016) explora la insistencia del cine en traer al *thriller* postclásico —predominantemente— la figura del que bautiza poéticamente como *héroe amnésico*, «figura sintomática de la cultura digital, es decir, una figura que por la insistencia de su aparición habla de un malestar que la cultura silencia» (García-Catalán, 2016: 1).

Y es que junto con la no linealidad, la amnesia es una de las características concretas que con más asiduidad puebla las narrativas fracturadas, y el motivo de la desestructuración

narrativa. Cabe recordar que el rasgo mayor en el que se integra la amnesia en este capítulo es la *justificación de la no linealidad en virtud del punto de vista*. Es decir, se trata de relatos amnésicos en tanto en cuanto la amnesia atraviesa a los personajes en los cuales predomina la focalización.

En su teorización sobre el héroe amnésico, García-Catalán observa este «héroe caído» como una reivindicación de la cultura contemporánea de la subjetividad, en respuesta a la primacía de las neurociencias en tanto discurso científico privilegiado que aspira también a explicar la anterior. La profesora advierte la recurrencia de sus puestas en escena a «espacios carcelarios así como cascos cerebrales, espejos, tatuajes o fotografías, es decir, objetos o superficies donde se espera la confirmación de la identidad» (García-Catalán, 2016: 1). Ejemplos de tales puestas en escena las encontramos, sin ir más lejos *Abre los ojos*, paradigmático ejemplo de *mind-game film* con su particular héroe amnésico. El filme de Amenábar cuenta con la institución sanitario-penitenciaria en que se halla internado César; también con las fotografías de las mujeres cuyos rostros se confunden en la memoria; los espejos son una constante debido a que el protagonista busca la confirmación de la deformación o reparación de su rostro observándose en ellos, y a la lista propuesta por la autora se añade la prótesis facial que le ofrecen cuando para ocultar su cara desfigurada. Este último elemento es especialmente significativo en cuanto a la *re-construcción, re-producción* identitaria se refiere. Los tatuajes que instruyen la memoria del amnésico Leonard Shelby en *Memento* son otro paradigmático ejemplo de ello. En ellos el protagonista confirma las líneas maestras de su pasado y las instrucciones a seguir para acometer una venganza que le permita alcanzar la paz tras ese pasado.

La máscara que alude a la problemática identidad de César y los tatuajes de Leonard.

En el caso de Leonard Shelby, la alusión a esos objetos de los que se espera que ratifiquen la identidad es doble, pues sus tatuajes están escritos del revés y necesitan un espejo para poder ser leídos normalmente. Y ¿qué objeto más metafórico de la búsqueda de identidad propia que el espejo, cuya imagen permite que nos observemos (prácticamente) completos?

De hecho, uno de los nudos clave de la intersección entre lo trágico, el *thriller*¹⁵ postclásico y la no linealidad reside en la búsqueda del héroe amnésico de su propia identidad. La contradicción, teniendo en cuenta el contexto mencionado anteriormente, queda servida: «Allí donde la cultura digital propicia que es suficiente tener un saber, al héroe amnésico le ocurre lo contrario: no tiene u ostenta un saber informativo, éste de

¹⁵ Shaila García-Catalán da razón de la declinación de la ciencia-ficción hacia el thriller llamando la atención sobre el crecimiento del interés en lo mental por encima de lo espacial, en respuesta a la neurociencia como campo privilegiado de la investigación y el saber científico.

nada le sirve, más bien, él es conducido, esclavizado, arrebatado, por un saber inconsciente que lo controla» (García-Catalán, 2016: 12). Tal y como recalca la profesora, pese a habitar en la Sociedad de la Información, el héroe amnésico no tiene acceso a su propia identidad. Ésta se levanta sobre un altísimo grado de digitalización de información y servicios que ofrece la apariencia de sostenerse a sí mismo. En la sociedad digitalizada la información, el dato aparentemente disponible, democratizado, a merced del usuario, se quiere suficiente para explicar el mundo. Ello parece eximir al sujeto de implicarse subjetivamente en la misma, pues en un mundo plagado de información, sobra el riesgo interpretativo para acceder al saber. Contrariamente, la información que se quiere científica premia lo *objetivo*. En otras palabras:

la digitalización, en tanto, agudiza la exclusión de la subjetividad de la sociedad de la información, aumenta la pasión por la ignorancia (el poder no es equivalente a saber). [...] La alienación de la subjetividad en favor de un individuo que, creyéndose completo, se mueve sin detención, se agudiza en lo digital en tanto se exagera la prescindibilidad del sujeto. (García-Catalán, 2016: 11)

Las neurociencias, tan en boga también desde la década de 1990 —bautizada oficialmente por el presidente de los Estados Unidos George W. Bush como la *Década del cerebro* y que no en balde coincide con el crecimiento del cine no lineal y *mind-game films*— ilustran y a la vez se retroalimentan con la digitalización, especialmente con la importancia que conceden a la neuroimagen. De la materialidad cerebral y de su plasmación visual (técnica, por supuesto) se pretende, desde el cientificismo¹⁶, extraer explicación a todo comportamiento, subjetividad y sentimiento humano. En palabras de García-Catalán, las neurociencias tienen una ambición totalizante: se proponen explicar todo lo relativo a lo humano desde sus postulados cientificistas. Pretenden dar una causa biológica definitiva a aquellos temas que han ocupado a la cultura desde los albores de Occidente: desde la existencia de Dios al secreto de la felicidad, desde el amor hasta el concepto de tiempo (García-Catalán, 2012: 24).

Pero culturalmente, desde el valor simbólico del cine, el héroe amnésico contesta el supuesto éxito de la neurociencia en tanto explicación definitiva de todo lo concerniente a lo humano por dos razones principales:

1. Demuestra la insuficiencia de la disponibilidad del mero dato, de la información, para resolver su precaria situación y comprender su pasado. Una y otra vez, desde *El sexto sentido* hasta la saga de Jason Bourne pasando por *Sin identidad*, *Mindscape* o *Trance*, el conflicto se repite. Aunque ambientada en los cincuenta, también *Shutter Island* denuncia la insuficiencia de la investigación policial, supuestamente objetiva y al servicio del Estado, garante del bienestar público. Teddy Daniels/Andrew Laeddis intenta seguir pistas de la investigación que cree estar llevando a cabo en Ashecliffe, pero estas parecen escurrírsele de entre las manos. El último médico que supuestamente vio a la enferma-prófuga

¹⁶ Las dos definiciones propuestas por el Diccionario de la Real Academia Española se ajustan al sentido en que empleamos el término. La primera de ellas describe la corriente ideológica como «teoría según la cual los únicos conocimientos válidos son los que se adquieren mediante las ciencias positivas». La segunda lo define como «tendencia a dar excesivo valor a las nociones científicas o pretendidamente científicas».

se ha ido de vacaciones; el vigilante que hacía guardia en su pasillo salió al lavabo; los informes que los agentes demandan les son negados desde las autoridades del hospital psiquiátrico... Las incongruencias, contradicciones y aparente ausencia de información que se interponen entre el agente judicial y la ansiada verdad le llevan a elucubrar todo un entramado conspiratorio anticomunista, complejo pero verosímil en una ficción ubicada en la Norteamérica de los años cincuenta que estéticamente recurre al referente del cine negro llevando a cabo un homenaje cuya potencia se comprende al final de la trama.

2. La aplicación de técnicas de investigación e intervención de corte científico sobre su mente se demuestran constantemente como un fracaso, una decepción o directamente un agente complicador de su turbio estado.

Su propio pasado le es negado, y la acumulación de mera información le resulta fragmentaria e incierta. Las fotografías, anotaciones y tatuajes que amontona y sobreescribe Leonard Shelby en *Memento* son un claro ejemplo de la insuficiencia del dato, que además resulta engañoso. El borrado neurocientífico de la memoria se vuelve en contra de los personajes incluso cuando fueron ellos quienes lo solicitaron intentando obtener algún beneficio de ello, tal y como demuestran *Paycheck* (John Woo, 2003), *¡Olvidate de mí!* o *Desafío total*. Otro gráfico ejemplo de ello, citado por García-Catalán, se encuentra en *The Bourne Identity: el caso Bourne* (The Bourne Identity, Doug Liman, 2002), cuyo protagonista Jason Bourne (Matt Damon) es capaz de recontar numerosas y excepcionales habilidades que posee pero, sin embargo, admite perplejo que desconoce quién es:

“cuando he entrado aquí he estudiado todos los ángulos de visión en busca de una salida. [...] Puedo darte la matrícula de los seis coches que hay aparcados fuera. Puedo decirte que la camarera es zurda y que el tipo que hay sentado en el rincón pesa 98 kilos y sabe defenderse. Sé que el mejor sitio para buscar un arma es la cabina del camión ahí fuera, y que en esta altitud podría hacer un sprint de 800 metros sin que después me temblaran las piernas. ¿Cómo puedo saber eso y no saber quién soy?”.

Por otro lado, la mentalidad paranoica que atraviesa al sujeto histórico de los siglos XX-XXI e instala en su subjetividad la amenaza constante de conspiración y de derrumbe tiene que ver, según Kilbourn, con una crisis mayor largamente arrastrada: una

‘crisis’ of memory as cinema’s, and thus the culture’s, ‘meta-traumatic’ engagement with its own history. This history is still unfolding and merges with the early twenty-first-century present in its unprecedented narcissistic obsession with its own identity as defined over against a host of real and imaginary ‘others’” (Kilbourn, 2010: 136).

La tensión entre la voluntad de recuperar una identidad olvidada y el peligro de enfrentarse al descubrimiento retrotrae inevitablemente la inseguridad contemporánea a la mitología edípica que constituye, según Balló y Pérez, un canon de validez universal: “el que explica la recerca de la veritat com un camí paradoxal cap a la caiguda, el que converteix la necessitat humana de saber en el lllindar d’una ferida que mai no podrà cristal·litzar del tot” (2009: 57). El dolor es, para Edipo y el “héroe amnésico” (García-Catalán, 2016) —postmoderno descendiente suyo, al fin y al cabo—, el precio del conocimiento, pues ambos buscan culpables ajenos para desgracias provocadas por ellos mismos.

Esa incertidumbre acerca de sí mismos es lo que empuja a los protagonistas amnésicos a indagar sobre su origen o sobre el lapso de vida que les falta, con frecuencia vinculado a un suceso violento. El rastreo de los propios orígenes y el peso que éstos tienen es muy destacable en el desarrollo de mitos y tragedias clásicos, en los cuales constantemente príncipes, semidioses o en definitiva personajes de alta alcurnia son abandonados por sus progenitores, temerosos de alguna predicción oracular o como consecuencia de algún designio o capricho divino. Los héroes son criados como pastores —como sucede con Paris, príncipe troyano— o bien por otros seres mitológicos como el centauro Quirón —bajo el entrenamiento del cual crecieron Ulises, Aquiles, Jasón o Heracles— u otras estirpes nobles —como sucede con Edipo— hasta que, alcanzada cierta edad, suelen marchar a reclamar el derecho de rango y en ocasiones trono que, por nacimiento, les pertenece.

Sin embargo, las catastróficas consecuencias de ese alejamiento del hogar de nacimiento no se dan en todos los ciclos míticos o tragedias por igual, siendo con mucha diferencia el más trágico de los casos el edípico, que según Balló y Pérez, llega

a constituir un cànon de validesa universal: el que explica la recerca de la veritat com un camí paradoxal cap a la caiguda, el que converteix la necessitat humana de saber en el llindar d'ua ferida que mai no podrà cristal·litzar del tot. El dolor, doncs, com a moneda de canvi, com a preu caríssim del coneixement (Balló y Pérez, 2009: 57).

De entre las figuras mitológicas que los autores proponen en su libro *Los riesgos del saber*, el que más nos interesa en relación al *héroe amnésico* es, como ya avanza la cita anterior, Edipo. Ello se debe a que una constante en los relatos cinematográficos que el acceso al saber, la llegada a la verdad por parte de los protagonistas implica descubrirse como culpables de algo inesperado. Todavía más, en su indagación detectivesca «el culpable que se busca por la acción más detestable es uno mismo» (Balló y Pérez, 1997: 249). El dolor es, para Edipo y el “héroe amnésico” —postmoderno bastardo suyo, al fin y al cabo— el precio a pagar por el vencimiento de la amnesia, el castigo por querer saber, pues la adquisición de conciencia respecto a lo acaecido les hace ver que buscan culpables ajenos para desgracias provocadas por ellos mismos. Si la acumulación de datos —binarios, dicotómicos— era lo que Palao observaba que propiciaba la Sociedad de la Información cuya diseminación se ve disparada por la digitalización y las nuevas tecnologías, el querer superar el conocimiento entendido como el acceso al saber epidérmico, la indagación profunda y dolorosa en la propia subjetividad, es castigada con el horror de enfrentarse al trauma más íntimo.

El parricidio y el incesto, crímenes cometidos por Edipo sin saberlo, son constantes en tanto terribles descubrimientos a los que llegan los protagonistas amnésicos de los *mind-game films*. Mencionamos a continuación algunos de los ejemplos más notables, dejando de lado aquellos casos en los que la falta se debe no a amnesia en sí misma sino a problemas de desdoble de personalidad, pues los trataremos en el siguiente epígrafe.

4.3.2.3.1 *Desafío total* (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990; Lin Wiseman, 2012)

En la celeberrima *Desafío total* el peso de la ciencia ficción futurista propio de la obra de Phillip K. Dick, en la que se basa, justifica la introducción de diversos motivos argumentales sobre los que se sustenta la incertidumbre memorística e identitaria de Douglas Quaid / Hauser (Arnold Schwarzenegger). Este habitante de la degradada Tierra de 2084 descubre, en determinado momento, que ha sido sometido a la manipulación de sus recuerdos. Si bien no se trata estrictamente de un filme no lineal, como en otros tantos, el peso del pasado que determina la inestabilidad del presente y que es constantemente revisado por el protagonista. Las idas y venidas del saber que lo alteran comprometen la linealidad, la acumulación de saber respecto al avance del relato y lo convierten en un ejemplo de obligada mención como precedente de los que siguen. Diversos giros de guion ponen en cuestión las apariencias e intenciones de aquellos que le rodean así como su identidad, decisiones del pasado y su propia responsabilidad en la situación que atraviesa, convirtiendo el filme en un precedente directo de otros de tan diversas sensibilidades como *Memento*, *Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!* o *Sin identidad*. Los siguientes aspectos, centrales en *Desafío total*, serán recurrentes en los *mind-game films* que le toman el relevo a lo largo de las décadas siguientes.

En primer lugar, un sueño recurrente obsesiona al protagonista, como si fuera un aviso, una pista clave que no cesará de retornar a él en tanto *imagen-síntoma* hasta que resuelva lo críptico de su significado. Ese sueño está relacionado, constantemente, con algo de su pasado que ha reprimido, que no recuerda. He aquí una pista de la contradicción entre habitar la época de la información —especialmente en muchas de estas narraciones situadas, como *Desafío total*, en una civilización futura— y ser guiado por secuencias oníricas que funcionan de refractariamente a la claridad de la información lógica, pues los sueños son oscuros, a menudo incomprensibles, sirven para que el sujeto se interroga a sí mismo más que para ofrecer respuesta.

En segundo lugar, la lógica fagocitadora del capitalismo ha integrado en su funcionamiento la comercialización de la memoria. La implantación de recuerdos artificiales y el borrado de la memoria es un bien que forma parte del intercambio económico. De un modo u otro, ello será una pieza clave de *Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *The Jacket*, *Origen* o *Trance*. Mediante la estrategia de seguir el punto de vista de uno de los personajes que han experimentado la manipulación de la memoria, traslada el desconcierto por el que pasaría alguien cuyo proceso fallido de inserción de recuerdos le hiciera dudar de su pasado. Con ello se traslada la desconfianza, la suspicacia respecto a la manipulación científica de la percepción subjetiva desde la intervención de la mente, sobre todo desde el momento en que la compraventa de la misma da pie a la corrupción, el tráfico ilegal y, en definitiva, el fraude. Esta es la apuesta de *Desafío total*, mientras que la de otros filmes como *Abre los ojos* u *Olvidate de mí* se centran en la crítica a la propia responsabilidad del sujeto respecto a su historia cuando intenta deshacerse de las consecuencias de sus actos previos eliminándolos de su conciencia.

El cuestionamiento de la propia identidad derivado del desconocimiento respecto a las verdaderas decisiones, acciones y sentimientos pasados resulta transversal a todos los *mind-game films* con protagonistas amnésicos y se plantea, ya desde estos tempranos

ejemplos, aunque sea de forma menos directa por el énfasis en la acción, como es el caso de *Desafío total*.

Por otro lado, aparece con fuerza el miedo a la conspiración colectiva, la sospecha de que el mundo se alía contra el protagonista haciéndole creer que es él quien tiene una visión distorsionada de la realidad. Si bien en algunos casos ese contubernio se confirma —*Plan de vuelo*, precedida por la potente *El rapto de Bunny Lake*, u *Oldboy* son buenos ejemplo de ello—, muchos otros *mind-game films* juegan a subvertirlo. A confirmar la culpa, paranoia o desvarío de quien está convencido de ser objeto de complot colectivo. Este es el caso, de nuevo, de filmes tan dispares como *Memento*, *Los otros*, *El maquinista*, *Shutter Island* o *Sin identidad*.

Por último, la incertidumbre del final respecto a si lo vivido forma parte del sueño o recuerdo inducido artificialmente por la empresa Memory Call o sucede efectivamente en la realidad diegética es un rasgo heredado ya de la duda que, al final de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), planteaba si Deckard (Harrison Ford) era un humano o un replicante. El eco de la indeterminación del final se dejará sentir, también de distintos modos, en los finales, entre otros, de *Abre los ojos*, *Shutter Island* u *Origen*.

4.3.2.3.2 *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)

El filme de Amenábar es uno de los más ilustrativos ejemplos a propósito de la no linealidad justificada por el punto de vista. Hemos visto previamente cómo, tres años antes al estreno de *Memento*, el cineasta dirigía un filme en que la razón de las contradicciones narrativas que experimentaba el protagonista y trasladaba el espectador se debían a que éste había escogido, en el pasado, borrar parte de sus recuerdos —los traumáticos, que implicaban la desfiguración de su rostro y la pérdida de la mujer a la que quería— y sustituirlos por un sueño, propósito asequible para gente adinerada gracias a una gran corporación que conserva los cuerpos mediante criogénesis.

Folleto informativo de Life extension y herramientas mediante las que explican el solapamiento del sueño sobre la muerte en *Abre los ojos*.

La amnesia en el caso de César es deliberada, pues escogió soñar, en su letargo, una suerte de vida artificial diseñada por él, ideal, que debería durar hasta que, en el futuro, la resurrección fuera posible y el protagonista fuera despertado de su criogénesis. Sin embargo, tal y como reconoce el trabajador de *Life extension*, «el subconsciente siempre podría jugar una mala pasada», y lo hace provocando que le vuelvan los recuerdos

dolorosos que la crionización y la percepción artificial deberían haber eliminado. En relación al resto de la diégesis, el pasado “real” del joven abarca hasta el momento en que se desmaya en la calle, presa del alcohol, y la imagen funde a negro cerrando la secuencia de la discoteca. Tanto las escenas en el psiquiátrico como las posteriores a su desfallecimiento en la calle forman parte del sueño que él mismo contrató en la gran corporación *Life extension*. Ésta le hubiera mantenido soñando —o, más bien, viviendo un sueño— si su inconsciente no hubiera hecho resurgir sus recuerdos traumáticos que se infiltraban, en forma de las heridas en el rostro y la reaparición de la mujer muerta. Con ello, la no linealidad se pone al servicio de igualar el pasado, los sueños y el presente. Las elipsis y los flashbacks engañosos otorgan el mismo valor a los tres niveles narrativos y, de hecho, es desde el sueño desde donde se termina descubriendo lo terrible de la realidad que sobrevive a la compra de la supuesta felicidad eterna artificial, sin mácula. La herida física se abre paso quebrando la paz artificial.

La resolución permite identificar qué era sueño y qué realidad, construye la crítica hacia la confianza en la tecnología como sostén del equilibrio de la subjetividad y comprensión del mundo, y a la vez convierte en templada la ruptura narrativa de *Abre los ojos*, pues el *raccord* puede encontrarse para encajar las piezas y las digresiones del punto de vista. De hecho, cuando César y Antonio investigan —dentro del sueño, sin saberlo— *Life extension* fingiendo querer informarse de sus servicios, leen unos folletos que, sumados a la explicación de uno de los trabajadores, aporta la información necesaria para comprender el despiece del relato y su final. César lee en voz alta: «crionización. Es la biostasis o preservación a temperaturas ultrabajas de seres humanos. La biostasis es el puente para llevar a nuestros pacientes a un futuro en el que la tecnología permitirá devolverles la vida». Añade: «pagas para vivir eternamente». Con ello, se comprende la decisión final de César de despertar en el nuevo presente situado en 2145. Resulta especialmente reveladora la expresión del empleado que dice: «vivirá su vida *linealmente*, como si nada hubiera pasado». Paradójicamente, aquello que sucede en el caso de César es todo lo contrario: la linealidad, la lógica, saltan por los aires porque no puede vivir *como si nada hubiera pasado*.

Abre los ojos sienta precedente respecto a los protagonistas *culpables* de su propio déficit de memoria. El filme de Amenábar aúna toda una serie de lugares comunes alrededor de la amnesia que aparecerán en posteriores *mind-game films*, como que el protagonista:

- Haya escogido él mismo, en el pasado, borrar su memoria (*Desafío total*, *Memento*, *¡Olvidate de mí!*).
- Olvide su propia muerte, o la de algún ser querido (*Los otros*, *El sexto sentido*, *Triangle* (C. Smith, 2009); *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009), *La ventana secreta* (*Secret Window*, David Koepp, 2004)).
- Olvide también el dolor derivado de una relación amorosa quebrada (*Memento*, *Los otros*, *¡Olvidate de mí!*, *Shutter Island*, *Origen*, *Trance* (Danny Boyle, 2013)).
- Recuerde, en cambio, memorias falsas y/o artificiales (*Spider* (David Cronenberg, 2002), *Una mente maravillosa* (*A beautiful mind*, Ron Howard, 2001), *The Jacket* (J. Maybury, 2005), *El maquinista* (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004), *Sin identidad* (*Unknown*, Jaume Collet-Serra, 2011), *El club de la lucha*).

- Duda de su propia identidad (*El club de la lucha*, *Identity* (James Mangold, 2003), *Los otros*).
- Duda de la identidad de otros personajes, incluso adjudicándoles los rostros de diferentes actantes (*Goodnight Mommy* (*Ich seh ich seh*, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014), *Shutter Island*, *Cisne negro* (*Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010), *Hierro*, *Identity*, *El club de la lucha*).

En la mayoría de los filmes que entran en la primera de las agrupaciones, la compra de ese olvido es boicoteada por el inconsciente, como le sucede a César. Éste convoca lo traumático desde la repetición, tal y como avanzaba Kilbourn. Obliga a revisitar lo violento y a que el amnésico le haga frente, como si para olvidar fuera necesario superar un duelo en lugar de suprimir lo hiriente, aprehender lo ocurrido para integrarlo y avanzar lo más linealmente posible.

4.3.2.3.3 *Memento* (Christopher Nolan, 2000)

El paradigmático y pionero, por lo menos en cuanto a cine postclásico se refiere, caso de *Leonard Shelby* retuerce la utilización de la amnesia en su trama de *thriller* trenzando diversas cuestiones que atañen tanto a la forma como al argumento del relato. Por un lado, cada secuencia que tiene lugar en la trama, está situada cronológicamente después de la que le sucede, de modo que el relato *avanza retrocediendo*. En este sentido, Steffen Hven recoge el esquema que Andy Klein propone para clarificar la estructura narrativa de *Memento*:

[f]ollowing the suggestion of film critic Andy Klein (2001), the narrative structure can be illustrated according to an intricate yet systematic scheme where the coloured, reverse chronological scenes (A, B, C, etc.) are separated from the black-and-white, chronological scenes (1, 2, 3, etc.). Klein's suggestion provides us with the following visualization of the narrative structure: Credits, 1, V, 2, U, 3, T, 4, S, 5, R, 6, Q, 7, P, 8, O, 9, N, 10, M, 11, L, 12, K, 13 J, 14, I, 15, H, 16, G, 17, F, 18, E, 19, D, 20, C, 21, B, 22/A. Each reverse chronological sequence is interrupted by a black-and-white scene from which a new reverse chronological sequence follows, etc. Scene 22/A is pivotal in relation to this, since this is where the two narrative threads merge (Hven, 2015: 96).

Por otro lado, terminamos sabiendo que Leonard mismo se aprovecha del conocimiento sobre su afección mental para no asumir la responsabilidad que carga respecto a la muerte de su esposa, dejando falsas pistas en forma de los objetos más arriba mencionados (fotografías, anotaciones, tatuajes) que le guían cada vez que despierta amnésico. La doble vuelta de tuerca en *Memento* viene de que, además de ser el protagonista culpable en parte del suceso trágico, es también el urdidor de la trampa que le imposibilita acceder a la verdad y le conduce hacia la falsa historia creada por él para culpar a otro de sus errores fatales. En palabras de Elsaesser:

Memento's Leonard Shelby has become the archetypal example of the character who suffers from a loss of memory. His condition not only damages his personality and subjectivity, but also utterly transforms the way he views and interacts with the world. While, to all appearances, Leonard struggles to regain his memory, in order to

avenge the death of his wife, the very fact that the film “runs backward” allows also an inverse Reading of his intentions and goals (Elsaesser, 2009: 28).

Main title shot de Memento sobre el borrado de una fotografía.

En este sentido, resulta ya revelador el *main title shot* del filme, inscrito sobre el plano detalle de una fotografía que se encuadra desde un plano subjetivo, es decir, desde el punto de vista del personaje que la sostiene, marca enunciativa indiscutible del compromiso de la enunciación con él. Además, éste la airea provocando que la imagen vire a colores más claros hasta terminar desapareciendo. La imagen que se borra por contacto con el aire inscribe visualmente el motivo de la amnesia sin necesitar siquiera un cambio de plano. El borrado, la desaparición de lo que una vez estuvo fijado sobre una superficie es provocado por el mismo sujeto de la enunciación y dialoga con el genérico del filme que corta la fotografía, pues *memento* se traduce en latín por *recordar*, pudiéndose traducir también por la forma imperativa *recuerda*. La clave para la resolución del filme se anticipa en su primer plano. El título es una señal clara, denotativa, de lo que esperar y genera expectativas insta a recordar, a reconstruir. En cambio, la imagen y el personaje con quien la mirada de la cámara se identifica hace desaparecer un recuerdo violento —pues la imagen contiene sangre—, contradiciendo el imperativo *memento*. En definitiva, vamos a ser conducidos por un personaje que parece querer recordar mientras en realidad busca olvidar la verdad, borrarla, y sustituirla por un relato que le duela menos.

Los títulos de crédito mencionados forman parte de la diégesis del relato, de su final, y van seguidos por tanto del resto de una escena en que Leonard Shelby vuelve a introducir el papel fotográfico, ya blanco, en su cámara y hace una fotografía. La imagen entonces, como rebobinada hacia atrás, invierte el tiempo del asesinato que Leonard acaba de cometer: la sangre se retira, las gafas caídas vuelven al cuerpo del hombre que se separa del suelo y la pistola a la mano de Shelby, que dispara mientras su víctima lanza un último grito. La no linealidad vinculada a la amnesia está presente, como vemos, desde el arranque mismo de *Memento*, y él mismo explica su condición patológica mediante *voix off*, indispensable para comprender la estructura del relato, tras dos escenas. Una, más corta en blanco y negro en que despierta en un motel y dice no saber cuánto tiempo lleva allí, y otra segunda en que conduce a Teddy, su aparente amigo e inminente víctima a una nave abandonada en que le dispara como acabamos de ver. Seguidamente la acción vuelve al motel en blanco y negro. Leonard explica entonces, mientras mira en los cajones vacíos: “You know, you know who you are and you know kind of all about yourself. But just for day-to-fay stuff, notes are really useful. [...]. You really need a system if you’re gonna make it work”.

Esta secuencia resulta transversal al resto. Se va intercalando con el pasado-presente diegético a modo de explicación de la *condición*, enfermedad, de Leonard y su proceder diario para convivir con ella. Su *voz off* sigue, pues:

[y]ou kind of learn to trust your own handwriting. That becomes an important part of your life. You write yourself notes. [...] You just kind of learn to know where things go and how the system works. You have to be wary of other people writing stuff for you, that's gonna lead you astray. I mean, I don't know how these people try and take advantage of somebody with this condition. If you have a piece of information which is vital, writing on your body instead of on a piece of paper can be the answer.

Más adelante en otra escena de esa misma *secuencia transversal*, Leonard dice explícitamente a alguien que le ha llamado por teléfono, literalmente: “But it’s not amnesia. I remember everything up until my injury, I just can’t make new memories. [...] I’m disciplined and organized. I use habit and routine to make my life posible”. Con su relato, el protagonista de *Memento* hace referencia a la recopilación de información como mecanismo básico de supervivencia que mencionábamos más arriba, y que no garantizará su acceso a la verdad sino todo lo contrario. El protagonista pervierte el “sistema” del que habla demostrando la insuficiencia del dato, del seguimiento del registro que él considera fundamental para su día a día y para su plan de venganza. Su *metodología* resulta boicoteada de base por él mismo, que convencido de la eficacia de sus notas y de su juicio no imagina que, en el pasado, decidió establecer todo ese “sistematizado y organizado” método para no sufrir.

El enfoque predominante de los estudios que abordan el filme de Nolan es su particular estructura narrativa, estudiada desde una perspectiva de corte cognitivista, que enfatiza unos u otros aspectos en función de la particular aproximación del autor en cuestión a dicho enfoque teórico. Sin embargo, un aspecto en el que generalmente coinciden los diversos análisis es en la intencionalidad de transmitir al espectador las dificultades memorísticas de Leonard:

[t]he brilliance of Christopher Nolan’s *Memento* (2000) lies not simply in its complex narrative dramaturgy. It equally pertains to how this evokes in the viewers an embodied sensation of time that mirrors that of the film’s main character Leonard Shelby (Guy Pearce), who suffers from anterograde amnesia. Although generally hailed as a landmark in nonlinear storytelling, *Memento* compels its viewers to be more engaged with linear reasoning than most classical Hollywood narratives. Consequently, the film renders visible the inferential nature of cognition and perception and thus envisages the cinematic spectator as an active participant constructing—rather than passively receiving—narrative sense (Hven, 2015: 93-94).

Con su concepto de «embodied fabula», Hven propone *Memento* como ejemplo paradigmático de *fabula* —“argumento”— “cosificado”, “encarnado”, por así decirlo, en una trama que liga de forma inextricable lo cognitivo, lo emocional o afectivo. La adquisición del saber del relato en forma de “vivencia” de esa trama de forma similar a la que los personajes experimentan es un camino que continuarán explorando mind-game filmes posteriores como *Shutter Island*. En palabras del autor, «The film motivates viewers to perform the cognitive processes described by David Bordwell and others, while simultaneously demonstrating how cognition, and consequently narrative comprehension,

is co-constituted in corporal affects and emotional responses to the cinematic event» (Hven, 2015: 95).

Desde una perspectiva cognitivista más cercana a los presupuestos narrativos *bordwellianos*, diversos autores se han hecho cargo de la generación de emociones en el espectador (Renner, 2006) así como de los pasos mediante los que la comprensión espectral sortea las dificultades del relato de Nolan (Ghislotti, 2009). Este último examina los principios organizativos de sus diferentes líneas argumentales y concluye también enfatizando la reflexión sobre la amnesia mediante la —inicial— imposibilidad del espectador de servirse de la normalizada acumulación de conocimiento para sostener el relato:

[t]he viewer is invited to use his or her cognitive and memorial skills to comprehend what the main character is unable to master. If Leonard lacks the possibility of seeing the situation of his current life in its totality, the viewer can take this wide-range look. The whole film is immersed in the past, and we can say that it is entirely based upon a memorial dimension, structured and reconstructed on the basis of the viewer's memory of selected images. [...] So memory is at stake, as well as the lack of memory. While watching the film, we can "feel" our own capabilities, because the main character lacks his own. *Memento*, like other contemporary films, offers the opportunity of considering this particular form of aesthetic response: we can study the viewer's experience of his or her mental absorption in a complex film, and the ensuing effects (Ghislotti, 2009: 105).

4.3.2.3.4 *Los otros* (The Others, Alejandro Amenábar, 2000)

Hemos comentado en el primer capítulo cómo en *Los Otros*, además de reprimirse el recuerdo de la propia muerte, Grace Stewart ha olvidado que ella asesinó a sus hijos tras la desaparición de su marido en combate durante la Segunda Guerra Mundial. Lo edípico de su historia resulta ligeramente diferente del resto de *mind-game films*, en tanto en cuanto este parricidio, el asesinato de la propia descendencia por parte de una madre parece remitir a Medea, más que a Edipo, pues Grace sabe a quién está quitando la vida, si bien puede considerarse, por lo que ella misma confiesa y por los entrecortados y susurrados testimonios de los niños, presa de un arrebato momentáneo que podría recordar también el asesinato de Heracles de sus hijos bajo los efectos de la locura enviada por Hera. Grace no se está vengando de su marido —por lo menos no directamente— al llevar a cabo su acto, sino que más bien lo considera una liberación al arrancarlos de un mundo en que parece reinar el sinsentido, en el que su marido participa en un conflicto bélico atroz sin que ella comprenda por qué (y al que, hasta cierto punto, parece guardar rencor por ello). El abrazo redentor que madre e hijos se dan entre llantos al recordar por fin con claridad lo sucedido parece establecer una suerte de siniestra concordia entre ellos también ajena a los finales mitológicos trágicos. Lejos de emprender un camino de expiación —como Edipo, por ejemplo, de nuevo—, los tres permanecen en la mansión reivindicando su sitio en ella.

4.3.2.3.5 *Spider* (David Cronenberg, 2000)

La convulsa, fragmentaria, onírica narración del filme de Cronenberg supera con creces la ambigüedad y por tanto la complejidad de la mayoría de ejemplos restantes. Un enajenado y adulto *Spider* (Ralph Fiennes), recientemente liberado de una institución mental, entra a vivir en una suerte de casa de reinserción social —*halfway house*¹⁷ es el término inglés utilizado para designarlo— y recorre lugares de Birmingham que se revelarán como espacios clave de episodios traumáticos de su infancia. El hombre apunta minuciosamente, casi de forma obsesiva, notas incomprensibles en un cuaderno cuyo significado escapa a la comprensión espectral. El registro que el hombre de extraño comportamiento lleva a cabo parece indicar que, a su manera, acumula información importante o la registra para que no se pierda, o bien queriendo reconstruir una historia. Sin embargo, como en *Memento*, esa escritura obsesiva que además Spider guarda con recelo para que no le roben no forma parte en absoluto de una investigación de tipo policial. De hecho, Spider dista a todas luces de ser el prototipo de investigador cuya subjetividad está condenada a excluirse forzosamente de su indagación policial/forense/científica. En cualquier que el registro obsesivo y la recabación de pertenencias en una raída maleta cuya coherencia, de nuevo, permanece irresuelta de cara al espectador, está presente en el filme.

Caminando de noche, el incómodo protagonista se asoma a la ventana de una casa y observa a un niño (Bradley Hall) y su madre (Miranda Richardson) sentados a la mesa conversando. Poco después sigue al niño por la calle, que parece no advertir su presencia. Más adelante veremos claramente que Spider está asistiendo a su propia infancia. Conscientes fallos de *raccord* como que se encuentre ya dentro del pub en el que el niño va a buscar a su padre cuando caminaba detrás y no delante de él, o que anticipe las líneas de diálogo ajenas, refuerzan la idea de que no forma parte de la realidad diegética en cuya puesta en escena se halla.

Spider adulto observa asiste a sus recuerdos y observa el supuesto asesinato de su madre.

Su regreso imaginario al pasado descubre un espacio filmico índice de la borrosidad enunciativa entre recuerdo y realidad. Otro elemento que distorsiona la claridad de tal

¹⁷ El vocablo *halfway* en inglés, compuesto del que se pueden sustraer a su vez *half* —medio, mitad— y *way* —camino, aunque también manera, modo— resulta significativo si tenemos en cuenta que el protagonista, *Spider*, se encuentra constantemente a medio camino entre la realidad y el recuerdo, así como entre la cordura y la locura, sin perder tanto en una como en otra la excentricidad evidente que le caracteriza.

frontera e incluso de la veracidad de la proyección de Spider sobre su experiencia, es decir, del relato al que asistimos en tanto focalización suya, es la coincidencia en un mismo actante de diferentes personajes femeninos que parecen confundirse en la mente del protagonista. Así, la mujer que regenta la casa de reinserción en que Spider reside es interpretada por más de una actriz, coincidiendo en ocasiones con la actante que da vida a la prostituta (Lynn Redgrave) con la que el Spider niño descubrió o creyó descubrir a su padre cometiendo una infidelidad. La enunciación sigue al niño alternado con la vida de Spider adulto y muestra diversos sucesos a raíz de los cuales integrábamos el filme en esta lista de motivos trágicos vinculados a la amnesia. Un primer acto de parricidio es cometido cuando su padre, Bill Cleg (Gabriel Byrne) asesina de un frío y contundente palazo en la cabeza a su esposa y madre de Spider cuando ella le descubre siéndole infiel. Tras ello, su padre la reemplaza en la casa por Yvonne, su amante, la cual le ha ayudado a enterrarla en la huerta de Cleg —ante la mirada dolida del Spider adulto que lo anota y murmura triste—. Para vengar a su madre, Spider (niño) tiende con hilo una suerte de tela de araña que por toda la casa provocando un escape de gas que mata a Yvonne, que dormía ebria y no es rescatada a tiempo por Bill. Finalmente, pero, el cuerpo de la mujer que tendido en la acera y llorado por éste es el de la actante que daba vida a la madre de Spider, y no a Yvonne. De este modo se consuma un segundo parricidio de ecos claramente edípicos: Spider, queriendo vengar a su madre, la asesina. El protagonista adulto todavía está a punto de cometer un asesinato contra Mrs. Wilkinson, la mujer al cargo de la casa de reinserción en que se hospeda y que, a sus ojos, presenta a veces el rostro de Yvonne.

La reconstrucción del relato de este particular amnésico, esquizofrénico, en definitiva inestable narrador lleva a reconstruir un desconocido e inesperado asesinato de un hijo hacia su madre. Lejos de suponer una indagación de corte policial, científico, el recorrido por la maltrecha y turbia memoria de Spider supone una radical intromisión en su subjetividad. La enunciación le acompaña en su padecimiento y malestar, en el dolor de asistir al maltrato y posterior asesinato de su madre y la convivencia con su padre y su supuesta cómplice, durante un corto tiempo, tras ello. La actitud del niño, su rabia, su impotencia, su tristeza y su pequeñez ante su padre contribuyen al engaño perpetrado por el meganarrador que delega en la focalización de esa mente inestable y permite el acceso a su vivencia de la historia, con la confusión entre mujeres que supone y con el final reconocimiento de su error fatal.

4.3.2.3.6 *El maquinista* (The Machinist, Brad Anderson, 2004)

El maquinista comienza con el desplazamiento de un cadáver por parte de su protagonista, el insomne y demacrado Trevor Reznik (Christian Bale). Cuando desliza el cuerpo enrollado en una alfombra por una pendiente que lleva al mar, un personaje en la sombra e apunta con una potente luz redonda y le pregunta: “who are you?”. Tras lo que interpretamos por inercia como una elipsis, Trevor, en su casa, se lava las manos con lejía. Un *travelling* hacia abajo muestra una linterna amarilla en primer término de la imagen, al fondo de la cual el delgadísimo protagonista se lava obsesivamente.

La linterna que levanta interrogantes sobre la inocencia de Trevor desde el inicio del filme.

Se trata, sin duda, de la primera pista que la enunciación deja para que el espectador cavile si Trevor se ha deshecho también del hombre que le ha descubierto tirando el cadáver al agua o, avanzándose a la lógica narrativa y los lugares comunes de los *mind-game films*, entienda que Trevor tiene la linterna porque él mismo es ese otro personaje en la sombra que le ha sorprendido *in fraganti*. Efectivamente, en una de las últimas secuencias del filme se ofrece el contraplano de la persona que le apuntaba y hacia la que Trevor miraba aterrorizado, y ésta no es otra que Ivan (John Sharian), un supuesto matón del que el protagonista ha desconfiado durante buena parte de la diégesis. Éste resulta ser un personaje inventado en su delirio en el que descarga parte de la culpa de, por un lado, el accidente laboral que causa la pérdida de un brazo a un compañero de trabajo, y por otro, la acción reprobable que cometió en el pasado y ha olvidado, sustituyendo partes de la misma por su delirio: el atropello de un niño y posterior huida.

Un siniestro personaje apunta con la linterna a Trevor.

Una de las ocasiones en las que Ivan desaparece súbitamente del punto de vista de Trevor.

Ciertamente, *El maquinista* combina la amnesia de Trevor con un delirio que le hace experimentar una relación algunas partes de la cual sólo han sucedido en su mente alucinada y afectada también por un insomnio crónico que arrastra durante un año. Parte de esa realidad es Ivan (John Sharian), el hombre al que culpa de parte de sus desgracias y que no es sino una proyección de su delirio —y que, como muestra de ello, aparece y desaparece tras un suceso trágico en alguna ocasión, como cuando un compañero de trabajo pierde un brazo debido a un descuido de Trevor, que estaba mirando a Ivan—. Pese a ello, no se trata de un desdoble de personalidad, pues la focalización nunca se despega de Trevor, nunca se sitúa en el punto de vista de Ivan, y éste no es el responsable último de los accidentes que atraviesan la vida de Trevor, sino un siniestro espectador que provoca reacciones en el protagonista que empeoran la situación, por ejemplo, en relación a sus compañeros de trabajo. Por este motivo desarrollamos el papel de la amnesia en *El maquinista* en este apartado y no en el siguiente.

El filme presenta una serie de motivos y recursos que resuenan a otros títulos no lineales y en especial parecen reclamar el eco de *Memento*:

- Como Leonard Shelby, Trevor Redznik ve afectado su cuerpo por su afección mental y obsesiones. El insomnio —provocado, entendemos al final de la cinta, por la negación de la culpa en relación al atropello del niño— le demacra hasta convertirle en un hombre extremadamente delgado. De este modo, si la amnesia de Leonard se inscribía en su cuerpo mediante los tatuajes, en el de Trevor sucede mediante la consunción del mismo.
- También como el anterior, Redznik se deja a sí mismo notas en pequeños papeles adhesivos para recordar cuestiones pendientes y pone en marcha una investigación que busca en realidad exculparle de lo que no quiere recordar. El juego de las notas, sin embargo, se vuelve siniestro cuando aparecen en su casa *post-its* con el juego del ahorcado. Los seis huecos para las letras que van apareciendo misteriosamente terminan formando la palabra *KILLER*, *asesino*. Teniendo en cuenta que Ivan nunca existió más que en el delirio de Trevor, deducimos que él mismo se da pistas de su propia culpabilidad sin recordarlo luego. Si bien él no llega a deducir hasta el final que el hombre es una proyección de su mente, el hecho de que se guíe mediante notas y fotografías como pistas sigue resonando a *Memento*. En relación a estas últimas fotografías que mencionamos, es su percepción lo que se ve comprometido, a diferencia de la de Leonard Shelby. Trevor ve en una de ellas a Ivan con un trofeo de pesca donde en realidad es su propia imagen la que aparece. En cambio, en la cinta de Nolan el protagonista no alteraba en su mente la imagen observada, sino la interpretación de la misma (guiado por sus insidiosas notas).
- Alrededor del punto de vista del personaje protagonista se genera un ambiente hostil que él interpreta como conspiratorio. De hecho, antes de llegar a la conclusión de que en la nota adhesiva la palabra escondida es *killer*, encuentra diversos nombres de compañeros de trabajo que encajan con los huecos. Hasta cierto punto, la desconfianza entre el grupo de hombres es mutua: el resto desconfía de él por su aspecto, sospechan que consume drogas y que por eso

está distraído y demacrado. Él, aunque al principio se deja convencer por él, cree que el sombrío Ivan es el cabecilla y a la vez el testaferro utilizado por sus compañeros para intimidarle y forzar que le despidan al provocar accidentes en los que se ve involucrado. Cuando trata de explicar a la joven prostituta Stevie (Jennifer Jason Leigh), su única amiga, lo escalofriante que le resulta la sensación conspiratoria tras la pérdida de un brazo de Miller (Michael Ironside), es incapaz de concretar el motivo de su terror: “Something is happening to me, Stevie. Some kind of... plot. [...] Now the guys at work are against me, they want me out and I don’t blame them, just the way they’re going about me... Their eyes... their little games...”. Tras preguntarle ella de qué tiene miedo, Trevor confiesa que no lo sabe todavía.

- También como en otros *mind-game films*, el delirio del protagonista tergiversa el papel de otros personajes en la historia *real*. Trevor se coloca en el papel de amigo/pretendiente protector de Marie (Aitana Sánchez-Gijón), madre soltera que trabaja en un aeropuerto de camarera, y su hijo, y termina sospechando de Stevie, a la que cree también aliada con Ivan. En una de las secuencias, Trevor incluso acompaña a Marie y su hijo a un parque de atracciones en el día de la madre. Al entrar con el niño a una atracción del tipo del tren de la bruja o de los horrores, éste sufre un ataque epiléptico. Pese a ello, en palabras de su madre, “He won’t even remember it, as if nothing ever happened”. El desencadenamiento de los acontecimientos y el seguimiento de las pistas que él mismo se va dejando, y ante las cuales se desengaña una y otra vez, le revelan una situación totalmente contraria al clima generado en relación a estos dos personajes. Y es que finalmente Trevor recuerda que atropelló a un niño y se dio a la fuga. La actante que encarna a la madre que corre espantada hacia su hijo tendido en el suelo es también Aitana Sánchez-Gijón. Así, entendemos que parte del delirio de Trevor consistía en tapar su descuido y cobardía con capas de fantasía en que se hacía mutua compañía con Marie y se integraba en su familia, redimiéndose.

La no linealidad de *El maquinista* tiene algo de circular. La primera secuencia se retoma al final del filme y su consecución provoca la salida de Trevor del círculo vicioso de su delirio y la adquisición de conciencia tanto del mismo como de los recuerdos reprimidos. Todavía en su delirio, cree haber asesinado a Ivan. Era su cuerpo el que estaba enrollando en una alfombra y lanzando al agua en la primera secuencia. Sin embargo, el contraplano elidido en la primera secuencia muestra que es también Ivan quien le alumbraba con una linterna mientras está haciendo desaparecer el cadáver. Tal contradicción hace saltar por los aires la lógica alucinada del protagonista, que se reconoce a sí mismo en la fotografía y recuerda el episodio del atropello y fuga. Aunque Trevor se entrega, del mismo modo que en *Hierro*, sigue viendo a Ivan incluso tras saberlo una alucinación suya.

El insomnio del protagonista se cura con su entrega, con su redención tras acudir a la comisaría a reportar su propio crimen. Consigue, entonces, dormir en la celda. Irónicamente, la ilustración de la camiseta que viste Trevor lleva escrito *Justice Brothers* sobre el dibujo de un bólido, en referencia al dañino tándem formado por Ivan y Trevor —quien

creyéndose justiciero o detective era criminal—, los cuales se habían visto por primera vez desde las respectivas ventanillas de sus coches.

4.3.2.3.7 *¡Olvídate de mí!* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004)

La cinta de Gondry exprime de forma sumamente autoconsciente —en la línea del tándem formado con su guionista, Charlie Kaufman, del que hablaremos también— el tema, el motivo, del borrado consciente de la propia memoria. Algunos de los protagonistas experimentan una suerte de *tour de force* entre el impulso de querer suprimir el dolor del recuerdo y la necesidad de asimilación del mismo en pro de la formación de un sujeto del cual la falta, el dolor, la herida, son importantes partes constitutivas, pues ninguno de los protagonistas que decidió olvidar consigue seguir su camino libre de sufrimiento. La amnesia en *¡Olvídate de mí!* —como ya sucediera, menos abiertamente, en *Abre los ojos*— se convoca de forma consciente por los protagonistas con el fin de erradicar lo que de doloroso tiene una relación sentimental frustrada. Pero, de algún modo, según vamos viendo y veremos, la tendencia de los relatos no lineales que entran en la reflexión acerca del pasado y el presente de relaciones amorosas se posicionan en defensa de la imposibilidad de borrar con éxito de forma artificial —tecnología mediante— lo insatisfactorio de tales relaciones.

La primera víctima de la amnesia en *¡Olvídate de mí!* es Joel (Jim Carrey), y no porque se someta al tratamiento proporcionado por Lacuna Corporation, proceso que tendrá lugar más adelante, sino porque se enfrenta a lo que en un principio cree que es la total indiferencia de Clementine (Kate Winslet) hacia él, pero que es en realidad el olvido de ella de la relación (pues se ha sometido al borrado de memoria y no le reconoce). El compromiso de la enunciación con la subjetividad del protagonista se demuestra prontamente, por ejemplo con el «morphing metaléptico» (Palao, 2012: 8) que tiene lugar justo tras el momento mencionado. Las luces de la librería en que trabaja Clementine se apagan tras Joel según va saliendo confuso y desolado por su indiferencia. Cuando éste sale por la puerta, el espacio en que se encuentra es la casa de unos amigos con los cuales se desahoga. La rotura de las coordenadas espaciotemporales —su movimiento seguido por un *travelling* hacia atrás liga dos espacios discontinuos— funciona en beneficio de la focalización en Joel y será una constante a lo largo del relato. En palabras de Kilbourn,

concrete built space transforms onscreen into the literal exteriorized space in which memory operates. This transformation (temporality) effaces the metaphysical gap between Joel's past and present, as he is suddenly granted entry to spaces —we might guardedly say the spaces of 'repressed' memory— the existence of which in some cases he had long since ceased to be aware (Kilbourn, 2010: 130).

Morphing metaléptico en que la puesta en escena y el espacio cinematográfico se corresponden con el estado de ánimo de Joel.

De hecho, la práctica totalidad de la parte del relato que está localizado en la mente monitorizada de Joel es un gran *morphing metaléptico*. La alteración del espacio diegético en función de la revisión que Joel lleva a cabo de su pasado es una constante, como lo es, hasta cierto punto, la confusión entre la escena *externa* a la mente de Joel, que implica a los trabajadores de Lacuna Corporation someténdole a las pruebas en la consulta, primero, y el borrado definitivo en su casa, más tarde. Mencionamos a continuación solamente dos de los muchos ejemplos de ello. Cuando Joel recuerda la última vez que vio a Clem —como la llama familiarmente—, discuten porque ella llega tarde a casa, ebria. Sabemos que se trata de un recuerdo porque él lo verbaliza. Ambos están alterados y él, tras ofenderla con reproches, la persigue para que no se vaya, o por lo menos no se vaya sola. El recorrido tras ella por el apartamento está plagado de rupturas de la continuidad temporal: un plano-secuencia persigue a los protagonistas mostrando las habitaciones del apartamento donde no deben estar generando confusión tanto en Joel como en el espectador. El espacio se impregna de la confusión del protagonista, y es que no es el espacio *externo* sino su recuerdo del mismo, sujeto a la volubilidad de su memoria. Otro caso claro de *morphing metaléptico* aparece cuando momentos después, Joel la sigue por la calle y caen coches del cielo. Él mismo le pide que vuelva argumentando que todo cae a pedazos. De este modo, la amnesia y la desaparición de la memoria tiene, en *¡Ohídase de mí!*, consecuencias claramente definitorias de su puesta en escena y montaje.

Cuando Joel, en la primera visita a Lacuna Corporation, explica a Dr. Howard Mierzwiak (Tom Wilkinson) que conoció a Clementine en una fiesta, la enunciación muestra una primera contradicción índice bien de no linealidad, bien de mentira u olvido, puesto que las primeras escenas mostraban a Joel y Clementine conociéndose azarosamente en un tren. Esa primera pista puede llevar al espectador a deducir, correctamente, que las primeras escenas no son sino un *flashforward* del grueso del relato: lo que primero se cuenta sucede en realidad después de todo el proceso de borrado de memoria.

El procedimiento que el doctor y operarios de Lacuna Corporation ponen en marcha para eliminar todo lo relativo a la persona escogida pasa por un escaneo cerebral que permite la localización mediante máquinas de los recuerdos relacionados con aquello que se desea eliminar y su supresión a través de una suerte de ordenador portátil aparatoso, monitores, cableado y un casco metálico que debe llevar el paciente durante la intervención.

Puesta en escena casi paródica con los artefactos necesarios para el escaneo mental de Joel.

Lo aparatoso de la indumentaria tiene, incluso, algo de paródico que la aleja de la peligrosa estilización de las prótesis de *Black Mirror* que vistiéndose de amabilidad y naturalizaban su integración en el cuerpo humano y su intromisión en el registro y alteración de subjetividades diversas. En este sentido, la angulación cenital que muestra el cuerpo acostado y cableado de Joel enrarece si cabe el proceso al tratarse de un tiro de cámara especialmente llamativo. De hecho, el diálogo de los personajes explicita en diversas ocasiones lo forzado del borrado de memoria trayendo a la vista alguna de sus contradicciones, por ejemplo cuando el mismo doctor reconoce que se trata de una violencia contra el cerebro:

- [Joel]: Is there any risk of brain damage?
- [Dr. Howard Mierzwiak]: Well, technically speaking the procedure is brain damage. But it's on a par with a night of heavy drinking.

La imagen neurológica y digital al servicio de la representación de la memoria en forma de datos.

En la misma dirección apunta la instrucción que el Stan (Mark Ruffalo) le da a Joel cuando, al pedirle que se concentre en los recuerdos que le traen los objetos relacionados con Clementine, puntualiza que calle y solamente recuerde. El relato verbal, la historia, parece molestar para la ejecución de la cartografía del cerebro, que sin embargo funciona desde el rastreo del recuerdo que se reproduce en la mente de Joel en ese momento, y que implica una vivencia subjetiva: “What we are doing here, Mr. Barish, is actually creating a map of your brain. [...] Actually, Mr. Barish, I’ll get a much better emotional read-out if you refrain from any sort of verbal description of the items”. La imagen científica parece querer desterrar así el discurso del paciente. Sin embargo, el paseo interno por los recuerdos, la aproximación *superrealista* de Joel a las vivencias pasadas de Joel es lo que activa el recuerdo que la máquina quiere localizar. La perspectiva objetivizante de la ciencia de prefiere al cerebro como algo mostrativo, expuesto y silente que ofrezca esa información en tanto saber sin sujeto que describían Palao (2004) y García-Catalán, pero necesita del mecanismo radicalmente subjetivo del recuerdo para ser activada y poder reducir todo a un mapa, a dígitos en un monitor. Aquello que los enfermeros y el doctor no esperan es que la revisión de ese pasado es, precisamente, lo que mueve a Joel a querer recordar y hacerse cargo del dolor.

La ética del equipo médico que le atiende queda en entredicho desde el principio, con el punto de partida de que la intervención provoca daño cerebral. Pero según avanza el relato hay más. Uno de los técnicos, Patrick (Elijah Wood) comienza a salir con Clementine tras haberle borrado la memoria y aprovecha todo el conocimiento que de ella tiene la empresa debido al “vaciado” memorístico que le han practicado (pasado, gustos, etc.). El otro técnico, Stan (Mark Ruffalo) y la recepcionista, Mary (Kirsten Dunst), fuman y beben mientras tratan a Joel, descuidándolo. Gracias a su irresponsabilidad profesional, sin embargo, éste consigue ir escondiendo a Clementine por recuerdos de su infancia y se da cuenta de que no la quiere olvidar.

El equipo de Lacuna Corporation se distrae mientras Joel esconde en sus recuerdos infantiles a Clementine.

En cuanto al Dr. Howard, más adelante descubrimos que mantuvo una relación sentimental con Mary a espaldas de su mujer, pero más allá de juzgar la ética de la infidelidad, aquello objeto de debate es que sometió a Mary a un proceso de borrado de memoria, algo a lo que la muchacha accedió, según dicen, “por el bien de todos”. Mary no recuerda su relación y —tal vez afectada por el alcohol o la droga— intenta aproximarse de nuevo al doctor besándole. Él la rehúye pero también, en parte, cede. La esposa de Howard, que sospecha que la puede estar engañando otra vez, le sigue y justo observa el

momento en que ella le besa desde la ventana. Se da cuenta de que ella no sabe lo que sucedió y le pide a su marido que no sea un monstruo y se lo diga.

En secuencias previas, Mary había alabado ante Stan la labor del doctor mediante la siguiente reflexión: “To let people begin again. It’s beautiful. You look at a baby and it’s so pure, so free and so clean... and adults are this mess of sadness and phobias. And Howard just makes it go away”. Aquello que el pensamiento de la joven no había contemplado es la imposibilidad de huir de aquello que se quiere borrar o, en otras palabras, del riesgo de la repetición, del retorno, de tropezar dos y mil veces con la misma piedra. Por retomar el léxico de Didi-Huberman, Mary no había contemplado la fuerza de la *supervivencia* del malestar que se quiso eliminar. Ella misma lo experimenta cuando se vuelve a enamorar del hombre con el que tuvo un affaire. Además, le duele saber que él ha estado fingiendo, actuando como si nada hubiera ocurrido entre ellos. En cualquier caso, aquello que le parecía maravilloso y puro la asquea cuando descubre que le ha sucedido a ella hasta tal punto, que decide enviar a todos los anteriores clientes de Lacuna Corporation la cinta con sus declaraciones y los objetos ligados a lo que querían olvidar —por ello Joel y Clementine descubren que ya se conocían—. De algún modo parece avergonzarse de haber querido olvidar. Y es que, si la joven citaba desde una fascinación casi pueril a Nietzsche ensalzando las virtudes del olvido: “Blessed are the forgetful, for they get the better even of their blunders”. Sin embargo, Mary pasaba por alto la amarga conciencia que el filósofo tiene del pasado, su perspectiva radicalmente crítica, en ocasiones furibunda que, si bien aboga por el olvido, lo hace desde una imposible ignorancia del pasado y, todavía, más, de las huellas de ese pasado en el presente, constantemente no advertidas, naturalizadas como consustanciales a una sociedad. No se puede «conseguir lo mejor incluso de los errores» sin conocer esos errores.

Otra de las citas que le menciona al Dr. Howard, y que contiene el título del filme (original, no el traducido al castellano), a los ojos de Mary funciona desde la misma premisa que la anterior: “How happy is the blameless vestal’s lot! The world forgetting by the world forgot. Eternal sunshine of the spotless mind! Each prayer accepted and each wish resigned”. Alude al destino «intachable» de las vestales, literalmente *sin-culpa*, «*blame-less*», y suspira por el «eterno atardecer de la mente inmaculada», de nuevo literalmente *sin-mancha*, «*spot-less*». De hecho, resulta oportuno cerrar el apartado del filme de Gondry destacando la idea de su título y la cita del poeta inglés Alexander Pope, puesto que el discurso de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* trabaja explicitando la imposibilidad de esa pureza, de conseguir de forma artificial un retorno a lo inmaculado: «Gondry’s film complicates the possibility of ‘second chances’, of redeeming one’s past mistakes. Whether escape from time is possible, or even desirable, is unanswerable» (Kilbourn, 2010: 128). El discurso de Kaufman y Gondry parece reivindicar que vivir, ensucia. Y que no se puede renunciar a los rasguños, la suciedad y lo perdido por haber vivido sin generar todavía una falta, una pérdida, una desazón mayor. E incluso que, una vez intentada esa limpieza, continuar viviendo volverá a ensuciar sin remedio a quien quiso purificarse.

4.3.2.3.8 *Triangle* (Christopher Smith, 2009)

Más arriba mencionamos esta cinta en relación al bucle temporal del que su protagonista —replicada *ad nauseam* sin explicación aparente de ello— no puede huir, y cuya memoria se reinicia al término de cada bucle, de los cuales el relato sólo completa uno. Es precisamente debido al cierre del círculo que da acceso a una secuencia similar a la inicial que el espectador comprende la lógica temporal del relato. La actitud turbada de Jess, la protagonista, que pedía disculpas a uno de sus compañeros de navegación es un componente que provoca la sensación de un inicio *in media res* y su motivo se comprende precisamente cuando el final del relato cierra el círculo dando lugar a esa repetición de la primera escena. Por el camino ha sucedido el hecho traumático que se viene repitiendo en la mayoría de ficciones que traemos aquí: Jess, pretendiendo primero salvar a su grupo de amigos, termina asesínados—ella y sus *yo futuros*—. Lo mismo sucede con su hijo. Tras la pesadilla de intentar huir del barco y asesinar a sus propios amigos pensando que así podría salir de esa especie de no-lugar en que se concentra el fracaso de sus intentos en forma de las muertes que se van acumulando según se suceden los bucles temporales una y otra vez, Jess consigue salir del barco. Al llegar a su casa se encuentra a sí misma —o a una versión suya del pasado, con lo que se refuerza la ambigüedad espaciotemporal del barco— tratando con mucha rudeza a su hijo. La joven consigue asesinar a su otro yo y llevarse al niño. En su huida —no sabemos hacia dónde— un accidente de tráfico termina con la vida del niño. De este modo Jess no sólo resulta ser la(s) atacante(s) y asesina(s) de su grupo de amigos sino también de su propio hijo. Lo bucleico de lo trágico, el retorno cíclico del asesinato de seres próximos cuyos cuerpos se multiplican en el barco-cementerio gira en torno a la amnesia de la protagonista. Se trata en definitiva de una espiral sin inicio ni final, en tanto en cuanto en algún punto incierto entre el accidente de tráfico y la llegada de Jess al muelle para hacerse a la mar —reiniciando el ciclo—, ésta pierde la memoria de lo sucedido y por eso el calvario de enfrentarse a las violentas versiones de sí misma —que, en el fondo persiguen lo mismo que ella— se repite sin que el cierre del film termine con la espiral.

Cuando Jess intenta salvar a una de sus compañeras de viaje y encuentra decenas de cadáveres de ésta, comprende que la ha intentado salvar sin resultado muchas veces antes.

4.3.2.3.9 *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009)

En *Hierro* la amnesia no es lo que provoca lo trágico, de nuevo la pérdida de un niño y la desesperación de una madre, sino que supone, como hemos visto anteriormente, un mecanismo de represión del reconocimiento traumático de esa muerte. Maria, la protagonista que cuyo pequeño hijo Diego desaparece a bordo de un barco, desmiente en el reconocimiento del cadáver de un niño ahogado que sea él. Maria experimenta todo un periplo indagando sobre otro niño desaparecido en Hierro, isla cuya fría representación en la puesta en escena diegética remite de nuevo al concepto del no-lugar en que las narrativas no lineales (con *Perdidos a la cabeza*) ponen en crisis la cuestión la identidad, el juicio y en definitiva la fiabilidad de sus habitantes. Como en otros ejemplos, su amnesia es un motivo que la enunciación oculta ofreciendo el punto de vista de la protagonista sin que se manifieste su distorsión. Es al final de la cinta cuando, malherida, Maria recuerda que el niño al que reconoció en la morgue era su hijo, trauma cuya no aceptación provoca que vea en Mateo, otro niño desaparecido al que rescata de su secuestro, el rostro del suyo. Aquí, pues, la amnesia no es causante en realidad de ningún crimen, e incluso hasta cierto punto la esperanza de encontrar a su hijo desaparecido empuja a la protagonista a seguir buscándolo hasta que da con Mateo, y a luchar malherida matando a su secuestradora por liberarlo creyéndolo Diego. Si bien no es la culpa lo que escondía la amnesia, la secuencia final en que Maria, en el hospital, sigue viendo la imagen de su hijo aun a sabiendas de que ha fallecido y escoge, con un amago de tristísima sonrisa, asumir que se trata de una alucinación, remite a lo trágico de la tortura que se le viene encima, por lo menos temporalmente, de que se le aparezca Diego constantemente sabiendo que no es real. No queda tan lejos de los castigos divinos infligidos a Tántalo, Prometeo o Sísifo que mencionábamos anteriormente, fundamentados en la fantasmática presencia del objeto más anhelado de un ser que lo desea con más ímpetu que cualquier otra cosa y que, sin embargo, está condenado a no poder atrapar.

4.3.2.3.10 *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010)

Hemos mencionado en diversas ocasiones también el que en nuestra opinión es uno de los más paradigmáticos mind-game films. En este caso, como anteriormente, la amnesia llega para cubrir el trauma. La intriga policiaca y anticomunista que requiere a Teddy Daniels en tanto investigador policial no es más que la ficción inventada por su mente ante la incapacidad de asimilar el horror de su tragedia familiar. La amnesia del protagonista queda, como en *Hierro*, eludida por el privilegio que la enunciación concede al punto de vista del protagonista. De nuevo, también, su confusión llega para cubrir aquello que, recordamos, Aristóteles calificaba de las acciones más trágicas, que envuelven muertes entre familiares o seres emparentados afectivamente. En este caso, además, hay un doble crimen.

La culpa que tapa la amnesia y el delirio de Teddy recuerda, de algún modo, al desenlace de *Seven* (David Fincher, 1995), en tanto en cuanto el protagonista no solamente olvida que su esposa, desequilibrada, ahogó a sus tres hijos sino también que él la mató luego, del mismo modo que Mills (Brad Pitt) aprieta el gatillo para vengar el asesinato de su esposa completando el séptimo de los simbólicos pecados capitales en forma de asesinato

perpetrados por John Doe (Kevin Spacey). Su ira moral contra los enfermos mentales y sus insistentes invectivas contra el Doctor Cawley (Ben Kingsley), que aboga por un tratamiento psiquiátrico diferente del de la dura y carcelaria psiquiatría decimonónica¹⁸, se manifiestan en abundantes comentarios que desde un cinismo amargo ponen en duda la capacidad de la medicina moderna para sanar a criminales afectados por enfermedades mentales. Por ejemplo, Daniels comenta (desde su rol de investigador) con el director de Ashecliffe la diferencia entre los tratamientos que el hospital aplicaba sobre sus pacientes durante el siglo anterior sumergiéndolos en agua helada hasta dejarlos inconscientes, encadenándolos en condiciones insalubres, atornillándoles literalmente el cerebro, etc. y su presente, en el que intentan tratar sus psicosis de forma más curativa, más suave. Daniels pregunta:

- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: These are violent offenders, right? I mean, they've hurt people. Murdered in some cases.
- [Dr. Cawley]: In almost all cases, yes.
- [Teddy Daniels/ Andrew Laeddis]: Then, personally, Doctor, I have to say: screw their sense of calm.

Silla tranquilizadora de Benjamin Rush y otros grabados relacionados con la psiquiatría presentes en la puesta en escena de Shutter Island.

Su violento rechazo al derecho a la calma de los pacientes en el presente ficticio en que se otorga el rol de detective metaforiza de forma clara la negación de calma que se autoimpone, en tanto en cuanto su delirio dista mucho de darle sosiego. Andrew Laeddis no se ha perdonado a sí mismo. Totalmente al contrario, los motivos de su angustia emergen por doquier en el relato dando pistas sobre su condición de traumatizado delirante que el espectador comprenderá tras la catarsis final del filme. En este sentido, son constantes las alusiones al *abogo* o al olvido de los crímenes cometidos por parte de los pacientes. El Dr. Cawley le dice a Teddy, por ejemplo, sobre Rachel Solando que “the greatest obstacle to her recovery was the refusal to face what she had done”. De hecho, en la estructura de la ficción que el protagonista se tiende a sí mismo, a diferencia de la de *Memento*, la instrumentalización de la amnesia no es absoluta (ni, por supuesto, consciente), pues si Leonard Shelby se tendía trampas para encontrar falsos culpables, el procedimiento

¹⁸ Pese a ello, la arquitectura *piranesiana* de Ashecliffe sigue remitiendo a una estética de cárcel-prisión. De hecho, si su interior rima con los grabados de Piranesi, las imágenes del exterior nebuloso de la isla con la fortificación levantándose gris, inescrutable, en el centro, remite a las oscuras *Islas de la muerte* del simbolista Arnold Böcklin.

de Teddy Daniels es inverso. Andrew Laeddis, el nombre del paciente que, extraoficialmente, el detective busca en el sanatorio y por el que pregunta a los pacientes, en su ficción se corresponde con el del conserje que incendió el edificio en que su mujer murió al inhalar debido al humo del incendio. Resulta sumamente revelador que este sea también su verdadero nombre, el que ha desplazado a ese falso culpable, asesino indirecto de una mujer ficticia. Teddy Daniels, en su búsqueda incesante de Andrew Laeddis paralela a la de la supuesta desaparecida Rachel Solando, está condenado a encontrarse a sí mismo. Incluso en sus alucinaciones, la mujer a la que ha otorgado el rol de su fallecida esposa le insiste: “Laeddis isn’t dead. He isn’t gone. He’s here. You need to find him, Teddy. You need to find him and you kill him dead”. Se busca a sí mismo como culpable de su intriga inventada y, en los interrogatorios de su delirio, pide a gritos que los testigos le conduzcan a ese otro *alter ego* cuyo nombre, además, resulta de la reordenación del suyo propio, del mismo modo que sucede con el de Rachel Solando y el de su mujer, Dolores Chanal. Otro indicador de su malestar son los constantes recuerdos y pesadillas del campo de concentración. El mayor trauma del siglo XX acude una y otra vez a la mente de Daniels, no por haber sido prisionero sino por haber visto el horror innombrable de los cadáveres apilados, de los famélicos presos aún vivos y también por haber contribuido, de algún modo, a la masacre cargando por error contra los guardas nazis que se habían rendido. La desintegración de su mujer ficticia (Michelle Williams), que en sus alucinaciones se convierte en cenizas entre sus brazos, remite a los crematorios nazis. La referencia a las cenizas está implícita incluso en el nombre de la institución psiquiátrica, pues la pronunciación de *Ashecliff* suena fonéticamente similar a *ashcliff*, vocablo que parece compuesto a partir de las palabras *ash* y *Cliff*, las cuales significan respectivamente *ceniza* y *acantilado*.

En las pesadillas de Teddy, pierde a su esposa que se deshace, literalmente, mientras todo arde a su alrededor.

Del mismo modo, tras sufrir una fuerte migraña y tomar la medicación que le suministra el Dr. Cawley, Daniels se sueña de nuevo en Dachau ante pilas de cadáveres congelados. Fija su atención en una mujer y una niña abrazadas que, tras un plano de su rostro observándolas que remarca lo subjetivo del punto de vista, adquieren el rostro de la

que se supone que es Rachel Solando pero cuyo rostro terminaremos sabiendo que es el de su esposa Dolores así como el de una de sus hijas. Ambas abren los ojos y la niña se incorpora y se dirige a él, diciéndole: “You should have saved me. You should have saved all of us”.

El horror del holocausto y la impotencia ante la masacre se suman, se confunden con su particular experiencia de lo terrible del parricidio cometido por su esposa. Lo trágico de la eliminación sistemática del ser humano a gran escala que era componente esencial, decíamos más arriba, de la consideración del siglo XX como loco, bárbaro, paradójicamente irracional, dialoga tanto argumentalmente como por montaje con lo íntimo del asesinato familiar, pues las palabras pronunciadas por la niña son aplicables tanto a su experiencia como soldado que halló la muerte al liberar el campo de concentración como al descubrimiento del asesinato de sus hijos cuando ya era demasiado tarde.

Alucinaciones en que Teddy mezcla el pasado de su familia con el holocausto.

De hecho, algo más adelante en esa misma alucinación tiene lugar la situación doméstica paralela. Una ensangrentada Rachel Solando le pide cariñosamente y con una dulce sonrisa que le ayude con los niños, muertos a sus pies —significativamente, el humo de su cigarrillo regresa a él, funcionando a la inversa, denunciando incluso desde el delirio manifiesto la vuelta atrás, el retorno de lo no asimilado—. Él, lloroso, toma en brazos a la niña —cuya actante es la que le habló antes—, la cual de nuevo le echa en cara que no les salvara, con expresiones cuya ambigüedad permitiría pensar tanto en la liberación del campo como en el asesinato de sus hijos:

- [Niña]: I'm dead.
- [Teddy Daniels/Andrew Laeddis]: I'm so sorry.
- [Niña]: Why didn't you save me?
- [Teddy Daniels/Andrew Laeddis]: I tried. I wanted to, but by the time I got there, it was too late.

Todavía, en este punto cercano a la mitad del filme, el espectador en principio desconoce el pasado de Teddy Daniels debido a la utilización de Michelle Williams en tanto actante de la que él recuerda en sus alucinaciones como su esposa y el de Emily Mortimer para el de Rachel Solando. Ésta, sin embargo, trata con tal familiaridad a Daniels en sus alucinaciones que puede llevar al espectador a sospechar que hay alguna relación entre ambos, debido a lo insistente de sus alucinaciones, en las cuales la relación con ella supera mucho la preocupación de un agente hacia su objeto de búsqueda para dar a entender un vínculo mucho más estrecho y que —representándose a Daniels como un hombre rudo— parece afectarle anímicamente.

En definitiva, en el caso de *Shutter Island* se trata de una amnesia agujereada, que solamente pone parches a aquello que el protagonista no puede soportar recordar en lugar de eliminarlo por completo, pues si Andrew Laeddis no es capaz en principio de hacerse cargo de la múltiple tragedia que se le ha venido encima, su inconsciente tampoco le permite olvidarlo completamente y, a modo de *supervivencia* índice de lo molesto, de lo no superado, emerge una y otra vez en forma de alucinación y pesadilla. En tanto supervivencia y recuperando la teoría expuesta en el primer capítulo, cabe incidir en que es esa supervivencia la que retuerce el relato, la que genera el delirio dentro de la fantasía e incluso la alucinación y pesadilla dentro de esa fantasía.

4.3.2.3.11 *Sin identidad* (Jaume Collet-Serra, 2011)

El filme de Collet-Serra presenta otro caso en que su protagonista, de nuevo severamente afectado por un aparatoso accidente de tráfico, defiende una realidad que no parece compartir nadie más de su entorno, la cual pone en cuestión su identidad y su pasado: nadie, ni siquiera su esposa, le reconoce como el hombre que él dice ser, el doctor Martin Harris (Liam Neeson). Otro hombre (Aidan Quinn) parece ocupar su rol tras el accidente que le afecta a la memoria. Según el desorientado protagonista va indagando esforzándose por recordar, asistimos de nuevo a un giro atado a su amnesia, pero también a la simulación. En esta ocasión, el resto del mundo tiene razón y el protagonista se

confunde: él no es el Dr. Martin Harris, sino que solamente aparentaba a serlo para llevar a cabo un atentado terrorista junto a la que tampoco era su verdadera esposa, Liz (January Jones). El accidente borró de su mente su identidad previa para instalar la ficticia, en la que el supuesto Martin Harris tiene recuerdos de su vida en común con Liz que aparecen bajo filtros de colores y que resultan ser, en su mayoría, parte de la simulación llevada a cabo para que su plan de atacar en una convención científica internacional pudiera ejecutarse con éxito (actuación como pareja en lugares públicos antes del accidente, fotografías en común, etc.).

El médico que le trata tras el accidente lo explica claramente emitiendo una pista sutil cuando le dice que “a person can awaken from a coma convinced of a reality that was previously only fantasy”. Sin embargo, la identificación de la enunciación con el punto de vista de Martin aproxima al espectador a relativizar la argumentación del médico, o por lo menos a no desconfiar de aquello que Martin experimenta. Él mismo se pregunta cómo puede conocer tantos detalles de una persona que no es él, cuando le responde a lo anterior: “If I am not Martin Harris why do I know so much about him? [...] It’s like a war between being told who you are and knowing who you are”. En su juicio sigue pesando el *saber* como algo subjetivo y ligado a su recuerdo —independientemente de que éste sea falso, al revivirlo él lo aprehende, lo adquiere como propio—, más que a la *información* que le ofrecen como pruebas de lo contrario. Un ejemplo claro es el contraste entre una de las imágenes con Liz que le vienen a la mente durante el accidente y la repetición de esa misma imagen impresa sobre una fotografía en la cartera del que es oficialmente reconocido como el Dr. Martin Harris, en la cual su rostro ha quedado sustituido por el del otro hombre.

Sin identidad utiliza el valor indicial asociado a la fotografía como catalizador de la intriga.

Ya en *Abre los ojos* veíamos una utilización similar del mismo recurso. El desconcierto no viene ya de que no concuerde el recuerdo con la realidad material de la imagen. Lo chocante para los protagonistas es que lo que se tomó como una prueba objetiva de su versión de los hechos, de la identidad del fotografiado, se desmorona cuando la imagen cambia. La confianza depositada en el registro del objetivo fotográfico desestructura mucho más la seguridad en el discurso de Martin Harris o, en *Abre los ojos*, César, que todo aquello que pueda argumentar y demostrar el resto de personas de su entorno. También en *Los Otros* una de las pruebas que catapultan la catarsis final es el hallazgo de las fotografías *post mortem* de los criados. Esto no obstante, en *Sin identidad* hay una diferencia clara respecto a las anteriores, y es que el hecho de que finalmente todo sea parte de una ficción de la que el héroe amnésico ha olvidado formar parte refuerza la idea de que la imagen fotográfica puede estar manipulada. Mediante la inserción en el plano amarillento, que forma parte de ese supuesto recuerdo, de los brazos del fotógrafo sosteniendo la cámara, ya se alude indirectamente al carácter mediado de la representación y a la posibilidad de falseamiento, de ficción. Y todavía hay más: la docilidad del filme, que pese a sus rasgos *mind-game* entra de lleno en la convencionalidad del cine comercial de acción norteamericano, evidencia la composición de una puesta en escena buscada cuando, a modo de *flashback* subjetivo, inserta el momento de la toma de la fotografía no solamente incidiendo en la captura de la pareja con el otro hombre posando con Liz, sino revelando el contraplano que muestra en el contracampo una nave industrial que alberga el simulacro de restaurante en que posa la pareja.

Puesta en escena que supone el reverso de la fotografía en la que Martin Harris creía.

Del mismo modo, la insistencia en las cámaras de vigilancia que pueblan el encuadre cuando Martin Harris intenta demostrar al jefe de seguridad del hotel que él es el científico que se registró en la suite Eisenhower junto a su esposa y le esperan para la convención, no garantizan tampoco el acceso a la verdad, pues, por un lado, el *era* Martin Harris cuando llegó al hotel con su esposa: el actante Liam Neeson jugaba entonces a ser el científico Martin Harris; por otro lado, tampoco el actante que posteriormente el personal del hotel reconoce como Martin Harris (Aidan Quinn) lo es.

Proliferación de pantallas y cámaras de seguridad que no refrendan la historia de Martin.

De hecho, cuando hacia el final de la cinta Martin Harris (cuyo verdadero nombre no llega a conocerse con certeza) consigue demostrar al personal del hotel que estuvo meses atrás hospedado para evitar que estalle la bomba que él mismo colocó, subrepticamente pone en entredicho la incompetencia o la inutilidad del sistema de vigilancia que registra la cara de dos terroristas sin contribuir a visibilizar su identidad ni su propósito. De nuevo, el registro supuestamente aséptico de las omnipresentes cámaras de vigilancia se resiste a ofrecer la verdad, del mismo modo que mienten doblemente las fuentes consultadas en la red. Tampoco, sin embargo, obsequian con la identidad certera del protagonista y su verdadero (y olvidado) plan las notas que toma, a modo de orientación, sobre las citas y encuentros que recuerda. La arqueología de su propia memoria para la recuperación de una supuesta agenda horaria redirige de nuevo hacia la ficción que su yo anterior al accidente y a la amnesia sostenía junto con Liz. De nuevo, la acumulación de información que en los *thrillers* detectivescos al uso ayuda a esclarecer el misterio, en el puzzle film es todavía más *MacGuffin* que de costumbre, pues los acertijos, códigos numéricos y relación del protagonista con la comunidad científica distrae la atención de la ficción global en la que se ve inmerso el protagonista.

Otro guiño del filme a la inestabilidad identitaria en relación al rostro es la exposición de la fotografía Isabel Kronenberger, que consta de cincuenta retratos de gran formato expuestos en la Berlinische Galerie. Según escribe Kronenberger misma en su página web ¹⁹, los rostros fotografiados expresamente para la puesta en escena cinematográfica plantean la búsqueda de la propia identidad. No en balde es entre esa multitud de rostros anónimos donde Martin consigue hablar con Liz, la cual decide perpetuar su confusión cuando entiende que el hombre realmente cree ser un personaje ficticio que no existe.

Rostros multiplicados en la exposición fotográfica que transita el protagonista.

¹⁹ Fuente: <http://www.isabelkronenberger.com/index.php?/portrait/unknown-identity/#>, consultada el 26 de diciembre del 2016.

Dos detalles más completan las anotaciones relativas al héroe amnésico en *Sin identidad*. Por un lado, el relato se aproxima al género del *thriller* en cuanto a escenas de acción, persecuciones, conspiraciones y demás se refiere. La composición de numerosos planos avanza la sensación conspiratoria cuando el protagonista vaga por inhóspitos lugares urbanos como el metro, en el que desconocidos parecen acechar desde el fondo de la imagen a Martin Harris.

A diferencia de otros *mind-game film* que se apropian de los lugares comunes del *thriller* convencional, en *Sin identidad* las persecuciones son reales y no paranoias alumbradas por una mente enferma. La amnesia de su héroe no las anula, aunque sí que impide reconocer de dónde procede para Martin el verdadero peligro, los bandos, su papel en todo el complot, pues enmascara que él fue partícipe del atentado en un principio. El olvido de su yo anterior, capaz de atentar, le redime de algún modo de cara al futuro, ya que una vez recuerda quién era no se reconoce a sí mismo ni se considera capaz de retomar su posición anterior.

Por otro lado, el filme no solamente remite al olvido individual sino también al histórico, aunque más tangencial que directamente. El antiguo miembro de la Stasi —el Ministerio para la Seguridad del Estado de la República Democrática Alemana—, Ernst Jürgen (Bruno Gantz), dice en su primer encuentro con Martin: “We germans are experts at forgetting. We forgot we were Nazis. Now we have forgotten 40 years of Communism, all gone. But it’s not just history that’s forgotten, it’s people too”. No solamente el pasado nazi de Alemania sino también la brutalidad policial de la RDA propia de la Guerra Fría salen a relucir, más bien puntualmente, en el relato.

4.3.2.3.12 *Trance* (Danny Boyle, 2013)

En otro lugar (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2014) hemos analizado *Trance* en relación a su condición de *mind-game film* interrogándonos sobre las características que permiten encuadrarlo dentro de estas narrativas postclásicas, siendo la amnesia una de ellas, así como sobre su relación con los denominados *heist films*, entre cuyas detectivescas características se encuentran «el montaje alterno en la secuencia del robo, la iluminación en clave baja, la sordidez en los suburbios de las grandes urbes o el arquetipo de la femme fatale» (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2014: 14).

En *Trance* se produce una aliteración confusa de dos historias consecutivas enlazadas por el evento común del robo de una obra de arte y la participación en ambas de tres personajes principales: la hipnoterapeuta Elizabeth Lamb (Rosario Dawson), el ladrón de obras de arte amnésico Simon Newton (James McAvoy) y el gángster Franck La Pere (Vincent Cassel), que presiona a este último para recuperar el lienzo robado, *Vuelo de brujas* (1797) de Francisco de Goya.

La postmoderna puesta en escena característica de Danny Boyle plagada los encuadres de superficies reflectantes, monitores y pantallas. La hipnoterapia a la que el protagonista se somete se combina con el rastreo *cerebral* de sus recuerdos desde el efectismo de las aplicaciones, artefactos y pantallas que multiplican los encuadres dentro del marco cinematográfico dando acceso *gráfico*, visual, a los recuerdos de Simon. La alusión constante a la imagen digital en relación a la recuperación de la memoria nos retrotrae a lo dicho en

referencia a la acumulación de información (especialmente visual) en la Sociedad de la Información. De hecho, la *cartografía cerebral* toma tanta relevancia estética que acompaña al *main title shot* del filme.

Main title shot de Trance.

Muestra de la fagocitación postclásica y su capacidad de hibridación, *Trance* aúna el recurso narrativo de la terapia hablada como mecanismo de avance del discurso, que implica inevitablemente el despliegue de la subjetividad del relato individual del paciente, el buceo propio en la interpretación del pasado, con la localización prácticamente forense, la disección, de la memoria en determinados puntos del cerebro a modo de procedimiento neurocientífico. Este último resulta opuesto al primero, en tanto en cuanto excluye al sujeto de ese encuentro del pasado.

La manipulación de la memoria por medio de la sofisticación

En la imagen vemos cómo Simon, en su rol de paciente, permanece tumbado pasivamente mientras la tecnología y la médico-detective, Elizabeth, desde detrás del cristal analiza el esquema que de su interior le ofrecen los diversos monitores que escanean a Simon como un objeto de estudio despersonalizado. Pero si la tecnología se ofrece como recurso de recuperación de recuerdos, lo mismo sucede con su eliminación. Y es que la escena final de *Trance* muestra un mensaje que Franck recibe de Elizabeth —que ha conseguido huir con la pintura de Goya— en que ella, desde una tableta digital, le ofrece la posibilidad de eliminar de su memoria todo lo vivido juntos solamente iniciando una aplicación nombrada *Trance*.

Según las dos caras de la misma historia vayan avanzando diegéticamente, la enunciación revela que Simon y Elizabeth ya fueron pareja tiempo atrás, y que su amnesia se debe a que ella lo sometió a hipnoterapia para que la olvidara, puesto que Simon se había

convertido en un compañero celoso y violento. Posteriormente, cuando Simon acuda a ella para recuperar su memoria del robo pero habiendo olvidado su relación, Elizabeth descubre que Franck está utilizando a Simon y pide, a cambio de recobrar el recuerdo que se resiste en su mente y del que depende la recuperación del lienzo de Goya, una parte del botín. Ella opta finalmente por seducirle para lograrlo, y llega un momento (tal y como se puede observar en la tabla inferior (Loriguillo-López y Sorolla-Romero, 2014: 13) en que Elizabeth y Franck mantienen un *affair* al margen de Simon. El tándem *seducción-hipnosis* que ella aplica sobre Simon sumado a su relación con otro hombre de ambivalente relación con el protagonista, su atropello hacia Simon y el hecho de que finalmente huya con el cuadro son índices acumulados de la recuperación y actualización del arquetipo de *femme fatale* que, manipulando y seduciendo a partes iguales, traiciona a los hombres a los que parecía apreciar para salirse con la suya.

Representación gráfica de la trama de *Trance* en función del orden cronológico de las secuencias y su aparición en el metraje. Fuente: Loriguillo y Sorolla, 2014.

De este modo, a diferencia de sus predecesoras *Abre los ojos*, *Memento* u *Olvídate de mí*, si bien el protagonista amnésico ha perdido el recuerdo de una relación amorosa frustrada, no ha escogido olvidar sino que es víctima de un complot.

Como núcleo de la amnesia *Trance* presenta, coincidiendo con muchos otros *puzzle films*, un accidente: el que Simon padece al ser atropellado por un deportivo rojo, distraído por haber recibido un mensaje de Elizabeth en su teléfono. Simon confunde a la joven que se baja del coche para auxiliarle (Tuppence Middleton), con Elizabeth y la estrangula. Una nueva colisión de coche tiene lugar cuando esta última atropella mortalmente a Simon, evitando que éste, a su vez, asesine a Franck, con el cual ha descubierto que la verdadera Elizabeth mantenía una relación. El accidente que vincula ambas tramas sería, como en Iñárritu, el *hipernúcleo* que, literal y simbólicamente, vincula las dos partes o tramas cruzadas de la historia. Además da señales de lo problemático de la amnesia o delirio de Simon,

puesto que —sabremos más tarde— el asesinato de la joven lo comete debido a la confusión que reina entre lo que recuerda y lo que ha sido borrado de su memoria respecto a Elizabeth. De nuevo el malestar que subyace y, que en este caso, la hipnosis, no ha conseguido erradicar del todo, hace mella en el presente. De nuevo, como en *Abre los ojos* o como en *Shutter Island* el inconsciente del sujeto amnésico empuja, reivindicando un resto doloroso que nunca se desterró, y trae el trauma al presente para catapultar lo trágico en forma, como decíamos, de accidente de tráfico, funcionando como *hipernúcleo*.

La última escena del filme plantea la posibilidad de que se repita el esquema: cuando Franck recibe el mencionado mensaje de Elizabeth con la posibilidad de olvidar todo lo sucedido sólo con activar la aplicación que le muestra en la pantalla, *Trance* —que da nombre al filme—, duda. Aproxima el dedo a la pantalla y lo retira en diversas ocasiones, tentado de probar el proceso hipnótico por vía de la imagen digital, si bien se ríe para sí mismo cuando duda, gesto que nos hace inferir que tal vez no cree en la efectividad de la aplicación.

4.3.2.3.13 Del olvido del gran trauma a la represión de la íntima culpa

Revisado el papel de la amnesia en diversos *mind-game films* estamos en condiciones de generalizar que aquello que la patología oculta está ligado a lo traumático y a la propia culpa. En los ejemplos de cine clásico hemos encontrado excombatientes traumatizados por las vivencias de la guerra que, creyéndose culpables, terminaban siendo inocentes. Esto incluso sucede en filmes posteriores al clasicismo como *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonh Frankenheimer, 1962)²⁰ o directamente postclásicos como *La escalera de Jacob* (*Jacob's Ladder*, Adrian Lyne, 1990). Todos ellos tienen en común el trauma o manipulación mental padecidos por los soldados de diversas épocas —Segunda Guerra Mundial, Korea, Vietnam— que, creyéndose personal e individualmente culpables de la capacidad de cometer atrocidades, fueron en realidad víctimas de una determinada situación geopolítica: «[t]ienen algo de Ulises aquellos personajes amnésicos que llegan a un hogar trastornado inmediatamente después de la Segunda Guerra Mundial, como el protagonista del film de Mankiewicz *Somewhere in the Night* (Solo en la noche, 1947)» (Balló y Pérez, 1997: 33). *El mensajero del miedo* es reconocida por la Academia con las candidaturas al premio Oscar otorgadas a Angela Lansbury (mejor actriz de reparto) y Ferris Webster (mejor montaje), siendo un filme que, ya desde la década cumbre de la Modernidad cinematográfica que es la misma que la de la crisis de los misiles, experimenta con la gestión del punto de vista, el saber de la enunciación y su puesta en escena desde la influencia de lo moderno. *Jacob's Ladder*, ya instalada en la estética y narrativa postclásicas presenta una estructura mucho más enrevesada con constantes confusiones entre diversas realidades paralelas para terminar revelando la situación de inminente fallecimiento de su

²⁰ El acentuado manierismo que Frankenheimer practica en el filme en una época que entra ya de lleno en la modernidad cinematográfica nos hacen contenernos de introducir el complejo relato entre los precedentes mencionados en el segundo capítulo, mucho más clásicos, estilística y narrativamente.

protagonista, víctima también de experimentaciones gubernamentales junto con su tropa en Vietnam.

Algo similar ocurría con aquellos desmemoriados necesitados de terapia uno de cuyos más representativos ejemplos es *Recuerda*. Balló y Pérez observan cómo «[e]l motivo del sueño —típicamente freudiano— y su interpretación como un camino para el desvelamiento de la identidad y de la culpa actualiza las estrategias interpretativas de los oráculos griegos» (Balló y Pérez, 1997: 253). De nuevo, las más de las veces (como sucede en *Recuerda*, sin ir más lejos) los protagonistas terminan descubriéndose inocentes o bien siendo exonerados de la culpabilidad de sus crímenes por mor de su pasado (como en *La huella de un recuerdo*).

Cuando nos interrogamos por cómo acogen los *mind-game films* estos relatos *psiquiátricos* encontramos que, además de las alteraciones narrativas y formales que permiten que los clasifiquemos bajo la etiqueta de la no linealidad o las narrativas dislocadas, a diferencia de sus predecesoras, albergan *héroes culpables*. Por ejemplo, la adolescente Anna en *Mindscape*, sometida a la hipnosis que le aplica John, es culpable de forma consciente del intento de asesinato del que es sospechosa y consigue engañar tanto al terapeuta como a sus padres y huir cuando es descubierta. En *Abre los ojos*, si bien César es interrogado por un psiquiatra que debe determinar si es o no un homicida, se revela también finalmente como responsable de la situación en que se halla e incluso de la existencia de su terapeuta, que no es sino una invención de su mente dormida.

Los protagonistas del cine postclásico olvidan, en cambio, traumas más particulares, más íntimos, que a su vez son temas recurrentes de lo trágico desde la Grecia clásica: olvidan el parricidio, olvidan el infanticidio, olvidan lo tormentoso de relaciones amorosas, olvidan el rechazo social, olvidan su propia muerte, olvidan la muerte de un ser querido.

Pero ¿qué enseña la amnesia, más allá de destacar la potencia del hecho doloroso, de lo trágico, organizando toda la trama del relato alrededor de su recuperación? Hemos visto previamente con *Shutter Island* cómo Elsaesser desarrollaba el concepto de *patologías productivas*. ¿Puede ser observada la amnesia como una *patología productiva*? ¿A qué lleva el padecimiento del olvido? Thomas Elsaesser apuesta por aprender de los héroes amnésicos la importancia de olvidar que, añadimos, paradójicamente no puede ejercerse sin el recuerdo. El autor escribe sobre *Memento* que «[c]onsidered as a productive pathology, Leonard's amnesia would remind one of the importance of forgetting, rather than remembering (2009: 28)». Preguntémonos, pues:

¿Qué se olvida? En rigor se olvida eso que constituye la representación de lo imaginado o de lo acontecido. Pero [...] olvido y recuerdo son [...] inseparables. Todo cuando se olvide puede volver a la actualidad como parte de nuestra historia. Por esta razón, olvidar no equivale a destruir y tampoco implica dejar de saber sobre lo que se olvidó (Gallo, 2004: p. 71).

Hemos repasado cómo prácticamente todos los relatos exigen de sus desmemoriados protagonistas que recuerden lo que hicieron para alcanzar algo parecido a un estado de estabilidad, de paz. Para que sus tormentos, sus pesadillas, sus obsesiones cesen, deben asumir el pasado que reprimen. Lo mismo sucedía con los protagonistas que se negaban a asimilar su propia muerte, los cuales se veían obligados a reconocerla para adquirir descanso, necesidad paralela a la del relato que parecía no tener fin y terminaba

reclamando, sin embargo, una clausura. La ignorancia absoluta del pasado, el agujero manifiesto que deja la amnesia imposibilita el olvido, justo por lo que tiene de obvio, de flagrante ausencia. Un agujero que oculta algo tan grande como suele sucederles a ellos resulta demasiado profundo, incluso cuando no son conscientes de ello, para no percatarse de que algo falta y por tanto algo falla. Es la asunción de la incompletud inherente al ser humano lo que les permitiría olvidar su pasado, pues no se puede olvidar, no se puede naturalizar lo que no se conoce. Y tampoco se puede tapiar lo traumático suprimiéndolo, olvidándolo, pues llegan los malestares que *sobreviven* y atormentan a los protagonistas, como hemos ido viendo. Una vez recordado el trauma, puede ser asimilado, aprehendido, relativizado y tal vez olvidado. Pero no extirpado de su vivencia subjetiva.

De este modo, la importancia del olvido que menciona Elsaesser reclama a su vez el procesamiento del propio pasado, de la propia culpa. Y es que, como venimos demostrando con los ejemplos, el principal culpable de la tragedia postclásica es el héroe mismo. Si los héroes clásicos sufren las consecuencias del *fatum*, del capricho e inexorabilidad de un destino inevitable, o bien de la voluntad de los dioses, pero, en todo caso, se trata de fuerzas externas a ellos, la mayoría de *héroes amnésicos* terminan siendo *héroes culpables*, pues no solamente desencadenan lo trágico por desconocimiento sino que tienen la capacidad de decidir, aunque se trate de encrucijadas de imposible solución pacífica. *Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Trance* o *Sin identidad* son ejemplos en los que los protagonistas son rehenes de decisiones tomadas en el pasado.

Resulta digna de mención también otra cara del héroe amnésico casi diametralmente opuesta a la que desarrollan los *mind-game films*, la cual Balló y Pérez catalogan en su lista de *argumentos universales en el cine*. Los autores los alinean con los héroes clásicos que padecen durante un lapso de tiempo una pérdida de memoria que les impide recordar bien sus hazañas, bien su responsabilidad para con la tarea que les ha sido encomendada:

[e] motivo del héroe amnésico no es nada extraño a la tradición del género de aventuras. Los aventureros más característicos han experimentado en algún momento de sus múltiples gestas la pérdida de la identidad. [...] después de caer en el pozo del olvido, renacen victoriosos y conscientes de su responsabilidad heroica (Balló y Pérez, 1997: 32).

Sin embargo, si éstos —tal y como mencionábamos más arriba— terminaban accediendo a un recuerdo que aliviaba su padecimiento por declararles inocentes o víctimas de una situación que les supera, lo que recuerdan los *héroes culpables* tiene siempre una parte terrible de cuya carga de conciencia no pueden escapar.

Cabe recordar antes de cerrar el epígrafe, también, que si tratamos el amalagama cinematográfico de no linealidad y amnesia encontramos también filmes que invierten la situación del recuerdo respecto al protagonista y el resto del mundo: él o ella es quien recuerda y vive una y otra vez el mismo bucle temporal mientras que el resto de personajes no son conscientes de la cíclica repetición en que también están atrapados. El elemento trágico queda en la inmensa mayoría de estas cintas amortiguado, pues están configuradas más en base al cine de acción, como *Código fuente* o *Al filo del mañana* o incluso la comedia, romántica en el caso de la seminal *Groundhog Day* (*Atrapado en el tiempo*, Harold Ramis, 1993) o la más reciente *50 First Dates* (*50 primeras citas*, Peter Segal, 2004). No en balde la

repetición es uno de los resortes básicos de lo cómico, tal y como demuestra ilustrativamente el *slapstick* y el *gag visual* propios del cine cómico más primerizo, a los que se sumaría posteriormente su uso como estrategia de generación de lo risible también a partir del diálogo.

4.3.2.4 Del tema del doble al trastorno de personalidad

En el apartado anterior hemos explorado los periplos de protagonistas amnésicos que se descubrían culpables de algo terrible que habían olvidado. En el que aquí empieza nos proponemos destacar el desdoble de personalidad como uno de los rasgos en los que insisten algunos *mind-game films* cuya desestructuración o aparentes incoherencias narrativas se justifican en base a que el protagonista en el cual el punto de vista permanece mayoritariamente enraizado resulta ser también *otro* personaje, con frecuencia amenazante, sin que él mismo lo sepa. El tema del desdoble o trastorno de personalidad múltiple provoca la multiplicación del protagonista bajo apariencias distintas, encarnado por diversos actantes, que como veremos son los encargados de llevar a cabo las acciones reprobables de las que los protagonistas no se sienten responsables. Aquello que en el grupo anterior se suprimía del recuerdo, pues, en este otro se traslada a la responsabilidad de otro que no es sino una proyección de la mente del protagonista. En cualquier caso, de nuevo se trata de escurrir el bulto, de huir de la responsabilidad respecto al lado que, por diferentes razones, asusta al sujeto desdoblado.

En la mayoría de los casos, los relatos postclásicos se abstienen de dar nombre y apellidos a la afección o trastorno que provoca el desdoble de personalidad, pero suele quedar claro que se trata de algún tipo de patología mental. Así, a diferencia de lo que sucedía en los relatos fantásticos de raíz romántica o gótica que preservaban el misterio respecto a estos siniestros acompañantes, en el cine contemporáneo se suele llegar a una explicación lógica que da razón de lo aparentemente irracional.

Sea como fuere, resulta de obligada atención para abordar esos desdobles de personalidad postclásicos el tema del doble, que aparece con fuerza en la literatura fantástica romántica de finales del siglo XVIII y se arrastra a lo largo del XIX siendo un claro acicate de lo siniestro. Constituye a día de hoy un tema de fuerte tradición literaria acogido, como veremos, también por el cine.

El tema del doble es entendido hoy en día como metáfora de la aparición de lo que, tanto social como individualmente, reprime el sujeto contemporáneo, hijo de las promesas de la Ilustración y habitante de sociedades que paulatinamente iban poniendo de manifiesto la racionalidad que organizaba más y más sectores, elidiendo lo que de incomprensible, de irracional, de contradictorio, de contingente, pudiera subyacer a la economía, la ciencia, las relaciones sociales, la industrialización, etc. Y es que la (lenta) asimilación de la Ilustración dio lugar a una sociedad cuyas sombras en absoluto desaparecieron a la luz de la Razón sino que se escondieron por los rincones, en el reverso de espejos, tras las puertas entreabiertas. Es especialmente popular la doble moral de la Inglaterra victoriana en que la mojigatería y el puritanismo alcanzaban límites insospechados mientras las cifras del —no

regitrado— negocio de la prostitución crecían hasta su máximo histórico en consonancia con la insalubre masificación humana que desborda las crecientes ciudades decimonónicas.

nos hallamos ante una sociedad dual [...] que siempre mira hacia sí misma [...] generando el fantasma, el desdoblamiento, e incluso la invisibilidad: la anulación total del individuo en la sociedad [...] una sociedad rígida y puritana, de intachable moral y de decorosas costumbres [...] detrás del orgulloso espejo se halla el paralelo de la pobreza, el hacinamiento y trabajo a destajo por un mísero sueldo de la case trabajadora, la especulación sin límites ni escrúpulos por parte de los patronos, y... Jack el Destripador (Ballesteros, 1998: 37-38).

La relación lo siniestro con ese ser inquietantemente parecido a uno mismo que acecha sin que se sepa muy bien de dónde viene ni qué quiere queda claramente justificada por el cumplimiento de una serie de ítems enlazados a la categoría estética y que Freud ordenaba cuando teorizó sobre ella partiendo del relato *El hombre de arena*, o *El arenero*, de E.T.A. Hoffmann. El *Unheimlich* freudiano ponía el acento en lo inquietante, lo siniestro de aquello que, resultando familiar, tiene a su vez algo de irreconocible que genera desasosiego. Esa familiaridad extraña e inhóspita encontraba una clara formulación en el límite entre lo animado y lo inanimado —entes vivos de apariencia inerte y seres o elementos inanimados que parecen cobrar vida son fuentes de lo siniestro—, ejemplos de lo cual son con frecuencia los muñecos, autómatas y demás figuras que reproducen el cuerpo humano. Y es que la repetición es también uno de los elementos constitutivos de lo siniestro, tal y como se aprecia, por citar solamente uno de la infinidad de ejemplos posibles, en *Village of the Damned* (El pueblo de los malditos, Wolf Rilla, 1960; John Carpenter, 1995). Y, evidentemente, no hay doble (clásico) posible sin repetición de la apariencia, si bien esto se complicará al llegar a los desdoblamientos de personalidad cinematográficos que nos competen.

Esa repetición del físico o ese parecido inquietante problematiza en muchos de los casos, como en *William Wilson* de Edgar Allan Poe, la propia identidad. ¿Quién es ese extraño gemelo que aparece en todos lados e implide al malintencionado Wilson llevar a cabo hasta las últimas consecuencias sus maldades de juventud? La dialéctica que el *doble* establece con el desconcertado *original* le lleva a interrogarse sobre sí mismo, bien por cómo le frustra los planes (como en el citado relato de Poe), bien por las atrocidades que comete él y que el *original*, en el fondo, quisiera experimentar, pues si el doble se relacionaba con aquello que la sociedad reprimía, en la ficción esa represión se desata bajo su persona de modo que ese doble realiza todas las acciones consideradas socialmente reprobables o inmorales que son, en el fondo, deseos prohibidos para el *original*.

4.3.2.4.1 La animalidad en el interior del individuo

Volviendo al siglo XIX, Ballesteros destaca la influencia que la Teoría de la Evolución publicada prácticamente de forma sincrónica por Darwin y Wallace pudo tener en la eclosión del tema del doble. Repentinamente, el ser humano no era la criatura creada por dios a su imagen y semejanza sino, de algún modo, un pariente lejano del mono. Tal descubrimiento arrojaba sobre el mencionado sujeto hijo del humanismo renacentista, la

racionalidad Ilustrada y el positivismo decimonónico una súbita animalidad heredada que, de algún modo, reclamaba lo que de instintivo, violento y descontrolado acallaban las anteriores etapas socioculturales.

Nada podía ser igual después de descubrir con asombro que el hombre era el resultado último de la evolución de un primate. [...] El golpe para el narcisismo inherente a todo ser humano fue muy fuerte, y sólo ha hallado parangón desde el punto de vista histórico en el momento en el que la ciencia renacentista descubrió que la Tierra no es el centro del Universo y, posteriormente, con el postulado freudiano de la existencia en la psicología humana de un subconsciente que no podemos controlar ni manejar a nuestra entera voluntad (Ballesteros, 1998: 38).

La vertiente bestial del ser humano que repentinamente veía reconocida la fuerza de lo instintivo bajo las capas de civilización emerge brillantemente en uno de los relatos más representativos en relación al tema del doble, y cuya influencia sigue presente en muchos mitos queridos y explotados por el audiovisual contemporáneo como el del vampiro o el hombre lobo. Nos referimos a *El extraño caso del Dr. Jeckyll y Mr. Hyde*, de Robert Louis Stevenson, publicado en 1886. Parte importante de la influencia de la teoría evolucionista que inscribe esa genética animal en la especie humana se revela en uno de los aspectos clave en que la novela es pionera y que resulta un giro importantísimo en relación al doble en los *mind-game films*, como veremos más adelante: *el doble, el otro, el culpable, es uno mismo*. No hay, como en *Los crímenes de la calle Morgue* de Edgar Allan Poe (*The Murders in the Rue Morgue*, 1841), un gorila que es el asesino responsable de brutales crímenes que se creían perpetrados por un humano, sino que la bestia reside en el interior del respetable Dr. Jeckyll. El mal, la capacidad de destrucción y lo que se resiste a ser educado e inscrito en los márgenes de lo socialmente aceptable viene de dentro de él, le escinde y le anula cuando el incontrolable Mr. Hyde se apodera de él. Ziolkowski explica ese giro hacia la sospecha interior que se da a mediados del siglo XIX y que no solo afecta al cuerpo físico del protagonista sino también a la imagen en tanto representación simbólica del mismo.

Un rasgo común a todas las imágenes que se sucedieron hasta 1835 aproximadamente es que todas ellas representan una amenaza que se cierne sobre el individuo desde el exterior... [...] a mediados de siglo, vemos que tanto el espejo de doblaje como el retrato en cuanto *anima* representan una amenaza que se cierne sobre el individuo desde el interior: [...] un aspecto reprimido de la propia personalidad del individuo (Ziolkowski, 1980: 209).

El retrato de Dorian Gray del brillantísimo Oscar Wilde (*The Picture of Dorian Gray* 1890-1891) es, probablemente, el más representativo ejemplo de lo que la cita menciona: el retrato del eternamente joven Gray envejece y se envilece a la vista como consecuencia de las supuestas perversidades que su referente vivo, Dorian Gray, comete durante décadas preservando su apolíneo y juvenil aspecto, libre de las cicatrices del tiempo y la experiencia que acumula su escondido retrato. Hasta tal punto la imagen pictórica del joven contiene su *alma* vendida a cambio de la eterna juventud que, cuando él mismo apuñala el cuadro para destruir la única evidencia de todos sus crímenes, muere convertido repentinamente en el decrepito anciano en que había devenido su retrato.

La adaptación de la única novela de Wilde dirigida por Albert Lewin —*El retrato de Dorian Gray* (*The portrait of Dorian Gray*, Albert Lewin, 1945)— destaca la idea del retrato

como doble expiador de decadencia del joven dotando de color únicamente los planos que muestran el lienzo. En escenas que comprometen a Dorian (Hurd Hartfield) en relación con otros personajes como la inocente Sybil Vane (Angela Lansbury) o el desdichado pintor Basil Hallward (Lowell Gilmore), la puesta en escena insiste en relojes que aluden al tiempo que el joven atesora o espejos que abisman y multiplican cuerpos escorizados que se muestran en campo solamente desde su reflejo. Se trata, además, de componentes que sugieren parte de los principios —o más bien *antiprincipios*— del manifiesto estético decadentista que supuso la novela en su momento, celebradora del artificio, el cultivo de la belleza, la sensualidad y el cinismo inteligente por encima de la moralidad.

Evolución del retrato de Dorian Gray.

Volviendo al rastro que lo traumático del evolucionismo deja bajo los relatos que implican el doble, en la adaptación cinematográfica de Robert Mamoulian traducida al castellano como *El hombre y el monstruo* (Dr. Jekyll and Mr. Hyde, 1931) se aprecia físicamente el aspecto simiesco de Mr. Hyde. Cuando el Dr. Jekyll se transforma en aquél padeciendo un gran tormento físico, se le ensanchan los orificios nasales y se le achata la nariz en sí misma; la dentadura, en la que aparecen alargados colmillos, le sobresale deformando a su vez los labios, le crece vello espesando sus cejas y el cabello se le vuelve rugoso y encrepado.

El Dr. Jekyll adquiere rasgos claramente siniestros en su dolorosa transformación en Mr. Hyde.

Ya en la novela Mr. Utterson, antiguo amigo del Dr. Jeckyll, califica para sus adentros a Mr. Hyde de «troglodítico» exclamando que «no parece cosa humana». En los últimos párrafos, el propio Henry Jeckyll se refiere a su alter ego como «ese simio». Sin embargo, nunca se hace mención detallada de su fisionomía facial, más allá de insistir constantemente en el desagrado y la repugnancia que causa en los personajes que se encuentran con él, su delgadez y una palidez que contradice la representación cinematográfica de Mamoulian.

En la conocidísima novela de Stevenson Mr. Hyde no es sino la mitad perversa, viciosa, del respetable Dr. Jeckyll, que consigue mediante su investigación científica escindir a sí mismo en dos, convirtiéndose en Mr. Hyde y volviendo a ser Henry Jeckyll por medio de brebajes que él mismo destila a partir de su conocimiento científico. Esa mitad licenciosa y despreocupada que Mr. Hyde se encarga de disfrutar, primero por voluntad de Jeckyll y después sin su consentimiento, apoderándose de él, de todos los placeres culpables que un caballero de clase alta no puede permitirse reconocer y a los que, sin embargo, es proclive tal y como él mismo reconoce en su confesión escrita final:

a decir verdad, la peor de mis faltas tan sólo consistía en una disposición alegre, ansiosa hacia los placeres, cualidad que ha hecho felices a muchos, pero muy difícil de reconciliar, para mí, con mi imperioso deseo de llevar la cabeza muy erguida y de mostrar ante las gentes un comportamiento más que ordinariamente grave.

Esto dio lugar a que ocultase mis inclinaciones, y cuando llegué a la edad de la reflexión y empecé a darme cuenta de mis progresos y posición en el mundo, estaba ya condenado a una profunda duplicidad en mi vida.

De algún modo, es el querer ostentar una fachada sin mácula alguna de cara al resto de la sociedad lo que le lleva a querer disfrutar de esos placeres sancionados por la moral de su época sin ser reprobado. Por eso llega a la radical solución de convertirse en su mitad *moral* e *inmoral* como dos personas distintas, con físico, nombre e identidad distinto. Jeckyll llega a la conclusión de lo que considera una verdad universal, «dura ley de la vida que se encuentra en el fondo de toda religión y que es una de las fuentes más copiosas de sus padecimientos»: el hombre no es uno, sino dos, a los que califica de malvado y de justo, y ambos son esencialmente el mismo y reclaman su conciencia.

El doctor describe en su confesión la libertad sentida durante la primera transformación en Mr. Hyde, de la que se desprende la descompresión y el alivio experimentados al entregarse al fluir sensual de las pasiones que le tientan:

Me sentía más joven, más ligero, más feliz físicamente; y en mi interior me daba cuenta de una arrebatada osadía, [...] de un aflojamiento de todas las ligaduras del deber y de una desconocida, pero no inocente, libertad del alma. Me sentí, al primer aliento de esta nueva vida, más perverso, cien veces más perverso, un esclavo vendido a mi demonio innato, y esta idea, en aquel momento, era como un vino delicioso que me saciaba.

El primero de los planos diegéticos del filme de Mamoulian representa la ocularización interna del Dr. Jeckyll. Un sombreado por los bordes del encuadre destaca lo subjetivo del plano, que encuadra sus manos tocando el triple teclado de un órgano, la partitura de Bach que interpreta y el criado al que atiende. El resto del cuerpo del doctor queda en fuera de campo, si bien la sombra de su cabeza se proyecta sobre la partitura.

Según se dirige hacia la calle, el personaje se ve a sí mismo de nuevo reflejado en un espejo. Un *travelling* sostiene el recorrido representado mediante ocularización interna y da lugar a una marca enunciativa que recalca que el punto de vista que adopta la narración es el del protagonista. El sirviente, el cochero, el portero y los estudiantes y colegas de la universidad le reverencian cuando pasa ante ellos. Es desde la posición de estos últimos que escuchamos las primeras líneas de la lección maestra que ofrece —en una composición absolutamente centrada, simétrica y piramidal que le encumbra incluso desde una angulación picada—.

Enaltecimiento del Dr. Jeckyll en sus clases.

El doctor Jeckyll declama: “London is so full of fog that it has penetrated our minds, set boundaries for our vision. As men of science we should be curious, and bold enough to peer beyond it into the many wonders it conceals”. La llamada a la razón que lleva a cabo el caballero inglés resulta capciosa, pues su invocación a superar mediante la investigación científica los “límites de la visión”, sus ansias de curiosidad no pretenden sino poner cortapisas a los impulsos humanos, a la parte “mala” de entre las dos que, dice, componen lo que él entiende por el “alma” —religiosa palabra que pronuncia mientras apunta con el dedo al cielo, un rayo de luz cae sobre él y un contrapicado le enaltece—. Jeckyll no pretende disipar la niebla mediante el conocimiento, sino erradicar aquello que molesta a la moral burguesa y que, en la novela (en la cual no existe el discurso que aquí mencionamos), reconocerá como directamente relacionado con la vida misma cuando, en relación a Hyde, escribe que “su amor a la vida es admirable”.

Poner la ciencia al servicio de dividir las «dos naturalezas» que Jeckyll considera esencialmente inherentes al ser humano le devuelve la desmesura del goce descontrolado que encarna Edward Hyde. Le devuelve un hombre que no solamente bebe y fornicia sin remordimientos, sino que también mata. El puritanismo moral y religioso disfrazado de Razón y de Ciencia retorna un monstruo. Si «la literatura fantástica se convierte en el doble del canon realista, al que de alguna manera complementa, mina y erosiona» (Ballesteros, 1998: 35), el doble como producto suyo se sitúa en el reverso de la Ilustración. Denuncia que la clarividencia dieciochesca no destierra en absoluto los monstruos, el miedo, la oscuridad... que siguen acechando desde lo subterráneo, desde la sombra. Bien al contrario, la confianza excesiva en habitar unos tiempos luminosos puede llevar al desastre. No en balde, en la puesta en escena de los filmes que venimos mencionando abundan los espejos, las sombras, lo reflectante, etc.

No resulta descabellado trazar un paralelismo al objeto de estudio que nos ocupa. Si lo fantástico, y el doble como parte de lo mismo, nace del convencimiento de haber erradicado lo que escapa a la racionalidad, los protagonistas desmemoriados de los *mind-game films* denuncian la insuficiencia de la Sociedad de la Información, del Conocimiento, como sostén de la subjetividad humana. Merece la pena recordar que también ha sido leída como una figura que contesta —como el Hyde de Mamoulían— al avance de la ciencia y, más concretamente, de la neurociencia. Así, en la producción cultural, simbólica, del mundo que se enorgullece de la disección de lo cerebral y sus conexiones como reveladoras de los máximos secretos de la subjetividad humana, proliferan protagonistas que no saben quién son (las más de las veces, como resultado de la manipulación de su conciencia). Del mismo modo, sigue proliferando el tema del doble. Sin embargo, existe una diferencia sustancial con los vistos hasta el momento y otros dobles clásicos como, por ejemplo, el de Dostoievsky. Y ésta es que el otro no existe físicamente sino que termina siendo una proyección del “original”. De algún modo, «lo racional se ve subvertido por las huellas de la animalidad, de la presencia de lo «otro» en nuestra mente» (Ballesteros, 1998: 39). Los dobles “proyectados” por el “original” han sido leídos también a propósito de la digitalización de la imagen y la profusión de copias inmateriales que aquélla propicia:

doppelgänger and other schizophrenic stories and their corresponding narrative modes – multilinear, forking-path or loop – are said to be prompted by our customary practice of digital lossless copying, our familiarity with hyperlink and database logic, the habitual virtualisation of our selves through varied avatars on videogame and other online platforms, and our routine in the creation and maintenance of different social media profiles to express the diversity of our multiple characters, both professional and private (Kiss y Willemsen, 2017: 14).

Es esa mente que asimila el cambio de paradigma comunicativo derivado de la digitalización, en la que se centran los esfuerzos de la neurociencia y de cuyos desarreglos nacen la mayoría de los *mind-game films* que vamos mencionando. Así, en (casi todo) el corpus que nos ocupa, el doble acechante es uno mismo. La amenaza viene, como en sus precedentes —William Wilson a parte—, de dentro.

4.3.2.4.2 El asesino interior toma las riendas

En relación al tema del doble, resultan de obligada mención las inagotables, míticas, *Vértigo* (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958) y *Psicosis* (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960). La complejidad del film, como la de *Psicosis*, supera con mucho el análisis que aquí pretendemos llevar a cabo de ambas además de haber sido, junto con la forma en la obra del cineasta británico, uno de los campos de estudio más ampliamente abordados en las últimas décadas (Castro de Paz, 1999: 19). El fingido retorno de una mujer muerta en el cuerpo de otra que se le parece terriblemente merece recordar que, de nuevo, Hitchcock hace uso del doble desde una premisa que no recurre a lo fantástico. Como en *Psicosis*, se trata de un solo cuerpo que falsea una doble identidad. Por más fantasmal que sea la imagen de Madeleine (Kim Novak), solamente sufre una muerte. Nadie vuelve “de entre los muertos”, tal y como el título versionado al castellano reza.

En su estudio crítico sobre *Vértigo*, Castro de Paz llama la atención sobre la tendencia de Hitchcock a «investigar cada vez más profundamente la mente de sus personajes. [...] no será ya el narrador sino el héroe quien percibirá de manera extraña, en una evolución de gran complejidad que acabará por situar al cineasta en el umbral mismo de las escrituras postclásicas» (1999: 20). Sin llegar a “mentir a la vista”, Hitchcock pone sobre la mesa la subjetividad problemática de Scottie Ferguson (James Stewart), cuyo deseo de recuperar a su amada muerta le lleva a crearle una doble, dispuesta, aunque él no lo sepa, especialmente para esa demanda. En otras palabras, el parecido entre Madeleine y Judy y la existencia de esta última no es responsabilidad de la imaginación de Scottie sino algo relativamente objetivo, pues son, de hecho, la misma mujer. El doble, en *Vértigo*, es el ideal único de la mujer perseguida. No resulta exagerada la alusión de Castro de Paz al postclasicismo de la cinta si tenemos en cuenta que «en el interior de esa *crisis de percepción*, las relaciones generadas por la(s) mirada(s) de los personajes y del enunciador (el deseo, la sospecha, el angustioso anuncio de la muerte) zarandean sin compasión tanto el orden diegético, del mundo enunciado, como la causalidad y la *lógica* espacio-temporal del mundo de la enunciación» (1999: 35). La densidad visual y narrativa de *Vértigo* superan, con mucho, a la mayoría de puestas en escena y estrategias narrativas propias de los *mind-game films* que abordan el tema del doble. Su complejidad va más allá del engaño que pueda suponer el desdoble identitario de un mismo cuerpo. Además, el hecho de que —como en *Psicosis*— la narración no tome el lugar de un punto de vista de “enfermo” implica que no es suficiente solución la identificación del truco de Madeleine ni el conocimiento del trauma que le causa el vértigo literal al protagonista. Más que preguntarse por la desviación perceptiva de un enfermo, mueve a interrogarse sobre los motivos del que quieren dejarse engañar.

Al plantear la premisa de un mismo cuerpo que alberga dos personalidades distintas resulta de obligada mención la indeleble huella de *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). El trastorno de personalidad de Norman Bates (Anthony Perkins) provoca que el perturbado Norman se caracterice como su madre Norma (Anthony Perkins), muerta, y asesine sintiéndose en su piel. Se trata, en *Psicosis*, de un solo cuerpo que, con la complicidad de la enunciación, actúa como si de dos se tratase, de modo que Norman se escandaliza ante los crímenes de su madre e incluso la encierra en el sótano de la inconfundible casa victoriana desde la que gobierna el Bates Motel.

El meganarrador es cómplice de la confusión de Norman Bates hasta prácticamente el clímax cercano al desenlace del filme. Mediante recursos del lenguaje cinematográfico como el fuera de campo, las voces *off* de “ambos”, las siluetas a contraluz, la velocidad de los cortes de montaje o angulaciones cenitales, la mirada de la cámara muestra el cuerpo de Bates con el cabello recogido y la bata puesta ocultando su rostro. A efectos diegéticos, Norma Bates es un personaje desligado de su hijo hasta el punto de que ambos comparten encuadre cuando, tras una supuesta discusión, Norman coge en brazos a Norma y se la lleva fuera de su habitación. El punto de vista cenital impide observar el cadavérico rostro de la mujer muerta al que luego se dedicarán diversos primeros planos. La vuelta a las angulaciones relativamente frontales y la iluminación compensada descubren la apropiación identitaria, el disfraz y la condición de cadáver putrefacto de Norma Bates.

La enunciación oculta la verdadera identidad de la señora Bates mediante la angulación y la iluminación.

Con la normatividad del lenguaje cinematográfico, se aclara quién es quién.

De este modo, en *Psicosis* el doble se presentifica desde el desdoble de personalidad: hay un solo cuerpo que actúa y un trastorno de personalidad que divide a Norman Bates en dos. El agente que finalmente aclara la situación a Lila Crane (Vera Miles) y John Gavin (Sam Loomis) explica que la mente de Norman está dividida en dos mitades: “I got the entire story, but not from Norman. I got it from his mother. Norman Bates no longer exists. He only half-existed to begin with. And now the other half has taken over, probably for all time”. Concluye razonando que la fuerte ligazón que ambos mantuvieron en vida se volvió enfermiza. Norman asesinó al amante de su madre y a ella. Incapaz de soportar la culpa, además de conservar su cuerpo instaló en su conciencia una suerte de réplica de la de Norma. De algún modo, habiendo matado la posibilidad de goce de su madre por celos, Norman le entrega su cuerpo para revivirla y deja, incluso, que se apodere de él, del hijo parricida.

Así, no observamos, como en los *mind-game films* que veremos más adelante, dos actantes distintos coincidiendo en el espacio y en el tiempo. No hay en *Psicosis* proyecciones visuales de la mente de Norman Bates. Sí que hay, sin embargo, una auricularización interna que cierra el relato²¹ y a través de la cual, desde la conciencia de Norman Bates, el desdoble que representa su madre le acusa de querer culparla de los asesinatos que él ha cometido, siendo que ella no se puede mover. La ida mirada a cámara de Norman Bates rompe la cuarta pared mientras su madre se propone quedarse absolutamente quieta para demostrar su inocencia. El agente explica que “he had to erase the crime, at least in his own mind”. Con ello, en parte, la amnesia también está presente en el thriller de Hitchcock.

²¹ Excepto por un último plano de una cadena extrayendo del lodo el coche de Marion Crane.

4.3.2.4.3 *El club de la lucha* (Fight Club, David Fincher, 1999)

Otro de los filmes estrenados, como *Memento*, en el crepúsculo del siglo XX y que son considerados paradigmáticos ejemplos de *mind-game films* es *El club de la lucha* (Fight Club, David Fincher, 1999). En él, el protagonista y narrador intradieético de primer nivel (Edward Norton) comparte con Tyler Durden (Brad Pitt) la creación del club de la lucha, organización clandestina que termina gestando un plan para dinamitar espacios clave cuya desaparición haría peligrar la estabilidad de la sociedad de consumo. El relato es contado de forma no lineal por el narrador intradieético, que sabe más que el espectador respecto a su propia historia.

En el film de Fincher, Tyler Durden resulta ser una proyección de la mente del narrador. Hacia el final de la cinta, descubrimos que el resto de personajes le identifican a él con ese nombre y le atribuyen acciones que Tyler llevó a cabo y él no recordaba, pues éste se adueña de su cuerpo cuando el otro duerme. La amiga del narrador y amante de Tyler, Marla Singer (Helena Bonham Carter) por primera vez pronuncia el nombre de Tyler hablando con el narrador por teléfono. Súbitamente, en la habitación en que éste se encuentra aparece Tyler reprochándole al protagonista que no cumpliera su promesa de no hablarle nunca a Marla de él. Ante la pregunta de por qué la gente cree que él es Tyler, éste le responde que él lo sabe. La focalización interna muestra entonces fragmentos con la imagen distorsionada que muestran acciones previas en las que, en lugar de aparecer Tyler, son llevadas a cabo por el narrador. Éste le reconoce a Tyler que son la misma persona, a lo que él responde que correcto. Ante su incompreensión, le explica que todo aquello que él deseaba para su vida y de lo que no se veía capaz o no se atrevía a llevar a cabo —su apariencia, su potencia sexual, su inteligencia, su valentía, su libertad— lo encarna él. La discusión termina cuando el narrador cae dormido sobre la cama. Su voz *out* explica, como narrador intradieético: “It’s called a changeover. The movie goes on and nobody in the audience has any idea”. La sentencia resulta prácticamente una descripción literal de lo que, a efectos del saber en relación a los protagonistas y espectadores de *mind-game films* sucede cuando se lleva a cabo un salto temporal o cambio de punto de vista sin que ninguno de ambos lo perciban. Ni la audiencia, ni con frecuencia los protagonistas los advierten y resulta parte fundamental del juego con la ruptura de sus expectativas y la adhesión al punto de vista que se revela como doblegado, enfermo o amnésico. En *El club de la lucha*, el protagonista se convierte en Tyler cuando duerme. En palabras de Charles Ramírez Berg,

its doubled protagonists [...] simultaneously inhabit the same physical world but separate psychological worlds. Its Split structure underscores the disintegration of Jack’s personality and, seen as a Multiple Personality Plot, the film is a case history detailing Jack’s profressive schizophrenia. The film’s *synzhet* cleverly hides his condition so that it appears to be a simple dual-protagonist movie. [...] what looked like a peculiar action-based buddy film is actually something more disturbing: a psychological crack-up (Ramírez Berg, 2006: 24).

Descubre, así, que ha estado tramando un plan para dinamitar importantes edificios cuyo derrumbe provocaría un caos que tambalearía la estabilidad del sistema financiero de grandes ciudades.

La diferencia con el precedente de *Psicosis*, por ejemplo, es clara. Si bien ambas comparten el desdoble de personalidad del protagonista y las acciones cometidas por su “otra” personalidad que son olvidadas por el “original”, la postmoderna cinta de Fincher se coloca directamente en el punto de vista de un narrador que *ve* al otro, dialoga con él, y esa proyección es compartida con el espectador. La enunciación de Hitchcock era engañosa pero no mentía. No se instalaba (visualmente y a excepción de la última auricularización interna) en la subjetividad de Norman Bates, pues nunca llegábamos a ver a Norma Bates como tal, sino a él disfrazado de ella, oculto, eso sí, con la complicidad del meganarrador.

En *El club de la lucha*, para una mayor complejidad del relato, el protagonista cuenta la historia a posteriori: nos hace cómplices de su descubrimiento de forma diferente a muchos otros *mind-game films* puesto que la anagnórisis, el reconocimiento identitario del protagonista no lo vivimos a la par que él. Como narrador de su propio relato, nos hace cómplices del mismo, nos lo cuenta cuando ya lo ha experimentado. Le vemos como personaje reaccionar al drama mientras, como narrador, necesariamente lo ha asimilado. El relato supone todo un *flashback*. Su voz en off que explica y reflexiona, en función de cuyo discurso se mueve el relato, desde el comienzo lanza una pista que, recordada al término del filme, se lee en clave: “I know this because Tyler knows this”. La línea de guion se corresponde con otra que pronuncia el narrador cuando, al intentar desactivar una bomba, Tyler intenta minar su seguridad diciendo que no sabe qué cable debe desconectar del aparato explosivo. Él le responde: “If you know, I know”. Mientras que el punto de vista acompaña la experiencia del narrador cuando muestra la discusión entre ambos e incluso la pelea física (en la que los cuerpos de los dos actantes aparecen en sendos planos), las cámaras de seguridad del parking en que se encuentran muestran al narrador solo, sin Tyler. En tanto en cuanto las imágenes de cámaras de seguridad, como las de la televisión, gozan de un estatus de verificadoras de la realidad objetiva de la diégesis, las entendemos como una confirmación por parte de la enunciación del trastorno de personalidad del narrador/Tyler Durden.

Las siempre objetivas cámaras de seguridad demuestran la inexistencia física de Tyler.

4.3.2.4.4 *Una mente maravillosa* (A Beautiful Mind, Ron Howard, 2001)

El varias oscarizado filme de Howard se distancia del funcionamiento del *thriller* del resto de obras que vamos viendo para acercarse a lo humano de la enfermedad mental del matemático John Nash (Russell Crowe). Es desde la exclusiva interacción del protagonista con algunos de los personajes principales del filme que se genera la trampa que queda desvelada como el engaño al que la propia mente de John le está sometiendo, pues

solamente él ve a esos personajes. Incluso cuando aparecen en escena junto con otros personajes como su esposa Alicia (Jennifer Connelly), su interacción no la implica directamente. El ambiente de discursión en el que comparten una tensa escena contribuye a disimular el hecho de que Alicia solamente le habla a él y le reprocha su comportamiento, que le resulta incomprensible, en el que éste intenta defenderla de las amenazas del resto de personajes imaginarios. Es el paso del tiempo —que no les afecta— lo que hace que advierta que son proyecciones de su mente. Si bien estos personajes, y en especial Parcher (Ed Harris) le empujan a exagerar lo que de conspiratorio hay en el argumento —pues John descifra supuestos códigos soviéticos para el gobierno de los Estados Unidos—, el peso dramático recae en la superación de la enfermedad por parte del matemático, que decide finalmente enfrentarse a sus alucinaciones sin tomar la medicación que les hace desaparecer. Como años más tarde sucederá en *El maquinista* o *Hierro*, en las últimas escenas siguen conviviendo estos personajes ficticios con el protagonista consciente de su inexistencia, con el cual cruzan su mirada.

4.3.2.4.5 *Identity* (James Mangold, 2003)

Identity despliega lo que parecen dos líneas argumentales diferentes en las que participa un amplio abanico de personajes para resolver el relato regresando a un solo personaje cuyo trastorno de personalidad múltiple ha generado uno de ambos universos. Por un lado, asistimos al retraso de la ejecución de una pena de muerte debido a que se ha hallado el diario de Malcom Rivers (Pruitt Taylor Vince), acusado de múltiples asesinatos. En él se combinan diferentes estilos, tipos de letra y puntos de vista, como si el mismo diario reflejara, según el abogado defensor (Carmen Argenziano) “los pensamientos privados de siete personas diferentes”. Ello permite a la defensa alegar que el condenado sufre un trastorno de personalidad múltiple y es ajeno a los asesinatos que cometió. Y, según argumentan, los Estados Unidos no pueden ejecutar a alguien que no entiende por qué está condenado a muerte.

Por otro lado, y ocupando la mayor parte de metraje, tiene lugar un thriller desarrollado en un motel de carretera durante una noche de fortísima tormenta que obliga a diversos extraños a convivir allí. Varios de ellos van siendo asesinados uno tras otro, y el relato ofrece diversas pistas que provocan cambios de sospechoso constante —un asesino que ha escapado, el falso regente del motel en que se hallan, el supuesto policía que acompañaba al convicto que resulta ser otro prófugo, etc.—. La incertidumbre sobre el sospechoso, el grupo amenazado y retenido en un mismo lugar y supuestas pistas²² que no llevan a ninguna conclusión sobre los asesinatos regulan la intriga y responden parcialmente a los códigos del cine de terror con ecos de *slasher*.

Este universo en que los elementos de thriller y *slasher* desbordan la puesta en escena y el devenir argumental se corresponde con la mente del psicópata, que en la “diégesis real”, está a punto de ser ejecutado. Sus habitantes se corresponden con las

²² Como las llaves de habitaciones de motel que se encuentran con los cadáveres, el hecho de que todos los huéspedes forzosos nacieran el mismo día o tengan nombres y apellidos relacionados con la geografía norteamericana.

diferentes vivencias anotadas en el diario de Malcolm Rivers. Ambos se enlazan por primera vez mediante corte directo, sin aviso de que el primero de los conflictos está relacionado con los asesinatos del motel. La segunda y la tercera de las ocasiones es el sonido de un trueno aquello que formalmente vincula ambos espacios. En la “diégesis real”, los abogados defensores, la acusación y el juez se reúnen en una también tormentosa noche para revisar el caso de Malcolm Rivers, reabierto a propósito del diario. Es en esta vuelta al presente cuando se menciona el desorden de personalidad múltiple y aparece, por primera vez, el condenado a muerte. La acción retorna al motel y el siguiente enlace entre ambos espacios implica ya un vínculo entre dos niveles narrativos diferentes. La voz off del Malcolm Rivers, fuente de todos los otros personajes, se integra en la diégesis que tiene lugar, en realidad, en su mente, a medida que Ed (Edward Norton), más protagonista que el resto en esta línea argumental, va encontrando supuestas pistas para descubrir al asesino que opera en el motel. Una vez descubren de que todos nacieron el 10 de mayo y Ed cae en la cuenta de que cada uno de sus nombres y/o apellidos suena como un estado (Dakota, Rhode, Nevada, Virginia, *Lou Isiana*, *Caroline*, Washington, York, Maine), Ed recita algunos versos del poema *Antigonish*:

When I was going up the stair
I met a man who wasn't there
He wasn't there again today,
I wish I wish he'd go away

La voz off del doctor Malick (Albert Molina), más interesado que el resto en internar a Malcolm en un psiquiátrico en lugar de ejecutarle, suena lejana, con eco, y pregunta a Ed con quién está hablando y dónde aprendió el poema. El montaje alterna entonces planos de Ed —inquieto, sacudiendo la cabeza— en el motel con otros del mismo junto con los personajes de la “diégesis real”. Finalmente, el hombre respira, desorientado, y la acción se mantiene durante una escena en este último lugar. El doctor Malick pregunta a Edward dónde ha estado y éste le cuenta brevemente qué ha pasado en el motel, desconcertado por las desapariciones de cuerpos. El doctor enseña a Edward la fotografía de Malcolm Rivers, al cual Ed no reconoce, así como de los asesinatos que cometió. En su explicación, relata cómo la vivencia de un trauma le ocasionó a Rivers un trastorno de personalidad múltiple. Es entonces cuando Malick, en tanto narrador delegado, explica lo que la enunciación había estado escondiendo: Ed es una de las múltiples personalidades de Rivers, como el resto de personajes del motel. Ante su incredulidad y lo ajenas que le resultan las fotografías, el doctor ofrece un espejo a Edward, que observa con horror el rostro de Malcolm Rivers en lugar del suyo. Si hasta entonces el meganarrador había ofrecido el rostro de John Cusack como actante dando vida a Ed, el reflejo del cristal de la ventana en que el personaje busca el rostro que cree que tiene le devuelve de nuevo el del orondo y calvo asesino. Desde entonces, los primeros planos de Edward se corresponden ya con Pruitt Taylor Vince como actante, si bien el personaje que habla es, todavía, Ed y no Malcolm Rivers.

La imagen reflejada convence a Malick de su identidad y pasado como asesino.

El doctor le explica ante su desesperación que él y sus desdichados compañeros de estancia solamente existen en la mente de Rivers, dando razón de la coincidencia de cumpleaños y las alusiones a estados así como de la aniquilación de diversos de ellos en el motel:

“Malcolm is in the midst of a medical treatment. One which forces all his identities to confront one another for the first time. I knew that would be violence and with it, the number of the identities would be reduced. One of the personalities you’ve met tonight, Edward, committed those murders four years ago. He took control of Malcolm’s body, as you have now and released an unspeakable rage. And in 19 hours Malcolm Rivers will be put to death because of those actions unless I can convince that man that the killer is gone”.

En otras palabras, la coincidencia de todas las identidades de Malcolm en un mismo lugar es fruto de un tratamiento psiquiátrico que persigue que se aniquilen entre ellas. Muerta la personalidad que cometió los asesinatos de los que se acusa a Malcolm, éste podría residir en un psiquiátrico y no habría motivo para ejecutarlo. Si bien el deseo del doctor es evitar la ejecución de Rivers, convencido de que no se le puede culpar por los asesinatos de los que no tiene conciencia, implícitamente también reconoce que esperaba como necesaria la violencia *slasher* del motel, la agonía de cada una de las identidades que lucharían entre sí.

Resueltos por completo los diferentes niveles de la narración, de vuelta en el motel el *thriller* se resuelve tras algún otro giro de guion con la aparente muerte de todas las identidades (incluido el supuesto asesino Rhodes) excepto dos de ellas: el niño Timothy York y la joven Paris Nevada. Un fundido vincula a la pacífica Paris en su campo de naranjas con Malcolm, siendo finalmente transportado a una institución psiquiátrica bajo la tutela del doctor Malick.

Fundido que anticipa el desenlace de *Identity*.

Sin embargo, un último giro de guión dentro de la mente de Malcolm Rivers tiene su repercusión en el mundo real. Paris encuentra cavando una llave de motel como las de los cadáveres. Al levantar la vista observa al niño Timmy que la amenaza con un rastrillo. Una serie de flashbacks al motel le incriminan como la personalidad culpable de todas las muertes, mostrando lo que en su momento la economía narrativa del *thriller* había dejado fuera de campo para mantener su anonimato. Lo casi excesivo de su rostro maligno, los veloces movimientos de cámara combinados entre ellos —zooms, travellings, etc.— y lo casi verborreico de las explosiones al fondo de plano mientras él se aproxima a la cámara renuevan los votos del filme con el *slasher*.

Dos de las composiciones casi paródicas del filme.

El asesinato de Paris por parte de Timmy, los flashbacks mencionados y la repercusión de ambas cuestiones en la “diégesis real” son puestas en escena mediante montaje paralelo. Dominado por la personalidad de Timmy, Malcolm asesina al doctor Malick cuando éste abre la reja que los separa en el coche que los traslada hasta el hospital psiquiátrico. El último plano muestra el coche saliéndose del camino acompañado de una auricularización que ofrece la voz de Timmy recitando el poema que antes Edward había pronunciado. Con ello, el doble que la ciencia y la justicia —o el doctor Malick como representante de las mismas— creían haber eliminado, haber dominado, se les vuelve en contra, les gana cuando se apodera del individuo y continúa ejerciendo el mal.

Si el filme cuyo doble analizábamos previamente está dirigido por David Fincher y el siguiente resuena a otra de sus cintas, tanto el inicio como el final de *Identity* convocan la huella de *Se7en*. El artesanal cuaderno sobre el que parpadean los títulos de crédito como rascados sobre el celuloide en *Se7en*, que contiene recortes de periódico, fotografías,

escritos a mano, fotogramas, restos orgánicos, hilo, etc. se corresponde en *Identity* con los garabatos, archivos policiales, cintas y fotografías que revisa el doctor Malick y sobre los que también aparecen los títulos de crédito iniciales del film.

Comparativa entre los títulos de crédito de *Identity* y *Se7en*.

Si bien la relación visual resulta clara, el propósito en *Identity* resulta bastante más narrativo que en *Se7en*. La suerte de atlas que compone el álbum o cuaderno de Fincher dota al arranque de un clima, de una ambientación tal vez obsesiva o malsana y terriblemente material —en él hay sangre, huellas, costuras, piel— pero como objeto no aparece posteriormente en la diégesis. No tiene ningún propósito en el desarrollo argumental, sino que la escena es una licencia casi poética que sitúa en un tono determinado el *thriller* en cuestión. De hecho, el materialismo del fragmento, traducida en sensación constante de aspereza se retoma poco después con la puesta en escena del primero de los asesinatos.

En cambio, los archivos que revisa el doctor Malick en *Identity* se corresponden, en parte, con la prueba que reactiva la apertura del caso y detiene la ejecución de Malcolm Rivers: el diario manuscrito por sus múltiples personalidades. El audio de los casetes que se escucha mientras van mostrándose fotografías y recortes de periódico se corresponde con declaraciones del mismo, que dice, entre otras cosas: “I remember my mom was a whore”. La acusación va acompañada de los pedazos de prensa en que se recoge su trauma: el abandono por parte de su madre en un motel de carretera. Aparece también el diario En síntesis, el motivo del doble en el filme, de sus múltiples personalidades, aparece desde el comienzo. Se trata, pues, de un inserto menos poético y más narrativo que el de Fincher.

Por otro lado, la última escena funciona de forma similar a *Se7en*, aunque ciertamente en esta última la tensión y la incertidumbre acerca del propósito del asesino que, habiéndose entregado, todavía tiene un plan, resulta mucho más cortante que el giro final de *Identity*. En cualquier caso, en ambas, cuando la justicia tiene supuestamente la situación controlada, el criminal en cuestión provoca un último giro que cambia las tornas. Visualmente, la aridez de los lugares por los que transitan los furgones policiales recogen ese paralelismo final en virtud del cual, de algún modo, el mal se sale con la suya.

4.3.2.4.6 *La ventana secreta* (*Secret Window*, David Koepp, 2004)

La habitación del pánico (Panic Room, David Fincher, 2002) arrancaba con un *travelling* imposible en que, desde dentro de la casa en que iba a tener lugar el asalto por parte de un grupo de ladrones, la mirada de la cámara se adelantaba a sus movimientos recorriendo pasillos, habitaciones, cruzando la cocina e insertándose en cerraduras. El saber adscrito a ese *travelling* que sigue y espera a unos atacantes de los cuales no tienen conciencia las habitantes del hogar, En *La ventana secreta*, David Koepp (director de la primera y guionista de *La habitación del pánico*) repite el gesto semántico que daba comienzo al film de Fincher, dos años anterior. Tras una secuencia en la que Mort Rainey (Johnny Depp), en una noche tormentosa, irrumpe por la fuerza en una habitación de motel donde descubre a su mujer en la cama con otro hombre, los títulos de crédito que abren el relato sintetizan de forma más bien connotativa una serie de cuestiones mediante un *travelling* que se aproxima desde un lago a una cabaña de madera, entrando por la misma desde una ventana. Envuelta en una banda sonora tensa, la cámara se aproxima lentamente a un escritorio de madera con un ordenador portátil encendido. En él, las líneas escritas en un editor de texto cuyo cursor parpadea, pueden ser directamente relacionadas con la secuencia previa. Dicen: «Four days after George had confirmed to his own satisfaction that his wife was cheating on him, he confronted her. “I have to talk to you, Abby,” he said. “I». El *travelling* sigue su recorrido descendiendo hacia la planta inferior “saltando” por una baranda de madera. Entonces tiene lugar una marca enunciativa que connota la inmersión en la subjetividad del protagonista. La ocularización se aproxima a un espejo que refleja un hombre tumbado en un sofá hasta adentrarse en la imagen y habitarla. La acción que se desarrolla a continuación tiene lugar en ese otro lado del espejo, sobre el que se rotula “six months later”. Con ello, la enunciación avisa de que el punto de vista no será el habitual, pues la

imagen no regresa al lado al que pertenecen los objetos y personajes que se reflejan en el espejo.

El punto de vista se desliza hasta la cabaña de Mort.

Se pone en escena un juego de duplicidades que pronto se corresponderá con la narrativa y el argumento, pues seguidamente llama a la puerta un hombre mayor de aspecto y acento sureño llamado John Shooter (John Turturro) que acusa con tono amenazante al escritor Mort Rainey de haber plagiado su historia. Mort termina leyendo el manuscrito de Shooter y observa que es idéntico a una historia que él escribió antes. Los dos lados del espejo, la copia que implica el plagio y el eco del pasado que le traen los párrafos que lee remiten constantemente a duplicidades que se confirmarán al final del filme, cuando Mort comprenda que el sureño acosador que le hace la vida imposible es él mismo. El plano que representa la silueta de John Shooter velado por el visillo de la puerta, fuera, y a Mort dentro, iluminado, así como los que representan recuerdos con su esposa junto a la ventana de la cabaña, inspirados por la lectura, concentran visualmente la duplicidad que comentamos.

Mort es replicado por su *alter ego* sureño convertido en una sombra tras la cortina.

Como tantos otros, Mort ha asesinado creyendo que los crímenes se correspondían con su alter ego. Su doble personalidad se resuelve hacia el final de la cinta, cuando el protagonista dialoga con su conciencia preguntándose cómo el sureño podría haber eliminado las pruebas de que él escribió primero el relato. Cuando se pone el sombrero

negro de ala ancha que caracterizaba al otro, prosigue su diálogo con él mismo mirando el espejo que al inicio el meganarrador había cruzado, de modo que ambas mitades se enfrentan, visual y narrativamente. El siguiente recurso en ponerse a disposición de esa conversación de dobles es el plano-contraplano. En tercer lugar, directamente ambos conviven en un mismo plano, y el más desafiante de ambos rompe el *raccord* apareciendo en puntos del espacio a los que no puede haberse trasladado físicamente de forma verosímil.

La duplicación física de Mort da cuenta, finalmente, de su perturbación mental.

Un *morphing metaléptico* que agrieta la casa de forma simbólica confirma el punto de vista subjetivo, que se radicaliza cuando aparece John Shooter dentro de la casa y le explica que existe porque él le creó en su mente. Para cuando su ex esposa Amy (Maria Bello) llega a pedirle que firme los papeles del divorcio, Shooter ha acaparado la personalidad de Mort y la asesina, enterrándola en el jardín bajo la “ventana secreta” que da título tanto al relato intradieético en torno al cual gira la intriga como a la película en sí.

4.3.2.4.7 *Triangle* (Christopher Smith, 2009)

El hecho de que sea el tercero de los apartados de este trabajo en que el filme de Christopher Smith aparece mencionado demuestra la cantidad de lugares comunes de las narrativas no lineales que el título aúna. En el apartado dedicado a la amnesia hemos explicado el bucle temporal del que su protagonista Jess es incapaz de escapar. La joven madre comete cada vez los mismos errores que posteriormente es incapaz de recordar y, cada vez que el círculo vicioso se repite, una nueva versión de ella misma llega al barco en el que, de nuevo una y otra vez, comete asesinatos en defensa propia sin saber que son sus dobles las que la atacan y con las que, a su vez, ella intenta acabar.

Coëgnarts, Kiss, Kravanja, y Willemsen (2016) analizan un punto concreto de *Triangle* como ejemplo de narrativas complejas con puntos imposibles en los que, implícitamente, mencionan disonancias que tienen que ver no solamente con paradojas temporales sino que, implícitamente, convocan el tema del doble:

scenes in which characters directly see events that took place in the 362asto r will take place in the future (temporal discontinuity), (2) scenes in which characters directly see themselves (entity discontinuity), or (3) scenes in which characters directly see themselves in the 362asto r future (temporal and entity discontinuity) (2016: 115).

De este modo, en *Triangle* esos dobles de Jess que cuya existencia responde a una dinámica espaciotemporal sin explicación razonable —ni razonada— para el espectador, aquello que hacen es apuntar hacia lo que ella será capaz de hacer. Su condición de asesinos sin piedad, de atacantes violentos y, en definitiva, de amenaza para la joven, sus amigos y su hijo, la adoptará paulatinamente ella misma. Con todo lo que de postmoderna tiene la cinta, los dobles de *Triangle* —como algunos de sus predecesores clásicos— no dejan de ser un recordatorio de que, bajo determinadas circunstancias, el original puede llegar a asesinar, a traicionar, a matar incluso a sangre fría a una versión de ella misma que reside tranquilamente en su casa y cuida de su hijo. Es ese último asesinato, de hecho, lo que propicia el llanto tembloroso del niño en la primeras escenas y su reticencia a irse con la versión de su madre que ha matado a su madre original, motivación que, en virtud de la no linealidad de la cinta, no conoceremos hasta el final de la misma.

Jess asesina a una versión suya del pasado para llevarse a su hijo.

Si ya los títulos de crédito iniciales presentaban los nombres de los actores desdoblándose, la escena del asesinato de su versión anterior que lleva al desastre tiene lugar ante un espejo. La puesta en escena redobla así la multiplicación de cuerpos de la protagonista, que asesina a la madre de su hijo sin hallar con ello la paz, pues tras todo el periplo, un accidente de coche mata al niño y ella, turbada, vuelve a encontrarse en el puerto con sus amigos para iniciar la excursión, sin recordar lo sucedido.

4.3.2.4.8 Cisne negro (Black Swan, Darren Aronofsky, 2010)

El tema del doble en *Cisne negro* se halla ya en el argumento del ballet que el filme toma como punto de partida: *El lago de los cisnes*. La obra obsesionará a su protagonista Nina (Natalie Portman), obcecada en conseguir el papel de la reina cisne en su doble vertiente

—el cisne blanco, puro e inocente, y el cisne negro, seductor—. Nina, de personalidad aniñada y perfeccionista, es identificada por su maestro Thomas (Vincent Cassel) con el cisne blanco, e instada a dejarse llevar por sus impulsos para conseguir interiorizar ambos cisnes gemelos debidamente. Como en otras ocasiones, la puesta en escena está plagada de espejos, pertinentes además con la recreación del mundo del espectáculo, los ensayos y, en definitiva, los cuerpos maquillados y coreografiados en perpetua observación. De hecho, la fijación en actuar como solista, en destacar de entre el resto de bailarines, implica el querer distanciarse de esa masa homogénea que persigue, al fin y al cabo, que sus componentes se repliquen los unos a los otros sincrónicamente.

El recurso de partir o multiplicar la composición del plano mediante espejos refuerza visualmente la idea del doble y de la importancia de apariencias. Así sucede, por ejemplo, cuando Thomas explica el argumento de *El lago de los cisnes*, en que el cisne negro, lujurioso, seduce al príncipe que debe salvar a su hermana casta y pura antes de que ésta pueda declarar su amor, y provoca su suicidio. Su rostro se observa duplicado en el espejo mientras lleva a cabo la explicación que condicionará la actuación de Nina. Momentos antes, ya se había visto también mediante un reflejo distorsionado bajando una escalera. Teniendo en cuenta que es el punto de vista de Nina el que la enunciación traslada durante el relato, la observación de Thomas mediada por el espejo puede entenderse como una marca enunciativa que avisa de la distorsión perceptiva de la obsesiva joven.

Reflejo de Thomas deformado por el cristal.

El desdoble de personalidad de Nina se proyecta, por otro lado, a través del doble que cree que la acecha. Un primer aviso reside en el detalle de que una chica del vagón del metro de al lado de Nina repite sus gestos sin que se le vea el rostro, coincidencia que la extraña. Poco después, se cruza en un pasadizo con una mujer que la enunciación presenta como amenazante, situada punto de fuga allá, al final del túnel oscuro. Cuando pasa por su lado, brevemente se observa que el rostro de la mujer vestida de negro es el de Nina —si bien su estilo y actitud concuerdan con los de Lily (Mila Kunis). El doble en *Cisne negro* se encarna principalmente en Lily, bailarina nueva que llega a la compañía queriendo representar el mismo papel que ella y de personalidad extrovertida, sexualmente liberada y totalmente opuesta a la de Nina. Ya la primera vez que ésta aparece, Nina la ve reflejada en un espejo, marca enunciativa que connota el destino de que ésta vea en ella su doble terrible, su *otro* al que vencer. Y es que la búsqueda constante de la confirmación del propio cuerpo en superficies reflectantes parece propiciar lo siniestro del encuentro con otras siluetas acechantes, familiares y extrañas a la vez. Otro plano en que aparecen, una de frente y la otra escorzada opone el color del vestuario de ambas y la blancura de la piel de Nina con el tatuaje de Lily.

Nina siente una presencia amenazante que relaciona con Lily aunque, vista detenidamente, es su rostro el que ostenta algunas de las veces.

La planificación juega a contrastar a las dos muchachas.

La enunciación nos hace dudar de Lily en tanto personaje en diversos sentidos. Como rival de Nina, ésta interpreta que la boicotea para conseguir su papel de cisne negro, por ejemplo ganándose su confianza una noche de fiesta para drogarla, que no llegue al teatro a la mañana siguiente y sustituirla ella. En otras ocasiones no es solamente la intención de sus acciones lo que se pone en duda sino su existencia. La condición de Lily como doble de Nina se explicita cuando, hacia el final de la cinta, ve su rostro en el de la otra chica en dos ocasiones. Una de ellas, cuando la descubre practicando sexo con Thomas entre bastidores. La enunciación nos hace partícipes entonces de la visión de Nina, en la que Thomas se transforma en el malvado antagonista del ballet, cuya caracterización le asimila a un monstruo negro. Su obsesión y la duda acerca de la existencia diegética de Lily fuera de la mente de Nina crece cuando, en un momento de máxima tensión, ambas pelean antes de la actuación final. En primer lugar, Nina llega y encuentra a Lily en su sitio, con su vestuario, como suplantándola. Discuten y, cuando forcejean, Nina clava un trozo de cristal en el vientre de Lily, que parece fallecer al instante, y esconde su cadáver en el baño del camerino.

En algunos planos-contraplanos, Nina tiene el rostro de las dos mujeres que discuten.

Ya mientras están peleando tienen lugar una serie de planos-contraplanos en los que ambas mujeres tienen el rostro de Nina, como si la joven estuviera peleando consigo misma. El rostro de las actantes cambia hasta que aquella que sangra inerte en el suelo es Lily. En un descanso entre dos de los actos en que participa Nina, regresa y el cadáver ha desaparecido, con lo cual el espectador duda de nuevo de si la pelea ha tenido lugar. No ya de la existencia de Lily, que aparece viva para pedir disculpas por un malentendido previo. Queda claro que es el juicio de Nina el que falla cuando se da cuenta de que el cuerpo afectado por un vidrio clavado en el vientre es el suyo. En un plano simbólicamente cargado, el blanco de su traje de reina cisne tiene una mancha de sangre de la que extrae el trozo de espejo que, luchando a muerte con su desdoble de personalidad al que ha dotado del rostro de Lily, ella misma se ha clavado. Nina extrae de la mancha circular de su cuerpo envuelto en ese fragmento de espejo, clásico símbolo de vanidad pero también objeto que el código propio del filme ha utilizado en su reflexión constante sobre el ideal al que se aspira, la observación de uno mismo en el otro y la indagación sobre la propia imagen. La idea de la muerte por una herida causada a sí misma con el cristal reflectante no es gratuita, pues la otra vertiente mediante la que el relato expresa el doble cisne que quiere lograr ser y con ello su doble personalidad es la metamorfosis de su propio cuerpo, producto en parte, también, de su percepción distorsionada: según Eugenia Rojo,

[l]a metamorfosis constituye otro elemento característico que va de la mano de la tradición del doble. En *El lago de los cisnes*, la transformación se produce a causa de un encantamiento. Durante su baile final dionisiaco, cuando Nina se convierte en ave, lo que estamos observando es producto de su propia mente enajenada (2015: 98-99).

La piel de Nina se irrita crecientemente. Las uñas se le rompen, le sangran, y de la irritación de su espalda, que acrecienta rascándose compulsivamente, llega a extraerse una pluma negra. Es en este momento, especialmente, cuando la metamorfosis nos hace dudar de la fiabilidad de la enunciación adherida a su percepción. El efecto crece cuando ya prácticamente al final de la cinta, antes de su actuación final, observa los dedos de sus pies pegados y los ojos inyectados en sangre.

La transformación que Nina siente como física culmina sobre el escenario como Cisne Negro.

Tales marcas sobre su cuerpo denuncian la poca fiabilidad de su punto de vista —pues no se trata de un filme de género fantástico—, potencialmente afectado por el cuento de hadas que representa. Y es que tras —supuestamente— haber matado a Lily, Nina se transforma en una suerte de cisne negro mientras interpreta el papel. La composición mantiene la duplicidad hasta el final del relato, provocando juegos como una doble sombra que se proyecta en la pared del escenario sobre el que baila. Nina muere —o así puede deducirse del fundido final— como el cisne blanco, redimida mediante una suerte de asesinato/suicidio simbólico en el que intentaba asesinar a la otra parte de ella misma que anhelaba tanto como odiaba. Muere, pues, paralelamente a como el cine blanco perece.

4.3.2.4.9 Coherence (James Ward Byrkit, 2013)

Un final similar al de *Triangle* es el de *Coherence*. Este último film, sin embargo, deja sin resolver el paradero del doble al que otra de las infinitas copias de los mismos personajes trata de remplazar.

Vagamente justificado aludiendo al paso de una estrella y a algunos presupuestos de la física cuántica, *Coherence* arranca de una cena de tres parejas de amigos que descubren que (tal vez por el influjo de un cometa que pasa cerca de la tierra cíclicamente) hay infinitud de versiones de ellos mismos cenando en casas iguales a la que ellos habitan en ese momento. Cada uno de los grupos de dobles ha tomado decisiones diferentes, de modo que a partir de cierto punto los protagonistas descubren que no todos forman parte del grupo original. Como en *Triangle*, la multitud de los micro universos despliega infinidad de estados posibles de cada uno de los grupos que dan lugar a un amplio abanico de acciones que esos personajes son capaces de llevar a cabo: desde chantajear a sus otras versiones hasta asesinarlas para asegurar su originalidad.

La puesta en escena de *Coherence* ofrece elementos que sirven de pista de la pertenencia de cada personaje al grupo original o no, como por ejemplo las barras lumínicas de distintos colores que, cuando se va la luz, utilizan para alumbrarse o como los números escritos detrás de las fotografías. Especialmente la primera de ellas resulta acicate de lo siniestro cuando por primera vez se encuentran de noche dos de los grupos y se descubren idénticos.

La indistinción entre las copias de los personajes es aquello que catapulta la sensación de amenaza constante, ligada a la inseguridad sobre lo que ellos mismos son capaces de hacerse. El final del filme permite sobrevivir a dos versiones de un mismo personaje, a diferencia de la mayoría de los dobles ficticios, que suelen morir o bien terminan suplantando al original, como sucede en el siguiente ejemplo.

4.3.2.4.10 *Another Me*

(Mi otro yo, Isabel Coixet, 2013)

Aunque le precede casi dos siglos y no trata el tema del doble en sí, la clarividencia de Shakespeare en *Macbeth* traza la relación entre el individuo que se abstiene de llevar a cabo

todo lo que instintivamente le llevaría a atentar contra la vida o la ordenación social de su época. Lady Macbeth ejerce una función análoga a la de muchos dobles, empujando al que se contiene a la corrupción, la ambición, la lujuria, etc. Lo hace, además, reconociendo la cobardía y ambición de su señor abiertamente:

[LADY MACBETH]: Tienes ambición de gloria, pero temes el mal. Quisieras conseguir por medios lícitos un fin injusto, y coger el fruto de la traición sin ser traidor. Te espanta lo que vas a hacer, pero después de hecho, no quisieras que se deshiciese.

¡Ven pronto! Infundiré mi alma en tus oídos, y mi lengua será azote que espante y disipe las nieblas que te impiden llegar a esa corona, que el hado y el influjo de las estrellas aparejan para tus sienes.

De hecho, resulta revelador que sea esta la obra shakesperiana que precisamente se representa en *Another Me* (Mi otro yo, Isabel Coixet, 2013). La obra de la cineasta española no forma parte estrictamente de nuestro corpus de *mind-game films* puesto que la explicación para la siniestra sombra borrosa que amenaza a Fay (Sophie Turner) y que tiene la misma apariencia de la joven es una suerte de fantasma de su hermana no nata. El fantasma, que la persigue especialmente desde espejos e imágenes fotográficas, envidia su vida y busca arrebatársela. Finalmente lo consigue y, de hecho, es este doble siniestro el que termina representando el papel de Lady Macbeth en la obra teatral del instituto de Fay. La femenina voz del doble reivindicando desde el inicio que ha llegado su hora así lo avisa desde un principio. Visualmente, el filme confirma que «la dualidad inevitable que esta imagen produce lleva aparejada una preocupación con los problemas de la visión y la visibilidad; de ahí, por ejemplo, la recurrencia en estas obras de espejos, gafas, lentes, reflejos, retratos, ojos» (Ballesteros, 1998: 35-36). Coixet compone la cinta desde potentes encuadres, tal vez influenciados por la huella publicitaria que Feenstra (2011) identifica en la autora, en los cuales espejos y fotografías alojan en buena parte al doble y la multiplicación de los reflejos que divide los cuerpos en las superficies reflectantes. El rostro de Fay dividido da cuenta de que

los dobles claman a los cuatro vientos que el mundo es más de una cosa; que comprender el mundo es decir más de una cosa [...] buena parte de los dobles, la mayoría de los cuales han quedado desheredados del mundo de la superficie (que proclama ser el relato completo) y están tan enfadados que son intratables. Ese enfado es análogo a la rabia que destapa el mundo que hay bajo el mundo, el mundo oculto bajo la corteza de «razón» (Clute, 2015: 38).

Es más, en relación a la *irracionalidad* comentada por John Clute, Coixet introduce discretamente el nombre de Fay para su protagonista, cuya traducción al castellano se concretaría en *místico*, *duende*, *bada* u otras acepciones similares. En este sentido, conviene recordar que Morgan le Fay era el nombre de la poderosa hechicera de la mitología celta, medio hermana del Rey Arturo y discípula y rival del mago Merlín. En cualquier caso, el «intratable» doble termina arrebatando a Fay su existencia como persona en el mundo de los vivos. Es un espejo el que encierra, al final del relato, el reflejo de Fay, oscurecida como antes lo estuviera su hermana muerta.

Reflejos de Fay con el rostro partido en el espejo el fantasma acechando detrás.

Fay, encerrada tras el espejo mientras su hermana *fantasma* se prepara para interpretar a Lady Macbeth.

Así, el ente que acechaba desde la sombra es quien termina ejerciendo de la insidiosa Lady Macbeth. La transversalidad del mito shakespereano se traslada a un filme que, a su vez, da cuenta de la remontada del cine español y la parcial estandarización internacional que Juan Carlos Vargas (2011) identifica con la llegada de los años dos mil.

4.3.2.4.11 *Goodnight Mommy* (Ich seh ich seh, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)

Hemos mencionado anteriormente el filme *Goodnight Mommy*, sobre el cual volveremos más adelante en relación a otro lugar común de los *mind-game films*: la represión u olvido de la muerte de un ser querido que propicia las alteraciones cronológicas o de punto de vista en la trama.

El tema del doble está presente visualmente desde el primer momento puesto que los protagonistas son dos niños gemelos. En otro apartado desarrollamos brevemente la trampa de la enunciación desde la generación de una estética siniestra que atañe particularmente a la madre desfigurada. La puesta en escena explota mucho más lo siniestro del rostro cuyos ojos se medio esconden, que fue familiar y ahora está desfigurado, que lo siniestro de la repetición encarnada en los niños, en el doble, cuya fuerza emerge cuando el filme se resuelve.

Sin embargo, la puesta en escena (y también el guion) apunta discretamente hacia lo que será la resolución del filme, que tal y como comentábamos, recae en el delirio de Elias, que sigue viendo y relacionándose con su hermano gemelo fallecido en un accidente que como espectadores desconocemos, y que no sabemos si tiene algo que ver con la operación sobre el rostro de su madre. Más adelante mencionamos con más detalle la relación entre los (supuestos) tres. A continuación pretendemos simplemente ofrecer algunos ejemplos de cómo la puesta en escena y la planificación representan la idea del doble en *Goodnight mommy*.

El filme abre, tras un fragmento ajeno al metraje propio cuya intertextualidad comentamos también más adelante, con los dos niños jugando a una especie de escondite, persiguiéndose, hasta que se adentran en una cueva o pasadizo excavado en la montaña de un bosque. La imagen funde a negro y, desde ese momento, será constante el motivo de Elias llamando a su hermano: “¿Lukas?”, y el primer ejemplo de ello aparece en los siguientes planos, que muestran ya solamente a Elias tumbado sobre un lago. Metafóricamente, el agua le devuelve su reflejo mientras Lukas no aparece en campo. El doble, a falta del hermano, se desprende de su propia imagen, como se desprenderá de su propia mente sin que lo confirmemos hasta el final del filme.

Elias, solo excepto por su reflejo, llama sin obtener respuesta a su hermano.

La respuesta a la llamada de Elias es una suerte de burbujeo en la superficie del lago, que no llegamos a saber, como sucede con la cueva si se corresponde con el accidente en que Lukas murió, que mencionará su madre intentando hacer entrar en razón al niño. Puesto que tras ello aparece el *main title shot*, desconocemos si una elipsis media entre esta escena y la siguiente, en que la madre regresa a casa y ambos niños se reencuentran con ella. En ésta, el tenebrismo propio de la dirección de fotografía del filme oculta a Lukas tras Elias, gesto que también se repetirá en más ocasiones.

Lukas se mantiene casi como una sombra tras Elias.

Constantemente, ambos niños pronuncian las mismas palabras, lo cual sirve para enmascarar que, realmente, la madre solamente escucha a Elias, puesto que Lukas ya no existe sino en la mente de su hermano. El punto de vista aún una ocularización externa con una auricularización y focalización internas de Elias: le acompañamos las más de las

veces y compartimos su saber —según él, Lukas es dejado de lado por su madre—. La puesta en escena del filme es cómplice de ello, pues está plagada de siluetas siniestras que reduplican las formas humanas y forman parte de la decoración del hogar de la familia protagonista. Más adelante tiene lugar también el mantenimiento en fuera de campo del cuerpo de Lukas que, sin embargo se refleja en espejos. El niño muerto entra en campo cuando le discute a su hermano que crea a su madre.

Aunque la enunciación nos hace dudar hasta el último momento de la identidad e intenciones de la siniestra madre de los gemelos, Lukas se convierte de forma creciente en el instigador de la desconfianza y maquinador de los planes para menoscabar físicamente a la madre (si bien es cierto que Elias le guarda recelo por ignorar al hermano que solamente él ve). La tensión creciente entre los hermanos y la madre les lleva a atarla a la cama y torturarla. Los gemelos, y especialmente Lukas, se niegan a dejarla ir si no confiesa dónde está su verdadera madre, pues ambos temen que es una impostora. En un crescendo de violencia, la mujer —débil tras el maltrato— termina pegada al suelo del salón. Elias amenaza con incendiar la estancia y su madre le ruega que no lo haga. Él le pregunta que qué está diciendo en ese momento su hermano Lukas, convencido de que su verdadera madre tiene que saberlo. Por primera vez, la mujer le recuerda que no puede oírlo porque su hermano murió en un accidente del que él no tuvo la culpa.

Lukas emerge del cuerpo de Elias desvelando que solamente vive en la mente de éste.

La enunciación es entonces clara al respecto. Rimando con los planos en que Lukas se situaba detrás de Elias, desde detrás de su cuerpo aparece el otro niño, demasiado perfectamente escondido por la silueta del primero y connotando que, en tanto habitante de la diégesis, procede del otro. El niño aparece con una máscara que anteriormente habían utilizado en sus juegos y que posteriormente vistió la primera vez que ató a su madre a la cama.

Las siluetas que decoraban la escenografía toman pleno sentido al final de la cinta.

La mirada de la cámara se detiene en captar el eco de la pose amenazadora del niño con la de uno de los inquietantes lienzos o fotografías repartidos por el hogar, ante el cual había jugado anteriormente una noche, con su madre, dando lugar a otra de las muchas imágenes que remiten a la sombra interior del desdoble de personalidad y doble físico que representa Lukas.

4.3.3 NO LINEALIDAD SIN JUSTIFICAR

diferencia de los filmes del anterior apartado, la poética postclásica opta en otros casos por presentar estructuras no lineales cuya huida de la progresión hacia delante, continua, del relato, no encuentra justificación en el punto de vista de un personaje que experimenta la historia de tal modo. No hay motivo diegético que explique la ruptura del avance temporal, ni referido a la posibilidad de viajes temporales ni tampoco a una supuesta desorientación del protagonista en cuya perspectiva estuviera focalizado el relato.

Se trata de la fracturación postclásica que mejor encaja en lo que entendemos como *puzzle film*: un mosaico de escenas “desordenadas” que forman parte de una misma historia (a veces coral, como *Pulp Fiction* y a veces no, como *Blue Valentine*), y cuyo “desorden” se corresponde directamente con la organización del meganarrador, de la más alta instancia de la enunciación, sin pasar por el filtro de ningún personaje desorientado.

Este epígrafe se alinea con el concepto de «atemporal cinema» acuñado por Todd McGowan (2011), que hace referencia a relatos que «distorsionan» el tiempo del relato, de cómo se cuenta la historia, independientemente del argumento, de *lo que cuentan*. El autor lo define del siguiente modo: «[t]he atemporal cinematic mode “does not distort forward-moving time simply because of the demands of story, as is the case with science fiction. Its distortions are instead formal ones. The distortion of time takes place in the filmic discourse (what Russian Formalism calls the *synzhel*); that is, it occurs in the way that the story (or *fabula*) is told, not in the story itself» (McGowan, 2011: 8). En otras palabras, el tiempo de la historia y su percepción por parte de los personajes se mantiene lineal. Sin embargo, al espectador le es contado de forma fragmentaria, mediante flashbacks y *flashforwards* constantes.

Hemos visto cómo algunas patologías de la mente —amnesia, insomnio, esquizofrenia, desdoble de personalidad...— son elementos recurrentes del anterior grupo en tanto condicionantes de una narración delegada (y por tanto, en determinado momento pasan a ser una cuestión tratada argumentalmente, con mayor o menor profundidad). En este, en cambio, se da una heterogeneidad argumental y estética cuyo denominador común es el desorden de las secuencias que conforman el relato, de modo que «[d]e una secuencia a otra puede haber habido un salto adelante o atrás sin que la competencia diegética de un personaje, en tanto que narrador intradiegético, la autorice y naturalice» (Palao, 2013: 149). Con todo, resulta reseñable que²³ los argumentos que desarrollan la degradación o los

²³ A excepción de *¡Olvidate de mí!*, y a pesar de la heterogeneidad temática y genérica que atraviesa los filmes en que la no linealidad es capricho de la enunciación sin mediación de narradores diegéticos.

altibajos de una relación amorosa confluyen, en su mayoría, en esta no linealidad. Dramas como *Alabama Monroe*, *Blue Valentine* y *500 días juntos* permiten analizar la utilización de la no linealidad como resorte que enfatiza por contraste lo trágico del paso del tiempo, del deterioro del amor, al yuxtaponer en el relato sus más dulces y amargos episodios, aunando secuencias distantes en el tiempo diegético de la historia. No en balde, como defendíamos en el capítulo tercero y seguiremos viendo en el quinto, una implicación importante de este uso de la no linealidad es enfatizar lo trágico de aquello que se relata, ya sea ligado al deterioro de una relación o, atendiendo a su sentido más aristoteliano, a lo inevitable de la catástrofe, la desgracia, que se sabe que ha de venir y es imposible de evitar (tal y como veremos, por ejemplo, en los múltiples accidentes del cine de Iñárritu). En tanto malestar conocido que se sabe que retornará —en la tragedia clásica la premonición de figuras de adivinación (su relato) se tornará en sucesos, y en el cine postclásico es mostrado por el meganarrador en forma de *flashforward*—, la no linealidad potencia el eco de la *supervivencia* de lo doloroso.

La ruptura de la linealidad temporal, vehículo discreto de una historia, reclama una intencionalidad que explique el por qué de la distorsión. La mayoría de *puzzle films* no se presentan como vanguardistas o modernos. Si sostuvieran una posición abiertamente beligerante contra lo normativo desde un inicio, se relajaría la necesidad de solventar los enigmas que plantean ya que lo inconcluso, la incertidumbre, la distancia de la tradición mimética o la ruptura formal son rasgos asociados al cine vanguardista y moderno. Sin embargo, este cine postclásico respeta, como hemos visto, buena parte de la convención del cine hegemónico. Por ello, la ausencia de justificación diegética que explique la disposición dislocada del argumento remite a atribuir el manejo de las secuencias al ente abstracto ordenador del relato, al meganarrador.

Sin excusa diegética, argumental, para la no linealidad, estos *puzzle films* desvelan más que los pertenecientes al grupo anterior la existencia del meganarrador que lleva a cabo las decisiones estéticas y narrativas generando, precisamente, un discurso que no se esconde tras la fluidez y asepsia propia de lo clásico. A esta figura narrativa abstracta se atribuye tanto la no linealidad como el trenzado de diversas historias²⁴.

Entre estos filmes en los que la no linealidad no encuentra un motivo que la justifique en el argumento —la posibilidad de viajes temporales— ni en el punto de vista —la inestabilidad del personaje en quien la enunciación delega en tanto narrador homodiegético— hay diferencias importantes que nos mueven a establecer dos grandes grupos cuyas diferencias trataremos en los siguientes puntos a partir de la comparación entre el funcionamiento de la no linealidad en obras dirigidas por Alejandro González Iñárritu y por David Lynch.

²⁴ Mención a parte merece *Corre, Lola, Corre* (Lola Rennt, Tom Tykwer, 1998), en la que la voluntad de los protagonistas en salirse con la suya parece determinar el reinicio de la historia, sin que tal relación sea demostrada, pues ante los dos primeros fracasos de su acelerado plan, primero Lola (Franka Potente) y después Manni (Moritz Bleitreu) se niegan a que todo termine así, e inmediatamente la narración parece restaurarse al mismo punto del pasado en que comienza su carrera de obstáculos por conseguir y entregar una importante cantidad de dinero a tiempo al jefe de Manni. Es en la tercera versión de la acción y superación de obstáculos cuando la pareja protagonista consigue escapar con vida, las deudas saldadas y el botín con ellos.

A grandes rasgos, la diferencia entre ambos patrones de no linealidad pasa por posibilitar o no una reconstrucción de la linealidad (en la mente del espectador) así como de su coherencia total. Esto es: por un lado, los que se pueden recomponer, al terminar, dejan la concepción de un universo diegético lógico consigo mismo, verosímil, al cual se pueden aplicar los parámetros que rigen el cine *mainstream*, cuya narración es desafiada en su trayecto pero jamás rota por completo. Por otro lado, el segundo de los grupos abarca filmes que niegan esa reconstrucción total y en los que siempre queda un resto, una contradicción, un agujero de sentido que invoca la necesidad de un sujeto que se haga cargo de esa herida, la cual no es resuelta desde los intersticios del relato. Este segundo grupo, encabezado por obras de Lynch, resulta muy minoritario en comparación al anterior.

4.3.3.1 *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994) como detonante

El ejemplo de *puzzle film* pionero y paradigmático, al éxito del cual se atribuye en parte la moda de contar las historias despedazadas es *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). La importancia de la cinta para teóricos como Charles Ramírez Berg llega a condicionar el título de su trabajo ya mencionado anteriormente, que estudia la complejidad narrativa postclásica bajo la nomenclatura «the Tarantino effect». Según el autor, «Quentin Tarantino did not invent non-linear storytelling in film, of course, but his first two films, *Reservoir Dogs* (1992) and *Pulp Fiction* (1994), did make playing with the narration cool and fun, and no doubt emboldened a host of filmmakers to experiment» (Ramírez Berg, 2006: 5). La cinta de Tarantino encadenaba una serie de historias relacionadas entre ellas desde la socarronería postmoderna y la autoconciencia festiva coronada por la recuperación de John Travolta dando vida al mafioso Vincent Vega, que volvía a subirse a un escenario de baile empujado por la carismática esposa de su también mafioso jefe, Mia Wallace (Uma Thurman). Lo metacinematográfico del filme es reconocido como rasgo clave por diversos autores que ponen el acento, también, en su juego a la transversalidad genérica: «Tarantino sets up his stories within the regime of the crime film, then overwrites this with the codes of comedy, using humorous conventions to defuse the suspense of the crime thriller and register its elements as comic» (Bertelsen, 1999: 8). La buena acogida de todo ello no solamente se refleja en la influencia en posteriores narraciones no lineales sino también en el recibimiento de la Palma de Oro en el festival de Cannes así como en las siete nominaciones a los premios de la Academia norteamericana, de entre los cuales ganó el de mejor guion original.

Del mismo modo que *Crash* (Paul Haggis, 2004), *Amores perros* (2001), *21 gramos* (2003) y *Babel* (2006), de Alejandro González Iñárritu, o *La piel que habito* (2010), *Pulp Fiction* compone un relato coral cuyas diversas partes están relacionadas entre ellas y expuestas de forma no cronológica. Sus marcas enunciativas —empezando por las acepciones de “pulp” que se muestran mediante un rótulo justo antes de que de comienzo la diégesis, haciendo referencia al título del filme—. Son siete los fragmentos, compuestos por diversas escenas cada uno, los que componen el relato. Sin embargo, «[t]he nonlinear ordering of events as seen in *Pulp Fiction* and *Reservoir Dogs* doesn't do away with the cause-and-effect chain, it

merely suspends it for a time, eventually to be ordered by competent spectator (Ramírez Berg, 2006: 41)». Cada una de las caras del polígono que compone *Pulp fiction*, encaja con el resto.

Una de las características que distingue al filme de Tarantino de los *puzzle filmes* que recogen su testigo es la ausencia de lo trágico que es convocado desde el resto de no linealidades. Contrariamente a ello, la rige cierto aire de intrascendencia, efecto cómico o absurdo que se observan por ejemplo en algunas de las muertes o giros de guion así como la dilatación de la acción detenida entre conversaciones que —tal vez a modo de catálisis barthesianas— caracterizan a los personajes y tienen, a la vez, capacidad desesperante en momentos climáticos como la escena de la inyección de adrenalina para la “resurrección” de Mia Wallace. La muerte de Vincent Vega y el cierre del filme pueden servir de ilustración de la ausencia de dramatismo mencionado. Vincent se encuentra en el apartamento de Butch Coolidge, al cual debe matar por orden de Marsellus Wallace (Ving Rhames), esperándolo para cumplir su cometido. Butch, que se sabe perseguido por la gente de Marsellus, había emprendido ya su huida y se ve obligado a volver para recuperar el reloj de su padre fallecido en combate. Ya la discusión que Butch, duro boxeador, mantiene con su novia exageradamente dulce y aniñada, y ante la cual se ablanda, resulta cómica. El punto de vista sigue el regreso de Butch al apartamento, en el que entra con sumo cuidado. Un contrapicado acusado le muestra poniéndose el reloj, que halla enseguida. En lugar de salir rápidamente, Butch mira si hay alguien en su cocina y se entretiene preparándose dos tostadas. Entonces observa una gran arma de fuego y comprende que no está solo. El desagüe del retrete suena y Vincent sale por la puerta del baño. Diversos planos/contraplanos disponen sus miradas cruzadas, en silencio durante varios segundos. Al tiempo que el pan sale de la tostadora, Butch dispara con el arma dejando a Vincent ensangrentado en la bañera. El azar del despiste del reloj, del antojo de las tostadas y la necesidad fisiológica de Vincent terminan con la panorámica ascendente que muestra el libro que Vincent estaba leyendo en el retrete y su cuerpo inerte en la bañera²⁵.

Sin embargo, en virtud de la no linealidad, el carismático gángster vuelve a aparecer en el filme junto con su compañero Jules (Samuel L. Jackson). De hecho, ambos cierran el relato juntos y, con ello,

[t]hough Vincent Vega makes the wrong moral choice and perishes, the film allows the spectator to take pleasure at the end of the film in the image of his survival, an image that trumps the knowledge of his ultimate death. The nonlinear filmic discourse concludes with a contingent survival that takes precedence over the story's moral punishment, which occurs earlier in the discourse (McGowan, 2011: 44).

En la última escena, en la que ambos se encuentran en un *dinner* vestidos con camisetas de colores y pantalones cortos debido a otra torpeza anterior en que los sesos de un joven al que matan por accidente les han manchado su ropa, terminan dejando vivir a una pareja de atracadores que se proponen dar un golpe, se colocan las pistolas en los

²⁵ Una muerte similar viviría Tywin Lannister (Charles Dance) en Juego de Tronos, que fallecía sentado en el retrete atravesado por diversas flechas que, traicionado, le disparaba su hijo Tyrion (Peter Dinklage).

pantalones cortos de goma y salen del *dinner*. Así, la última imagen que se ofrece aplaca la ridícula y súbita muerte de Vincent.

4.3.3.2 La “trilogía” de Iñárritu como ejemplo de no linealidad reconstruible

El director mexicano Alejandro González Iñárritu, formando tándem con el guionista Guillermo Arriaga, es uno de los cineastas contemporáneos más asociados al cine no lineal. Hemos ido mencionando las obras pertenecientes a su cinematografía que nos interesan en tanto objeto de estudio: *Amores perros*, *21 gramos* y *Babel*. Las tres cintas aúnan diversos rasgos comunes (narrativos y argumentales) que parecen darles entidad de trilogía. El motivo por el que decidimos partir de ellas como ejemplo de no linealidad narrativa reconstruible es que Iñárritu imbrica la no linealidad de cada línea argumental con el trenzado de diversas líneas argumentales, dando lugar a un relato coral que, desde su fragmentación, precisamente convoca la linealidad temporal como garante del funcionamiento coherente del conjunto. Esta composición coral de relatos que cuentan las diferentes caras de un mismo suceso que involucra a múltiples personajes condicionándolos para el resto de sus vidas es transversal a la —denominada por la crítica— “trilogía de la muerte” y concuerda con propuestas teóricas como «polyperspectival narration» polyperspectival narration (Stam, Porton y Goldsmith, 2015) o «multi-protagonist film» (Azcona y Grant, 2010: 31)

Además, si previamente nos preguntábamos por el potencial compromiso de los *puzzle* y *mind-game films* mediante la multiplicidad de los puntos de vista postmodernos y la emergencia de voces marginales que reivindican poder contar su propia historia, la conciencia social de las tres cintas obliga al contraste entre personajes mundos completamente diferentes. *Amores perros*, por ejemplo, retrata sin edulcorarlo y sin condescendencia el día a día de los suburbios de Ciudad de México desde la mayoría de sus protagonistas. Las peleas de perros, la indigencia, la violencia de género, los rápidos secuestros y puñaladas callejeras forman parte de las tramas centrales del filme. Al servicio de la denuncia social, la estética de lo mugriento colisiona con lo límpido del reducto privilegiado. El título mismo de *Babel* forma parte de esa metafórica crítica haciendo referencia a la imposibilidad de entendimiento desde el caos bíblico que supone para los descendientes de Noé la multiplicación de lenguas y etnias que frustra el proyecto de convivir en la ciudad vertical que es la Torre de Babel. Y es que la forma se imbrica con el contenido para sostener una propuesta ética que vincula a las clases pudientes con las desfavorecidas haciéndolas colisionar literalmente, para desplegar después el día a día de cada grupo, sus diferentes suertes y modos de vida, y tirar del hilo que les llevó al accidente:

[t]he three films are structured around an accidental event whose effects branch off in different directions to weave a human tapestry of independent but interrelated lives. Random chance features in them not only as a triggering device that makes separate lives affect one another in unexpected ways but as a major thematic element looming over the films’ fragmented narrative pattern. Rather than simply a vessel for the story, the form becomes an intrinsic part of it (Deleyto y Azcona, 2010: 20).

La importancia de la forma fragmentada y las historias entrecruzadas que enfatizan la sensación de lo predeterminado y de la inevitabilidad del azar que desarrollábamos más atrás tiene un ejemplo contemporáneo a la trilogía de Iñárritu en *Crash (Colisión)* (Crash, Paul Haggis, 2004), nominada a seis premios de la Academia de los cuales consiguió el de mejor película, mejor guion original y mejor montaje. El filme de Paul Haggis, además de funcionar también como un «multi-protagonist film» no lineal, centraba su conflicto argumental en conflictos raciales en la ciudad de Los Ángeles. Celestino Deleyto y María del Mar Azcona dan cuenta de la galardonada tendencia:

Within these movies' everwidening geopolitical frameworks, their emphasis on human interaction and on random connections does not only affect individuals at a personal level but usually has broader social and political consequences. The success of *Crash* (2004) at the Academy Awards gave a symbolic seal of mainstream authority to the genre and proved its ability to deal with contemporary social concerns in ways that defy easy answers and oversimplification (Deleyto y Azcona, 2010: 22).

Según los autores, el éxito de *Crash* en los premios Óscar supone un aliciente, una aprobación institucional que puede haber facilitado la creciente popularidad de filmes de nacionalidad mexicana que se suma a los *puzzle films* estadounidenses centrándose en la vida en pequeñas comunidades de Ciudad de México (2010: 21). Una ilustrativa comparativa de ello son las crecientes nominaciones recibidas por los tres filmes de Iñárritu, que crecen desde las dos nominaciones de Naomi Watts y Benicio del Toro a mejor actriz principal y mejor actor secundario en *21 gramos* hasta las siete de *Babel*, incluyendo mejor película, dirección, guion original y montaje. Algunos autores, de hecho, reclaman la importancia de ese contexto para comprender la fortuna de estos tres filmes y sus narrativas no lineales:

Amores perros, *21 Grams*, and *Babel* need to be seen in the context of the popularity, both national and international, of films that experiment with multiple characters and plotlines, but they also constitute specific manifestations of the genre. A common feature of the three films is the scrambling of linear time, whether by telling three roughly simultaneous stories in *Amores perros* consecutively instead of crosscutting between them; by freely moving between past, present, and future, as in *21 Grams*; or, as in *Babel*, by implying a false sense of simultaneity between different stories (Deleyto y Azcona, 2010: 20)

Las últimas líneas de la cita anterior definen, parcialmente, cómo funciona la trilogía de Iñárritu en cada uno de sus filmes por separado. Para comprender la recopilación, clasificación y teorización que José Antonio Palao (2008; 2013) ha llevado a cabo de los recursos postclásicos del cine no lineal de Iñárritu y Arriaga, describiremos brevemente el funcionamiento narrativo de *Amores perros*.

El argumento consta de un prólogo y tres partes diferenciadas entre ellas por intertítulos con el nombre de las parejas que los protagonizan. La primera de las secuencias, que es el accidente de tráfico que vincula cada línea argumental, aunque funciona a modo de prólogo es en realidad un *flashforward* respecto al presente de cada una. Ya en la primera de ellas, “Octavio y Susana”, van apareciendo fragmentos protagonizados por los personajes principales de las dos siguientes: “Daniel y Valeria” y “El Chivo y Maru”. De este modo, el tiempo es cronológico dentro de cada una de las tres partes en sí misma, pero

“retrocede” cuando el relato se centra en cada una de ellas tras finalizar la anterior y aparece el rótulo en blanco sobre fondo negro. Cuando esto sucede, en la parte de “Octavio y Susana” ya se ha ido planteando la base de la que arrancan las otras dos: la infidelidad de Daniel, que se separa para irse con la modelo Valeria (Goya Toledo) en el bloque que lleva sus nombres, y el entierro de la ex esposa del Chivo.

El evento diegético que se representa hasta cuatro veces en la diégesis es el accidente de tráfico, con lo que la frecuencia normativa según la cual cada acción tiene lugar una sola vez en la diégesis se ve modificada. Los cuatro puntos de vista varían: el prólogo, de representación más minuciosa, se extiende en la fuga y accidente desde el punto de vista de Octavio (Gael García Bernal). En su representación tiene lugar un montaje rápido a base de una abundante fragmentación formal, incluidos un par de planos subjetivos del momento del choque. El último de los planos del prólogo ya presenta de forma encubierta a la protagonista de la segunda de las partes, encerrada y ensangrentada tras la ventanilla del coche golpeado por el de Octavio. Si Valeria aparece pidiendo auxilio desde detrás del cristal, la imagen es metáfora del encierro que padecerá a causa de la lesión que le provoca el accidente.

Valeria reclama ayuda tras la colisión.

El accidente es repetido por tercera vez en la parte dedicada a El Chivo.

Frente a la abundante fragmentación celeridad de la huida taquicárdica con el perro de pelea muriendo en el asiento trasero, un solo plano alberga la colisión del coche de Valeria con el de Octavio la tercera vez que se representa. La inesperada aparición de un coche que arrolla al suyo, que circula correctamente, tiene lugar desde un plano general corto que apenas se desplaza en panorámica hacia la izquierda para encuadrar el arrastre de los vehículos por el choque. Tal frialdad se corresponde con el golpe seco del azar que condicionará la vida de Valeria (Goya Toledo) hasta degradarla psicológicamente y hacerla perder una pierna. El accidente ha sido, a estas alturas del relato, representado dos veces.

La segunda de ellas es cortada justo en el momento de la colisión, pues el espectador ya conoce el desenlace del choque. Es posible argumentar que en la tercera de ellas el distanciamiento se corresponde con la ventaja de saber del espectador, que puede anticipar la llegada de la tragedia, a la par que representar el carácter repentino, frío, del golpe del azar que no conoce de preparación previa. El perro Richie, pequeño y caprichoso, asomándose a la ventana en el asiento trasero del coche de la modelo o estrella televisiva Valeria rima por contraste con el Coffee desangrándose en el vehículo de Octavio, cuyo colega intenta desesperadamente frenar la hemorragia mientras sus rivales les persiguen y disparan desde su flamante ranchera.

Todavía, en la parte del Chivo, tendrá lugar otra versión del choque desde el punto de vista del indigente, que aprovecha para robar a Octavio antes de sacarle del coche. Mientras que la narración se había explayado en los segundos previos mostrándola conduciendo con su perro en el asiento trasero y pintándose los labios mientras esperaba el permiso del semáforo, en el caso del Chivo el punto de vista se sitúa cercano al hombre, que no conduce ninguno de los vehículos inmplicados. Todavía de forma más repentina, un plano general muestra cómo, a espaldas del hombre, un coche enviste a otro súbitamente. Si bien el funcionamiento narrativo de *Babel* es prácticamente idéntico al de *Amores perros*, *21 gramos* resulta ligeramente diferente. Desgarrador melodrama, su relato se traslada a diversos puntos de la trágica historia de Cristina (Naomi Watts), cuyo marido e hijas fallecen en un accidente de tráfico que, para contraste con la insistente representación visual del accidente de *Amores perros*, sucede fuera de campo. A diferencia de los de *Amores perros*, los personajes de *21 gramos* sí que se conocen entre ellos. Es más: de las relaciones que medran entre ellos nace lo (doblemente) trágico del relato cuyo detonante es el accidente en que el ex convicto Jack (Benicio del Toro) se lleva por delante a la familia de Cristina. El corazón de su marido es trasplantado al gravemente enfermo Paul Rivers, el cual busca deliberadamente su encuentro con Cristina, con la cual comienza una relación afectiva y termina tramando un plan para encontrar y asesinar a Jack, mientras ambos se sumen en una espiral de degradación en la que la delicada salud de Paul empeora y Cristina recae en el alcoholismo y drogadicción que la afligieron tiempo atrás.

La planificación y puesta en escena de *21 gramos* parece contestar mediante la contención metafórica y el montaje sintético (interior al plano) el modo en que *Amores perros* traía una y otra vez el choque automovilístico al encuadre desde puntos de vista diferentes. Como decíamos, el accidente tiene lugar fuera de campo, en un plano fijo. Incluso el golpe (*off*) del vehículo arrollando a las tres personas queda amortiguado por el fuerte zumbido de la máquina de jardín que el adolescente que lo limpia deja caer para correr a auxiliar a los heridos.

El atropello de la familia de Cristina tiene lugar fuera de campo.

El joven tira la máquina en el suelo y sale de campo por la izquierda. El plano se sostiene unos segundos con la máquina en marcha, haciendo volar las hojas secas del jardín. Incluso cuando Jack llega a casa de su hermana y le explica que los ha atropellado, el punto de vista ahorra la sangre del coche y es solamente desde dentro del coche que observamos la reacción de la mujer, que roza la sangre y levanta la mirada, incrédula, hacia su hermano, cuyos ojos se reflejan en el espejo retrovisor de dentro del coche.

Si en *Amores perros* eran estos animales el elemento simbólico, el *MacGuffin*, dirá Palao (2013b), omnipresente en cada historia por separado, en esta son los coches, los espejos y los cristales los elementos utilizados por la poética del montaje para generar una potencia visual característica de lo melodramático que utiliza, por ejemplo, el color para caracterizar las diferentes familias de Jack (fría, más gris, de tonos más sombríos y pobres) y Cristina (cálida), puestas a dialogar por corte directo en dos escenas que contraponen lo exacerbado e incluso violento de la religión de Jack, que le lleva a obligar a su hijo a dar un golpe en el brazo a su hija para hacerla seguir la máxima cristiana de “poner la otra mejilla”, con la intrascendente y juguetona escena en que Cristina y sus dos hijas preparan un pastel para recibir a su padre.

Comparación entre escenas domésticas de las familias de Jack y Cristina en sendas cocinas.

La poética terriblemente simbólica y connotativa de la imagen se alía con la no linealidad para anticipar lo trágico antes de que el espectador pueda advertirlo. La idea de que *21 gramos* refuerza el «carácter cíclico de la existencia, sin principio ni fin, acentuando la concepción de que nada se crea ni se destruye, sino que se transforma. La muerte es origen de vida y la vida, de muerte» (Martínez García, 2013: 33) está contenida, por ejemplo, en la regeneración de Paul gracias al corazón del marido de Cristina, que palpita de nuevo en su interior. Pero también en constantes rimas generadas por el montaje, como el corte directo que retrocede en el tiempo desde que Jack y Cristina llevan al hospital a Paul, malherido

tras una pelea final en que Jack ha intentado obligarlo a matarle cuando éste había decidido perdonarle la vida, hasta el postoperatorio en en que, de algún modo, ha vuelto a la vida con un corazón nuevo.

Tales contrastes que funcionan en beneficio de la emergencia de lo trágico, de lo predestinado, son posibles en *21 gramos* debido a que su temporalidad es abiertamente no lineal. El planteamiento basado en una sola historia con tres vertientes que desde el comienzo se saben entrelazadas permite contraponer prontamente la suerte de los personajes (a diferencia de *Amores perros*, en la que cada línea argumental era desarrollada linealmente aunque se introdujera algún fragmento de las mismas en el resto). El funcionamiento de la tercera de las películas, *Babel*, marcha paralelo al de *Amores perros*. Son tres los puntos temporales en los que se desarrolla la historia (Marruecos, Japón y Estados Unidos/México) y de nuevo el accidente que las vincula —el disparo que unos niños llevan a cabo contra un autobús turístico para comprobar la potencia del rifle (destinado, en principio, a matar chacales)— es representado desde diversos puntos de vista. Primeramente el de los niños marroquíes con los que arranca el relato, y posteriormente desde el punto de vista del matrimonio Jones (Brad Pitt y Cate Blanchett), a la mujer del cual alcanza el disparo en el hombro. De nuevo se tratan conflictos raciales, el contraste entre clases sociales y choques culturales a los que se suma como tema la sexualidad infantil y adolescente, con el espionaje del niño Yussef (Boubker Ait El Caid) a su hermana, cómplice, y la desesperación de la adolescente sordomuda Chieko (Rinko Kikuchi) por tener relaciones sexuales por primera vez. Rimas de montaje similares a las mencionadas previamente tienen lugar desde el comienzo: los niños marroquíes, cuando entienden que el disparo ha alcanzado el autobús, salen corriendo y por corte directo la enunciación se traslada a la casa estadounidense en la que los hijos del matrimonio Jones corren escondiéndose de su criada.

Los juegos infantiles se ponen al servicio de la crítica social.

Lo rocambolesco del nudo entre las partes no representa sino lo fatídico del azar, lo terrible de lo predestinado que es común a la trilogía. Aquello que nos interesa observar ahora es cómo, mediante marcas enunciativas como las que acabamos de mencionar, se representan esos relatos corales. Pretendemos atender a lo característico de la disposición de piezas llevada a cabo por un meganarrador que cruza y remueve diversas historias alterando su cronología. Por un lado, la utilización de la batería de recursos postclásicos que hacen saltar la narración discreta enaltece el trabajo de la enunciación y fuerza al espectador a tomar partido en la reconstrucción de la misma. Por otro lado, sin embargo y como ya anticipa Palao, esa reconstrucción es facilitada por la misma enunciación que

conculca los principios de la transparencia enunciativa en lo que termina siendo un alarde de la capacidad de maleabilidad del MRI.

Lo sugeríamos al principio del epígrafe: finalmente, cada fragmento de la historia casa cuidadosamente con el resto dando lugar a un puzzle completo. Lo que al principio parece una fragmentación que busca confundir al espectador termina volviéndose dócil, pues la información suministrada en cada escena es suficiente para la recomposición de la historia en todos los casos. En algunos de ellos, como hemos visto, incluso se repite la frecuencia temporal de algunos eventos como los accidentes para mayor comprensión del espectador y coherencia total de la ética de los diferentes puntos de vista. En *Amores perros* y *Babel*, incluso las secuencias que van avanzando motivadas por la acción de los grupos de personajes respetan mayoritariamente su linealidad. En este sentido,

[e]l estilo de Iñárritu y Arriaga no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional. Tanto las leyes del *raccord* y del montaje, como las del relato, si bien son llevadas al límite, jamás descubren lo *real* de su sustento enunciativo, sino que, en todo caso, provocan una invocación de la figura del meganarrador, lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque éste es un sostén inconsciente, mientras que el meganarrador es una figura que ofrece al espectador un cobijo exegético y garantiza la consistencia última del universo narrativo (Palao, 2013: 160).

Y es que ese autor implícito, ese meganarrador al que se atribuyen las decisiones discursivas sobre la trama y por tanto la desestabilización de la linealidad narrativa, resulta finalmente una instancia indulgente para con el espectador que del mismo modo que dispone de forma alterada las secuencias del filme, deja pistas o señales evidentes posibilitando la recomposición del relato.

Veamos los recursos que toma el cine de Iñárritu para retorcerlos y convertirlos en resortes fundamentales de su *trilogía no lineal*. Partiendo de la distinción barthesiana entre *núcleos* y *catálisis*²⁶, Palao propone el término *hipernúcleo* para designar el «punto espacio-temporal en el que coinciden todas las líneas argumentales de un film hipernarrativo (lineal o no)» (2013: 21). Por *hipernarrativo* entiende un espacio o secuencia cinematográficos en los que «entran en contacto dos o más tramas heterogéneas entre sí» (2013: 22). Lógicamente, sendos accidentes (choque de coches, atropello y disparo al autobús) constituyen los *hipernúcleos* de los tres filmes. El concepto encuentra su aplicación, pues, en relatos compuestos por el trenzado de diferentes líneas argumentales cuyos personajes, perteneciendo al mismo universo diegético —en el caso de Iñárritu—, coinciden en ese gran núcleo al que conducen (o del que parten, o por el que pasan) todas las líneas y que condiciona la *hipernarración* en su conjunto. Este *hipernúcleo* que vincula las diversas tramas argumentales se define como un «punto de catástrofe o de torsión en la trama que vincula discursivamente varios hilos argumentales homodiegéticos (pertenecientes al mismo

²⁶ El autor describe los núcleos como «las acciones que ensamblan la columna vertebral del relato. Se caracterizan por que abren y cierran expectativas y por lo tanto constituyen nódulos irreversibles en la trama». Las catálisis, por otro lado, son «acciones subsidiarias y periféricas que no varían definitivamente el curso del relato ni lo anclan en trayectorias irreversibles. Pueden servir para analizar un ambiente, caracterizar un personaje, etc. La gran relevancia hermenéutica de las catálisis es que son el enclave en el que se naturaliza y legitima el mundo diegético» (Palao, 2012: 104).

mundo de ficción (los films de González Iñárritu) o heterodieéticos (los films de David Lynch)» (Palao, 2013 21).

Más adelante revisaremos la cuestión del *hipernúcleo heterodieético* en David Lynch, que genera indefectiblemente una no linealidad con implicaciones prácticamente antagónicas a las de los films de Iñárritu. Pero antes nos proponemos atender otro de los recursos teorizados por Palao en los que insiste la triogía del cineasta mexicano. El autor propone

el término Pronúcleo para nombrar una figura narrativa generalizadísima en el thriller postclásico como es esa secuencia desencadenada del relato y que en muchas ocasiones, aunque no exclusivamente, suele representar una escena traumática, típica de los films basados en el argumento de la amnesia del protagonista, tan abundantes en los últimos años. [...] La apuesta de estos films, el desafío al espectador, consiste en la búsqueda de su motivación diegética es decir, del origen nuclear del estado actual, presentado in medias res (2012: 106-107).

El *pronúcleo* sería entonces una secuencia mediante la cual la enunciación permite al espectador conocer qué sucederá indefectiblemente. Supone un anticipo del devenir diegético que le mueve a preguntarse cómo se llegará a tal situación y, en ocasiones, a temer que llegue puesto que puede tratarse de un suceso trágico. De algún modo, se trata de la primera de las piezas que promete al espectador un sentido futuro, una meta o, por lo menos, y en tanto en cuanto no deja de tratarse de un *flashforward*, un punto en el camino por el que la narración ha de pasar. El *pronúcleo* supone la primera de las pistas, además de funcionar como temprano catalizador de la intriga argumental de la historia, puesto que genera la pregunta instantánea de *qué ha sucedido*, o *qué ha de suceder* para que la narración llegue a ese punto. Así pues, al mismo tiempo que el *pronúcleo* supone un recurso postclásico por lo que de fragmentario y desconectado del presente diegético tiene, su efecto en la cadena narrativa del relato tiene un papel fundamental en la recomposición del relato debido al precedente que sienta respecto a las expectativas de un futuro sentido, encaje de las piezas, que se verá rigurosamente afirmada y reforzada por el *hipernúcleo*, la piedra angular en la que converge el propósito narrativo de los filmes.

Insistimos, antes de cerrar el epígrafe, en que estos párrafos los dedicábamos al cine de Iñárritu por su capacidad consolidadora de la fragmenación “coherente” a través de la consistencia de la trilogía mencionada. Se trata de uno de los modelos de *puzzle films* que, como *Crash*, utiliza la no linealidad como acicate de lo trágico (tal y como defendíamos en el capítulo tercero). A falta de una justificación diegética para la desmembración del relato y los múltiples puntos de vista, los atribuimos al meganarrador cuya intencionalidad crítica se hace cargo de las diversas caras de los sucesos violentos. El subrayado de los conflictos sociales y la potencia del azar necesitan explícitamente de la reconstrucción de la cadena causal que justifica la aparición de cada personaje. Es decir: el relato no se entiende sin el respeto a la lógica causa-consecuencia que permite, precisamente, observar los efectos de las acciones de unos personajes sobre otros.

4.3.3.3 Los fundidos como ejemplo de marca enunciativa orientadora en los *puzzle films* de Almodóvar

Como en el caso de Iñárritu, en las cintas que observaremos en este apartado no hay un punto de vista interno, subjetivo, que justifique la no linealidad. Ésta la atribuimos a un meganarrador que juega con el saber que, como espectadores, tenemos en cada momento de los personajes que van apareciendo y que va construyendo la narración desde diversas perspectivas. En una suerte de narración poliédrica, la no linealidad y algunos recursos del lenguaje cinematográfico hegemónico se ponen al servicio de la trampa de la enunciación, del retorcimiento de los relatos. Sin embargo, no hay en el cine de Almodóvar contradicciones imposibles de resolver como las que veremos en el posterior epígrafe a propósito de David Lynch. Ni siquiera, como en *Abre los ojos*, contradicciones que hagan sospechar al protagonista y/o al espectador que hay algo que dilucidar. Sin embargo, tampoco aparecen en *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* (2011) las figuras del *hipernúcleo* y *pronúcleo* recién desarrolladas. El estilema que se erige como marca enunciativa propia del cineasta son principalmente los fundidos. En este apartado analizaremos otro de los modos más *autorales* de generar *puzzle films* sin recurrir a la justificación de la ciencia ficción o la amnesia.

La no linealidad y las diferentes líneas argumentales —y temporalidades— cruzadas son una constante en la cinematografía de Pedro Almodóvar. Los dos títulos mencionados son aquellos que casan más con los rasgos propios de los *puzzle films*. La fragmentación y disposición cruzada del argumento permite a Almodóvar establecer un contraste constante entre el pasado y el presente de los personajes. El puente entre las dos —o más— temporalidades lo establece el desarrollo diegético que despliega su evolución. De un modo similar a lo que Ramírez Berg denomina «backward plots» (“argumentos del revés”, como *Memento*), estos filmes almodovarianos «are causal mysteries; what fuels their narrative engine is the search for the first cause or causes of known effects» (Ramírez Berg, 2006: 27).

Tanto *La mala educación* como *La piel que habito* proponen argumentos que resultarían complejos incluso si se relataran linealmente debido a la densidad de las relaciones que vinculan a los personajes y las trampas que encierran los desdobles de un mismo personaje en diferentes actantes. Este último recurso es el nodo en que radica el secreto, el gran descubrimiento sobre el que pivota la intriga en ambos filmes, en los cuales lo conflictivo de la memoria se engarza con vertientes de la simulación tremendamente explícitas y autorreferenciales. Nos referimos al trabajo actoral, la mentira y la cirugía estética, que suponen la actuación directa sobre la materialidad de los cuerpos, más que sobre lo psicológico de los ejemplos anteriores. En el pasado sobre el que se enraíza el ahora de los protagonistas abundan las inconsistencias: sagas familiares falseadas, muertes jamás superadas y traumas infantiles que contradicen la ideología de la educación recibida. Todo ello genera presentes resbaladizos repletos de choques que dan sentido a las colisiones entre presente y pasado generadas por la no linealidad temporal.

Los dobleces de *La mala educación* responden a la metaficción y la mentira. La cinta propone una especie de *mise en abîme* narrativa que se asemeja a una traicionera muñeca rusa con varios niveles narrativos contenidos dentro de otros, en los que, además, se mezcla el

presente con el pasado, la ficción con la realidad y la honestidad con la mentira —que se traslada también a la trama, a la organización de la historia—. El filme, en principio, gira en torno a las vidas —presentes, pasadas y “ficticias”— de Enrique (Fele Martínez), cineasta, Ignacio (Gael García Bernal; Francisco Boira), antiguo amigo suyo, y el padre Manolo (Daniel Giménez Cacho; Lluís Homar). Combina los siguientes estratos narrativos:

- El presente diegético en que (un falso, aunque no lo confirmemos hasta bien entrada la diégesis) Ignacio (Gael García Bernal) se presenta ante Enrique apelando a su infancia para pedirle trabajo como actor, con el nombre artístico de Ángel, y le seduce. Este presente, “cortado” por los dos siguientes estratos, incluye también la investigación de Enrique sobre Ignacio, que le lleva a descubrir que quien fue a buscarle no era su amigo de la infancia sino Juan, que ha robado la identidad de su hermano mayor, fallecido tiempo atrás.
- El relato que escribe el verdadero Ignacio basándose en su vida adulta y su infancia, y al que accedemos en tanto ficción intradiegética. Se trata, a su vez, de una narración abismada y complicada por la mentira. Ángel/Juan, haciéndose pasar por Ignacio, dice haberlo escrito él. El relato representa el supuesto chantaje al que Zahara (un Ignacio adulto interpretado por Gael García Bernal) somete al padre Manolo mediante un (otro, más bien) relato en que explica el abuso al que le sometió de niño en el colegio religioso. Así, dentro del escrito que lee Enrique en el presente diegético nos sumergimos en otro pasado relatado desde la ficción: la infancia de Enrique e Ignacio.
- Esa infancia de Enrique e Ignacio en el colegio, puesta en escena desde esta doble ficción intradiegética.
- El pasado real de Ignacio y Juan, ya adultos, relatado (en el presente) por el ex sacerdote que abusó de él y fue chantajeado por ambos años más tarde, y que concluye con la muerte de Ignacio a manos del padre Manolo y de su propio hermano.

De este modo, Gael García Bernal en tanto actante se divide en tres personajes diferentes: el falso Ignacio, el personaje de Zahara que contiene el guion intradiegético (en el cual Zahara es un adulto y travestido Ignacio), y Juan/Ángel. Este último se erige en un narrador mentiroso. Sin embargo, es mediante la complicidad del meganarrador que, más allá de lo complejo del relato en sí mismo, ese engaño alcanza a la forma cinematográfica.

El fundido como recurso del meganarrador para complicar la enunciación aparece tanto en *La mala educación* como en *La piel que habito*. En la primera, es el recurso que vincula, formalmente, los rostros de los niños de la (doble) ficción intradiegética con los de los dos protagonistas del presente diegético. De este modo, por un lado se diluye la frontera entre realidad y ficción: los nombres de los personajes son los mismos, algunos de los actantes —Zahara/Ángel— también, y el pasado en que están basados los relatos no se cuestiona en ningún momento por Enrique, que protagonizó parte del mismo. Por otro lado, el fundido que une, que convierte una imagen en otra, está vinculando el rostro del Ignacio niño al del falso Ignacio adulto. Se trata de un recurso clásico al servicio del engaño, de la mentira que ejecuta Juan al presentarse como Ignacio ante Enrique.

Fundidos engañosos en *La mala educación*.

El juego constante entre realidad y ficción está presente en el filme ya desde el primer plano de la diégesis cuando, tras los títulos de crédito iniciales, en un cartel con azafatas de vuelo y siluetas de aviones podemos leer “guión y dirección Enrique Goded”, en referencia al personaje principal, cineasta. El cartel recuerda al posterior film de Almodóvar *Los amantes pasajeros* (2013), del mismo modo que otro póster colgado al lado de una puerta deja leer el título de *La abuela fantasma* que resuena a *Volver* (2006), largometraje dirigido por Almodóvar inmediatamente después de *La mala educación*. Ambos detalles se corresponden con la insistencia en el trasvase del pasado a la ficción intradieética, sus consecuencias en el presente, los narradores mentirosos y la inseguridad acerca de la verdadera identidad de algunos personajes.

En *La piel que habito*, la no linealidad juega a despistar al espectador en relación al rol que cada personaje ocupa, a la identidad de los mismos, en relación al resto de ellos. La intriga se edifica sobre la premisa oculta de que Vera (Elena Anaya) y Vicente (Jan Cornet) son la misma persona, cuyo cuerpo ha sido modificado hasta el cambio de sexo por el doctor Robert Ledgard (Antonio Banderas). De nuevo, pues, hay un juego confuso con una identificación multidireccional actor/actante: un mismo personaje (Vicente) es interpretado por dos actores diferentes, y “desdoblado” desde el momento en que se le nombra de modo distinto a partir de la modificación de su sexo. Los saltos temporales esconden lo progresivo de la transformación del cuerpo, dando lugar a la impresión de que se trata de dos personajes distintos.

En virtud de todo ello, en un primer momento suponemos que Vera es una especie de paciente/rehén del Dr. Robert Ledgard, encerrada a merced de sus experimentos con la piel. Su rol de víctima se ve acrecentado cuando sufre una súbita violación por parte de un hombre vestido de tigre que irrumpe en la casa y parece reconocerla. Ledgard mata al violador (que, melodramáticamente, resulta ser su medio hermano, siendo ambos hijos del ama de llaves de la casa) y parece ganarse con ello el favor de Vera. Según la narración se traslada al pasado y regresa al presente, asistimos al intento de violación de Norma, la hija de Ledgard (Blanca Suárez) por parte de un joven llamado Vicente. Cuando ésta, traumatizada por la violación, se suicida en el hospital psiquiátrico en que se halla, el doctor secuestra a Vicente como venganza. A ello se suma que su mujer y madre de Norma se suicidó también tras padecer un accidente de tráfico que le dejó la piel totalmente quemada

mientras huía con su amante. Efrén Cuevas explica que, en el cine narrativo convencional, las vueltas al pasado gozan

de un valor de verdad que el espectador otorga por defecto a todo aquello que ve y oye en “presente”. Pero es evidente que no toda vuelta al pasado es verdadera, pues dicha condición se establece en función de su causa narrativa [...] cuando las vueltas al pasado estén causadas por la narración intradiegética de un personaje, dicha narración puede resultar interesada (Cuevas, 2013: 191).

El autor añade que lo habitual es que «dicha narración delegada sea autenticada o rectificada por otro personaje, [...] o por el meganarrador responsable del conjunto del relato (2013: 192)». Ciertamente, en los dos filmes de Almodóvar el *meganarrador* contribuye a la ocultación transitoria de la verdad del relato, tal y como demuestran los fundidos mencionados. Todo ello nos sirve para reivindicar la necesidad de acudir a la figura de este gestor último del saber que retiene y administra engañosamente pedazos de información, raramente utilizada en los análisis anglosajones de narrativas fracturadas.

Según el argumento avanza —paradójicamente, retrocediendo— mostrando el pasado de forma fragmentaria, las diferentes temporalidades van encajando y dando sentido al presente diegético. Éste no se ve alterado por los flashbacks, pues no se trata de que los flashbacks, ni los fundidos, “mientan” —como sí que sucedía en *La mala educación*— sino de que la no linealidad, que supera la *analepsis* (Genette) convencional, los convierte en perversos. Diversos fundidos encadenados suponen marcas enunciativas que el meganarrador suelta dando al espectador la opción de adivinar que Vicente y Vera son la misma persona. El primero de ellos convoca los dos rostros pertenecientes a ubicaciones temporales distintas en el mismo encuadre, encarados de perfil.

Fundido como marca enunciativa que avisa de la identidad compartida de Vera y Vicente.

Fundido que más adelante confirma la transformación de Vicente en Vera.

Más adelante, un primer plano de Vicente mirando a cámara mientras es intervenido quirúrgicamente por Ledgard funde en otro de Vera, connotando otra elipsis que esclarece totalmente la identidad del personaje, pues ya no son dos rostros conviviendo en el encuadre brevemente, sino uno solo que se transforma. Así, el fundido supera su función convencional como signo de puntuación en la gramática del montaje para señalar el principal giro de guion.

La problematización de la identidad, concepto que Amenábar ponía en crisis desde la memoria incompleta, atañe en Almodóvar a cómo el género, la sexualidad y la fisiología del cuerpo contribuyen a su configuración. El juego con los fundidos de cuerpos se pone también al servicio de significar metafóricamente en relación a la tensión entre los cuerpos y la identidad de los personajes a los que albergan. Ya el título se refiere a ello al mencionar la “piel” no como algo inmanente e incambiable sino transitorio, “habitable”, pues uno puede “habitar” muchos lugares a lo largo de la vida.

Tanto en los filmes mencionados aquí como en otros no lineales —*Los abrazos rotos*, por ejemplo— encontramos una constante que recuerda, desde distintos ángulos, al mito de Pigmalión y Galatea que Ovidio recogía en *Metamorfosis*, y que narra la historia de un escultor enamorado de su propia obra, una estatua femenina que cobra vida. Un retorcido y claro ejemplo de ello es la *re-creación* artificial y violenta se encarna en la transformación de Vicente en Vera por parte del Dr. Ledgard para vengarse del violador de su hija Norma (Blanca Suárez), causante del trauma que la llevó al suicidio. La venganza se ejecuta con un perverso giro de tuerca: el cirujano intenta que Vera tenga la apariencia de su esposa fallecida. Ledgard cose, modela a su mujer perdida en el cuerpo de su rehén Vicente. Está, por tanto, predispuesto a amar a su frankensteniana criatura desde su concepción. En palabras de Balló y Pérez, tal transformación física da lugar a la «cristalización de este sueño necrofilico y estético —hacer renacer a un ser amado» (1997: 289), así como a la consecución de la venganza arrebatando el cuerpo, la identidad, la vida, al agresor de la joven. En cierto modo, también en *Los abrazos rotos* y en *La mala educación* hay el deseo, la adoración obsesiva hacia alguien instruido, perfilado en función del gusto del deseante. En la primera de ellas Lena (Penélope Cruz) es elevada a señora y actriz por Ernesto Martel, mientras que en la segunda es el padre Manolo quien se obsesiona primero con la pureza de Ignacio, sobre el cual actúa la educación religiosa y al cual disfruta viendo en los roles derivados de la misma —cantor del coro, por ejemplo—, y más tarde con Juan, al que compra a base de regalos. Almodóvar a parte, en *Abre los ojos* era directamente una Sofía virtual, ideada a imagen y semejanza del ideal de César, la que le hacía feliz en su vida soñada.

Como consecuencia, sin embargo, «la obra creada no aporta ninguna felicidad, sino que es el espejo deformador de la destrucción del artista» (1997: 290), pues señala su perversión. El acople entre las criaturas crecidas al amparo del creador, que busca en su posesión una completitud inasequible, y éste, no da jamás un resultado satisfactorio (no, por lo menos a largo plazo). El caso más evidente es el cierre de *La piel que habito*, en que Vera asesina a su creador-verdugo y reivindica su anterior identidad cuando, presentándose ante su madre tras años de secuestro y con el cuerpo de Vera, la saluda diciéndole “soy Vicente”.

4.3.3.4 La “trilogía” de Lynch como ejemplo de no linealidad irreconstruible

En los ejemplos relativos al primero de los directores, las diversas tramas forman parte como apuntábamos del mismo universo diegético. Incluso, como sucede en *Babel*, si los espacios geográficos en que la ficción tiene lugar son tan distantes como Japón, Marruecos, Estados Unidos y México, todos ellos pertenecen a la misma diégesis. Como en *Crash*, los hechos diegéticos recogidos en el *hipernúcleo* —en ambos casos un accidente— encadenan sus caminos y relacionan entre sí a sus participantes. Como si de una rima deliberada se tratara, es otra trilogía (así entendida por la crítica) la que nos ofrece el reverso de la no linealidad coherente, dos de cuyos filmes, además, coinciden temporalmente con *Amores Perros* y *Babel*. La *trilogía de Los Ángeles* de David Lynch²⁷, compuesta por *Carretera perdida* (1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006) imposibilita reconstruir los hechos de forma racional. Por ello, y por la focalización más problemática de algunos de sus personajes, encaja mejor con el concepto de *mind-game* que de *puzzle film*. Sus *hipernúcleos* son causa de paradojas diegéticas de imposible resolución. Aunque el espacio y el tiempo de la narración de las diversas tramas vinculadas pertenece al mismo universo, el rol de los actantes, su nombre, su personalidad y su ubicación dentro de la ficción varía. Concretamente, su aspecto cambia ligeramente (por ejemplo, el color del pelo) y también su profesión y las relaciones que tienen entre ellos. En *Carretera perdida*, incluso este cambio se producirá dos veces, dando lugar a la “restauración” de la identidad del personaje principal que, sin embargo, no resuelve la imposible contradicción de lo sucedido (entre otras cuestiones, está en dos lugares a la vez y no hay justificación para las alucinaciones y transformación en otras personas).

Estamos de acuerdo con Josep Maria Català en que el cine de Lynch supone una ruptura superior a la del resto de filmes contemporáneos fracturados que, defendemos, está relacionada con esa imposibilidad de reconstrucción de los hechos en función de los parámetros de una “normalidad” ajustada, en la representación, al modelo de cine hegemónico, la cual retroalimenta a su vez a la concepción de “normalidad” de la sociedad que se ve reflejada en esos productos culturales. La proliferación de *mind-game films* (entre otros factores) sirve a Català para preguntarse si los parámetros de lo considerado normal por la sociedad se están moviendo, si la realidad o parte de ella admite también el punto de vista de los *locos*:

las obras de David Lynch serían las mas realistas dentro de ese nuevo realismo que se ha impuesto por doquier, ya que no nos plantean el espectáculo de una realidad que se arquea y repliega sobre sí misma, sino que introducen a los espectadores en un mundo literalmente surrealista o, dicho de forma mas cruda y directa, les hace vivir las inconsistencias de una mente psicótica (Català, 2016: 230).

En *Mulholland Drive*, por ejemplo, los mismos cuerpos encarnan personajes diferentes cuyas relaciones quedan invertidas por completo: en la primera de las realidades diegéticas,

²⁷ Una reciente aportación académica al concepto de lo siniestro en el cine de David Lynch es la tesis doctoral *Lo siniestro como condición y límite del MRI. A propósito de David Lynch* (Ferrer García, 2017).

Betty (Naomi Watts), aspirante a actriz, protege a la amnésica Rita (Laura Harring) de los gánsters que la persiguen. Sin embargo, tras el punto de torsión de la trama que sucede, precisamente, en un cine, Betty, ahora llamada Diane, no es más que la amante repudiada de Camilla (antes Rita), prometida de un rico director de cine. Además de constituir una contradicción imposible de solventar atendiendo a la verosimilitud de un universo diegético que procurara reflejar la concepción del espacio y el tiempo newtonianos, pues convergen dos realidades irreconciliables entre ellas en el mismo universo (como sucede también en *Carretera perdida* e *Inland Empire*), desde el lenguaje cinematográfico el filme de Lynch se hace cargo de tales paradojas. Michel Chion interpreta, como Català, el efecto siniestro de *Mulholland Drive* asociándolo a la locura:

[t]odo en un clima de desastre simbólico, de pérdida completa de la identificación en el caso de los dos personajes femeninos y, hay que escribir la palabra, desgraciadamente demasiado devaluada, de locura.

La locura: nunca Lynch ha tocado el tema tan de cerca, a través de dos mujeres que mezclan sus aventuras. [...] Da miedo porque su demencia procede de lo más normal y vivo, es decir, del don que posee la mente infantil para exaltarse e inventarse en el mundo juegos de pistas, de contraseñas, de rayuela, de «si detrás del sofá hubiera alguien además de mí», de «si en este apartamento hubiese un cadáver» (Chion, 1998: 327-328).

Antes de anotar las observaciones de Palao respecto a los fallos de *raccord* que crean ese *gran fallo de raccord* que es la incoherencia global de las dos mitades del filme yuxtapuestas por montaje y enganchadas por el *hipernúcleo* y los cuerpos de los actantes, merece la pena indicar que ya desde el inicio de la intriga de la primera mitad, la enunciación avisa de la importancia tanto de la intertextualidad como de la *meta* y *autorreferencialidad* del filme para su comprensión e interpretación. Y es que ya el improvisado nombre de Rita, escondida en el apartamento de Betty, que la descubre, en su huída de los gánsters que la persiguen, nos pone sobre aviso de ese carácter metafictional de la narración. En primer lugar, el nombre se le ocurre al ver el póster de *Gilda* (Charles Vidor, 1946), con lo que, al referirse a una obra cinematográfica, se establece ya una intertextualidad reforzada por tratar el filme argumentalmente de los intentos de Betty de convertirse en actriz en Hollywood, y posteriormente retratar el mundo de los productores y actores exitosos en Los Ángeles. Pero además, el hecho de que Rita sea al principio un personaje amnésico y escoja como nombre el de una actriz, destaca lo volátil de su identidad, que se verá alterada con posterioridad en la segunda ficción del filme. Apuntando ya hacia el carácter que adquirirá en esa segunda ficción —una voluptuosa actriz de éxito—, la referencia a Gilda a través del nombre de Rita (Hayworth, actriz que la encarnó) señala ya hacia el rol de mujer seductora dedicada al espectáculo emparentada con hombres a la cabeza de negocios con la capacidad de catapultar o mantener su éxito.

El montaje es utilizado como recurso del lenguaje cinematográfico para significar mucho más allá del mero engarce discreto, transparente, de unidades que garantizaría el seguimiento pacífico de la historia. Un ejemplo de puesta en escena y montaje enigmáticos reside, en *Mulholland Drive*, en la secuencia que marca el punto oscuro a partir del cual los roles de los personajes cambian. Se trata de la secuencia en que Betty y Camilla se dirigen de madrugada hacia un enorme teatro. Desde el momento en que se suben a un taxi para

llegar, la imagen se vuelve turbia. Tiene lugar una pérdida de nitidez que convierte los planos del taxi casi en abstractos y parece anticipar el aire sobrenatural que tomará el filme en la escena siguiente. Es más: una suerte de fundido a negro disimulado por las luces que, borrosas, parpadean, puede indicar la entrada en el mundo onírico que estallará dentro del teatro. Un *travelling* arranca de un callejón siniestramente vacío y aproxima el punto de vista rápidamente a la entrada del club Silencio, a la que entran ambas mujeres. El aullar del viento y una banda sonora de tonos graves, uniformes, se combinan con lo inquietante de la mirada baja que se arrastra hasta la entrada, dando la sensación de ocultar una presencia fantasmal.

Pérdida de nitidez que acompaña al extrañamiento de los movimientos de cámara.

Delirantes, efectistas y melodramáticas actuaciones tienen lugar en el Silencio, en las cuales hay desapariciones y enigmáticas líneas de guion como la del primer hombre que sale a escena, el cual insiste en que a pesar de que no hay banda, la escuchamos. Profiere la frase en diversos idiomas —«no hay banda and yet we hear a band» «Ill n'est pas de orquestra. It is an illusion»— para terminar diciendo que es una cinta, que todo está grabado. Betty sufre convulsiones de las que parece recuperarse y, finalmente, regresan a casa. Tiene lugar entonces el giro que cambia inexplicablemente el argumento cuando Camilla saca del bolso de Betty una enigmática caja metálica, cuadrada, y la abre con una llave triangular. El punto de vista se aboca a lo oscuro del interior de la caja, que cae al suelo.

La nada, lo oscuro del fundido a negro que, más allá de trasladar un posible mareo o sobresalto de Camilla, traslada la narración a otra realidad y supone el vacío, literal, de racionalidad alguna. La caja que solamente contiene oscuridad se revela como MacGuffin, como excusa catapulta toda la trama de thriller que quedará irresuelta. Y es que ¿qué mejor objeto que una caja cerrada, que exige el esfuerzo de hallar una llave y de la cual se da por hecho que encierra un misterio, para cosificar el concepto del MacGuffin? En esa nueva realidad, tienen lugar una serie de incongruencias y fallos de *raccord* subrayados por la enunciación que subvierten abiertamente las leyes de la transparencia enunciativa y del MRI en su conjunto. Más concretamente,

toda esta poética queda plásticamente plasmada por los *fallos de raccord de mirada* (los ojos de Diane ven una realidad subjetivamente denunciada por el cambio de plano) de *movimiento* y de *objeto* (de un sofá que se prevé vacío, al cuerpo desnudo de su amante Camila; de una taza de café que de un plano a otro se convierte en un vaso de whisky, junto a un cenicero en forma de piano que había desaparecido de ese lugar en una secuencia anterior), remarcados todos ellos por Lynch con zooms de acercamiento que llenan la pantalla y se dilatan en su presencia (Palao, 2012: 99).

Parece oportuno recordar que David Lynch obtuvo una nominación en los premios Oscar a mejor director por *Mulholland Drive*, lo cual da señales de la celebración, desde la Academia, de su irreverencia. La convención, la institución, el Olimpo del cine hegemónico acepta así el descaro de una enunciación que se escurre a los presupuestos de la razón.

También en *Carretera perdida* se dan paradojas cuya complejidad resulta irreductible a la lógica de representación del MRI. Warren Buckland (2002; 2009), llevando a cabo un estudio del filme desde la perspectiva cognitivista analiza secuencia a secuencia la narración poniendo de manifiesto las expectativas espectatoriales que la acción va generando y que son truncadas según el filme avanza, en base a la sistemática violación de principios básicos de la narración convencional como, por ejemplo, la presencia simultánea de un mismo personaje en dos lugares diferentes del mismo universo de ficción o la transformación de un personaje en otro distinto, tanto con otro cuerpo como con otro nombre —el protagonista, Fred Madison (Bill Pullman), pasará a ser sin explicación alguna Pete Dayton (Balthazar Getty), para volver a ser Fred más adelante—:

in scene 9, at Andy's party, the mystery man is in two places at once. Fred is also in two places at once: in scene 1, he is inside his own house receiving the message on the intercom that "Dick Laurent is dead" and in scene 49, which returns to scene 1, Fred is outside his house delivering the message. Other instabilities of character include Fred's transformation into Pete at the end of scene 18, and his transformation back again in scene 43; in scene 12 it appears that Renee is murdered, but in scene 28 she seems to return to the film's narrative (Buckland, 2009: 56)

No hay una resolución para este tipo de «disonancias cognitivas» (Kiss y Willemsen, 2017) en la trilogía de David Lynch que devuelva al relato una *normalidad* que lo haga encajar en el MRI de nuevo. No se trata aquí de un recurso efectista que pretenda una recomposición o efecto final que, como por arte de magia, otorga el sentido a las aparentes incongruencias haciendo encajar las piezas desperas del relato o da explicación a aquello que parecía imposible. Ejemplos de ello pueden encontrarse incluso en filmes lineales que respetan el Modo de Representación Institucional. Dos de los muchos ejemplos que podrían citarse en este sentido y que no son un puzzle films aunque sí narraciones que versan sobre el engaño y tratan tanto de engañar como de, posteriormente, revelar su secreto para dejarle atónito son *El truco final* (*The Prestige*, Christopher Nolan, 2006) y *El ilusionista* (*The Illusionist*, Neil Burger, 2006). En ambas puede observarse la insistencia, incluso desde la linealidad narrativa, en fascinar ofreciendo la explicación física de aquellos trucos de magia que han estado intrigando al espectador durante todo el relato. De forma similar, pero llevando a cabo un salto que afecta ya no sólo a lo argumental, a los hechos diegéticos, sino a la narración en sí, hemos visto anteriormente cómo *mind-game films* como

Abre los ojos, *Los otros* o *Hierro* resolvían sus contradicciones ofreciendo el motivo de la desestructuración narrativa así como la *versión correcta* de los hechos, la *verdad* sobre la historia de la narración que coincidía, claro está, con el saber del meganarrador que sobrepasaba el de la subjetividad del protagonista torturado. En contraste a todo ello —tanto en lo relativo al argumento como a la trama que lo vertebra—, restaurar la linealidad del relato resulta, en *Carretera perdida*²⁸, imposible.

Finally, there are ambiguities concerning the linear, temporal ordering of events: the events in scene 6 (Fred's recounted dream) are repeated (as non-dream events) in scene 11; and Fred's visions in scene 18, of an the exploding cabin from which the mystery man appears and disappears, are repeated in scenes 42 and 43, although they are not coded as Fred's visions. But how can Fred's dreams and visions so accurately predict forthcoming events – unless those events have already happened? This suggests that the narrative of *Lost Highway* is organized like a loop —or better, a Möbius strip— rather than linearly (Buckland, 2009: 56).

Es más: Tanto Slavoj Žižek (2000) como Warren Buckland (2009) proponen que la alternativa a la linealidad escogida por la narración de *Carretera perdida* es la figura de la *banda de Moebius*, superficie opuesta a la línea recta que enlaza consigo misma generando un punto de torsión que provoca una de cuyas propiedades más nos interesa: es *no orientable*, de modo que un supuesto sujeto que la recorriera transitaría su superficie llegando al punto de inicio sin esperarlo:

to travel around the entire length of the Möbius strip, one needs to go around it twice —first on one side (from the intercom message to Fred's transformation in his cell), then on the other side (from Pete being released from prison to his transformation back into Fred), before we are returned to the moment where the two sides are joined (Fred conveying the intercom message to himself). The metaphor of the Möbius strip appears to accurately represent the structure of *Lost Highway* (Buckland, 2009: 56).

Ejemplos de la utilización del concepto —matemático, geométrico y topológico—de la banda de Moebius aplicado a la imagen pueden encontrarse, por ejemplo, en la obra de M. C. Escher, que bien podríamos utilizar como metáfora de ese camino ajeno a la lógica, paradójico e imposible, y sin embargo plasmado con toda claridad en forma de imagen. Los juegos de escaleras cuyo recorrido aparentemente ascendente llega al mismo punto en el que el observador ha empezado a recorrerlo (sea éste cual sea) ilustran la idea comentada por Buckland: es preciso recorrer todos los lados de la narración para completar el camino y experimentar lo complejo de su círculo infinito.

²⁸ Para un análisis detallado de las razones de tal imposibilidad, recomendamos la consulta del segundo capítulo de *Studying Contemporary American Cinema* (2002), el cual lleva por título *Cognitive Theories of Narration (Lost Highway)*, de Elsaesser y Buckland, o bien la versión posterior del texto que hemos citado arriba y que toma forma en la posterior publicación de Buckland (2009) *Making Sense of Lost Highway*.

Upstairs and Downstairs (1960) y *Drawing Hands* (1948).

Si las escaleras de Escher sirven de metáfora del recorrido que, escapando a la razón, queda plasmado sobre la imagen en perspectiva capaz de sostenerle del mismo modo que los filmes de Lynch albergan los relatos retorcidos sobre sí mismos cuya inconsistencia desafía la comprensión e interpretación espectral, las manos que se dibujan a la otra siendo a su vez producto del dibujo de esa otra mano, además de ilustrar el punto de catástrofe insalvable propio de la narrativa lyncheana, sirve para aludir a la altísima metarreferencialidad de este tipo de producciones cinematográficas.

Más compleja todavía resulta la infinita y delirante *mise en abîme* narrativa que es *Inland Empire*, en la que de nuevo hay una suerte de círculo narrativo y, como mínimo, tres niveles de diferentes identidades de personajes contenidas por los mismos actantes. Ante esta obra, defienden Font y Losilla, «buscar una lógica a sus débiles encadenamientos narrativos sería tanto como pretender asimilar la urdimbre de las pesadillas» (2012: 281). El argumento trata, además, de una producción cinematográfica que facilita la confusión entre los personajes ficticios dentro de la diégesis y los que, en principio, ostentan el rol de actores que les dan vida en el filme que se rueda en el mundo diegético. Muñoz Fernández analiza cuidadosamente la imposibilidad de restablecer la linealidad en el filme atendiendo a la presencia simultánea en varios puntos de vista de los diversos personajes interpretados por Laura Dern, y la atribuye a una nueva lógica temporal que se corresponde con el hipervínculo y no con la secuencialidad clásica:

[l]a construcción temporal de David Lynch adquiere la lógica del hiperenlace o el hipervínculo. El presente, el pasado y el futuro aparecen tan confundidos como los niveles de realidad y ficción. La figura clásica del *mise-en-abyme* que implicaba una cierta simetría es reemplazada por una estética digital donde lo real y lo virtual aparecen entrelazados en forma de espiral (2017: 224).

Si algunos autores vinculan a Lynch con lo digital, Font y Losilla ven en la disrupción de Lynch, en la deriva de sus relatos fragmentarios ecos de lo moderno, un tránsito que coquetea con lo clásico para introducir lo manierista mediante el extrañamiento de lo familiar y terminar gritando al sinsentido mediante una borrachera de imágenes delirantes:

[h]e ahí una apoteosis del tránsito en todas sus mutaciones: entre espacios y tiempos, pero también entre conductos narrativos que se entrecruzan para negar la supuesta unicidad del relato, para dejar claro que toda imagen en movimiento cuenta algo, aunque sea su propio discurrir, el discurrir de un espacio —que puede ser la transmutación de un lugar, pero también de un cuerpo, de una forma—, y que ese contar debe traspasarse a otro relato, el que se establece sobre la película y aquellas con las que se puede relacionar —lo que llamamos “historia del cine”— (Losilla, 2010: 61)

Visualmente, además, como ya sucedía en *Mulholland Drive* y, sobre todo, en *Carretera perdida*, la distorsión de la imagen enrarece el relato en *Inland Empire* a base de primeros planos que, de tanto que pegan la mirada de la cámara a los rostros, los deforman. Como si la posibilidad misma de introducirse en los pensamientos más íntimos de cualquiera los volviera inmediatamente pesadillescos.

La ilustración del amplio espectro de no linealidades sin justificación diegética a partir del breve desarrollo de los ejemplos de Alejandro González Iñárritu y David Lynch, si bien no cubre las particularidades presentes en los filmes postclásicos que entrarían en el heterogéneo grupo, sirve para establecer una diferencia importante. Tal diferenciación pasa por esclarecer, una vez el relato llega a su fin, si el efecto desestabilizador de la no linealidad y la fractura que ésta aplica sobre el argumento se mantiene al cierre del filme. Es decir, si la no linealidad conlleva una incertidumbre, un agujero de sentido final que no puede resolverse atendiendo a la lógica del Modo de Representación Institucional.

Atendidos ambos ejemplos, el cine de Iñárritu y de Almodóvar formaría parte de esa no linealidad que, casi de forma literal, supone un puzzle en el que las piezas encajarían progresivamente según avanza el relato, y del cual no faltaría ninguna. Como en el juego, los relatos de Iñárritu reclaman una observación atenta de los *bordes* de cada pieza, una ubicación espacio-temporal (más o menos facilitada por el meganarrador) que, conociendo las reglas básicas del montaje propio del MRI garantizaría el engarce de todo el conjunto. La causalidad y la coherencia del universo diegético funcionan de forma convencional una vez identificada su ubicación en el conjunto. Esto sucedería, más allá de Iñárritu, en filmes no lineales de corte más autoral como las ya vistas *La piel que habito* o *La mala educación*, más intimista como *Las horas* o *Alabama Monroe* y más próximos al cine de acción contemporáneo, como *Looper* o *Código fuente*.

Al otro lado de la línea divisoria imaginaria quedarían las obras que, como los angustiantes relatos de Lynch, más que un puzzle suponen un jeroglífico. Proponen un galimatías, significantes confusos que funcionan mediante figuras cuyo significado no solamente no es denotativo sino que lo que tiene de simbólico se ve condicionado por la relación establecida con aquellas otras figuras que le rodean. El jeroglífico implica, pues, no solamente una reordenación, un esfuerzo cognitivo que aplique un esquema y el funcionamiento de una cadena a la dispersión narrativa del relato proyectando una reubicación del conjunto que le dota de consistencia, sino que exige arriesgar una interpretación. El jeroglífico, como los relatos lyncheanos, reclama una propuesta de sentido del lector, el establecimiento de una relación que no resulta evidente aunque todos los elementos de la composición se hallen ante sus ojos (como sí sucedía con el puzzle).

Ese riesgo inherente a la interpretación, la responsabilidad sobre el sujeto espectador a la hora de completar el sentido del relato es aquello que diferencia ambos grupos. En los filmes de Lynch la narrativa encierra un bucle del que no se puede escapar (en *Carretera perdida*), un punto de torsión tras el que aparecen contradicciones insalvables (en los cambios de actantes tanto de *Carretera perdida* como *Mulholland Drive*) o mise en abîme infinita y delirante (en *Inland Empire*). Este segundo también incluye propuestas como *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991) o la infinitamente fracturada *The Tracey Fragments* nunca, al término del filme, el espectador puede estar seguro de que no hay nada que se le escapa, de que *sabe todo* lo que ha sucedido, *por qué* ha sucedido y *cómo* ha sucedido²⁹. Este utiliza la no linealidad como uno de los recursos que desestabilizan la seguridad de un relato en que el espectador puede olvidarse de sí mismo, manteniendo la incertidumbre, la apertura del significado, hasta el final y más allá del mismo. Además de obligar al espectador a aceptar vacíos de sentido finales, activa un proceso interpretativo que supera la mera revisión de esquemas familiares:

Lost Highway also prevents spectators from automatically applying schemata to it, since it goes beyond the common sense, rational logic embedded in these schemata; instead, spectators become aware of the schemata's conventions, and work hard to apply them in new and unforeseen ways (spectators unwilling to do this stop watching the film) (Buckland, 2009: 57).

De algún modo, Buckland viene a corroborar uno de los efectos que atribuimos al cine no lineal —y que suele ser inherente a la metadiscursividad en general—: la capacidad de hacer al espectador pensar sobre el relato en tanto constructo, de desnaturalizarlo. El término «schemata», propio de la psicología cognitivista, vendría a designar «norms and principles in the mind that organize the incomplete data into coherent mental representations» (Elsaesser y Buckland, 2002: 181). Ese “relleno” añadido por el espectador estaría activado, según el enfoque cognitivista, por las pistas que el relato va dejando en la organización de su información. Si bien la prefiguración mental del enfoque se aleja del peso psicoanalítico de la *sutura* de Oudart, en definitiva se trata de esa función hilvanadora y completiva la que pone en evidencia el funcionamiento de estos filmes no lineales.

Warren Buckland avisa al lector de que, con su estudio de *Carretera perdida*, no pretende resolver o simplificar su complejidad sino observar con qué resortes se construye: «[i]t is important to remember when discussing such ambiguous moments that our aim is not to disambiguate them, for this is a reductionist move that attempts to explain them away. Instead, we should attempt to explain how the ambiguities are produced, and what

²⁹ Hemos visto en el tercer capítulo cómo en *La mujer del puerto* hallamos la misma —abyecta, violenta— historia contada desde tres puntos de vista diferentes y según cada uno de ellos los sucesos, el sentido del relato y el papel de los protagonistas cambia gravemente. Una vez relatadas las tres versiones, la enunciación no da pistas sobre cuál de las tres es la verdadera. Los tres puntos de vista son expuestos sin que el espectador halle apoyo alguno para decidir a qué personaje creer. El *meganarrador*, en este caso, se sacude la responsabilidad de otorgar el estatuto de *verdad* a uno de los tres discursos. En *The Tracey Fragments* —que conforma un mosaico constante a base de planos y subplanos en una pantalla partida, dividida durante prácticamente todo el metraje— la desaparición que se suma a la ya incómoda, infeliz, rota, familia de la adolescente protagonista (víctima además de acoso escolar en el instituto) jamás queda resuelta. El hermano menor de Tracey —desaparecido, supuestamente, bajo los efectos de la hipnosis de su hermana que le hacen creer que es un perro— no llega a ser encontrado ni tampoco dado por muerto.

effects they achieve» (Buckland, 2009: 56). En este sentido, aquello que busca desenredar el teórico es cómo el lenguaje cinematográfico sirve a esas contradicciones y cómo se propone ante el espectador para que éste se haga cargo de ellas. Sobre el extrañamiento del *Mulholland Drive*, escribe Michel Chion unas líneas que bien podrían aplicarse al resto de filmes mencionados aquí:

[p]arece decir la película, ¿y si moviese la cámara para sugerir la presencia de alguien? Ya está, exactamente, hay alguien. ¿Y si jugase con el recorte de las escenas al «Cucú, ¿quién es?»? Pero el «cucú» del adulto funciona demasiado bien y el niño que quería jugar, grita. O bien: ¿y si jugara a hacer desaparecer un personaje en cuanto sale de campo? Abracadabra, ¡hop!, ya no está, pero verdaderamente ya no está. Por último, ¿y si sugiriera un ambiente terrible en un lugar normal, bien por gruñidos, bien por un silencio perfecto en el que no se destacase más que un ruido minúsculo? También funciona, y lo familiar se convierte en lo más inquietante del mundo (1998: 228).

Hemos considerado pertinente añadir en toda su extensión la cita del autor, pues traslada la inestabilidad sobre la que Lynch edifica sus relatos. Ésta queda enraizada en un aspecto que advierte Chion: el enrarecimiento de lo familiar, clave de lo siniestro. La no justificación para tales desvaríos es la que le da la potencia subversiva a esos relatos que, sentirse estar casi-cuervos, se ubican en el terreno de la locura que no se reconoce a sí misma como tal.

4.3.3.5 El *gesto semántico* como guía para la (des)orientación de la no linealidad

La guía para la lectura de la no linealidad sin justificación diegética así como los motivos de la desorientación recién vistos son ofrecidos por el autor implícito o meganarrador. En esa regulación de la información y del punto de vista, más que en la temporalidad del relato en sí, reside lo subversivo, lo resistente de las narrativas fracturadas. Recursos como la puesta en escena son utilizados también tanto para orientar como para dinamitar el seguimiento lógico del relato. Por ejemplo, la metamorfosis de elementos del profilmico como la taza de café convertida de repente en vaso de whisky en *Mulholland Drive* rompe con el *raccord* y provoca un salto que expulsa del seguimiento aporreado de la secuencia.

La diferencia entre decodificación e interpretación es capital para comprender a qué se refiere Buckland con su defensa de la preservación de la complejidad del discurso, así como para cerrar la distinción entre filmes del estilo de los de Iñárritu contrapuestos a los de Lynch (siendo estos últimos notablemente más excepcionales). Defendemos que la llamada a la interpretación espectral, que le haría más consciente de su relación con el texto y de la naturaleza del mismo, es más fuerte en el cine de este último. Y es que, en la línea de lo que el autor apuntaba, la interpretación «implica no desalojar el enigma por medio de un pansemiotismo decodificador» (Palao, 2009: 10), es decir, no termina con la decodificación a la que promueven los textos que terminan reivindicando la coherencia del MRI, como los de Iñárritu, al proponer un puzle que encaja con sus reglas, desafiadas pero jamás violadas como en Lynch.

El empuje a superar la lectura superficial para adentrarse en el texto como un cuerpo poético puede venir, como decíamos, de cualquier parte del enunciado filmico. En palabras de Palao,

[s]obre cualquier coagulación significativa se puede depositar una carga de sentido que oriente la interpretación (y no de de significado, que imponga una decodificación): puede ser la ubicación de un percepto en el encuadre icónico, la yuxtaposición de dos planos en el enunciado filmico o el extrañamiento de la estructura normativa en un sintagma nominal (Palao, 2009: 3-4).

Uno de entre los muchos ejemplos que podrían ilustrar esto lo encontramos en *Blue Valentine*³⁰, filme postclásico no lineal que reflexiona sobre el paso del tiempo, el amor, las ilusiones marchitas y la incapacidad de comunicación y entendimiento con el ser amado que deriva en violencia hacia él. El filme desarrolla al mismo tiempo el pasado y el presente de la pareja protagonista formada por Dean (Ryan Gosling) y Cindy (Michelle Williams), recorriendo un breve lapso de tiempo previo al comienzo de su relación que sirve para la presentación de ambos personajes (el trabajo en el caso de él y la vida familiar y de instituto en caso de ella). En diversas ocasiones, la enunciación utiliza la convención, por ejemplo, del *raccord* de miradas, para tergiversarla enlazando no miradas que establecen una relación de contigüidad espacio-temporal sino ambas temporalidades de la diégesis, estableciendo así una dialéctica que a la vez las vincula y desune. Un joven Dean empleado en una empresa de transporte acaba de arreglar, cuidadosamente, la habitación de un anciano en una residencia, ordenando con mimo los objetos que ha rescatado de su anterior hogar, sucio y lleno de basura. Al salir, mira fuera de campo y su expresión y la ligera detención del movimiento de salida dan a entender que ha establecido contacto visual con otra persona. Sin embargo, el siguiente plano muestra a Cindy mirando por la ventana, triste, debido a que la perra de la familia ha muerto atropellada y Dean —adulto, marido suyo y más descuidado que el joven— la está enterrando.

El montaje corresponde a planos del pasado con el presente para volver atrás y esclarecer lo sucedido.

³⁰ Profundizaremos en el análisis del filme en el capítulo cinco.

El pasado en que ambos son jóvenes y tienen ilusiones —ella quiere ser médico y es dulce con su abuela, él espera enamorarse de una mujer que le corresponda toda la vida— es contestado por el presente en que ambos son incapaces de comprenderse y Cindy rechaza todo acercamiento de él. Posteriormente, asistimos a la vuelta atrás al momento de la salida de Dean de la habitación del anciano, y la enunciación nos revela el motivo y el objeto de su mirada. Un plano más abierto que el de la secuencia anterior deja ver que Dean ha cogido dinero al salir de la habitación del anciano, y el siguiente muestra a Cindy, tras la puerta de la habitación de enfrente, que le ha visto. Él, que cree que la joven piensa que ha robado el dinero que forma parte de su propina, se acerca hasta su puerta para convencerla de que no es así y entregarle una tarjeta para que le pueda llamar por teléfono.

Esas huellas enunciativas que llaman la atención sobre cómo el relato hace referencia a sí mismo para explicarse, para generar sentido partiendo, en este caso, de la gestión de su propio tiempo diegético a través de una particular utilización de la retórica del campo-contracampo, son las que potencian un esfuerzo interpretativo por parte del espectador. En cualquier caso, y en relación a la cita de Palao que adjuntamos a continuación, se puede deducir que a menos docilidad del relato, a menos apego por lo canónico, menos «garantizado» está el sentido del relato aunque no por ello menos guiado el camino de su interpretación, pues precisamente de guías trabajan las huellas enunciativas del meganarrador: «[e]l texto se libera de cualquier referencia externa y se rige por su propia norma inmanente. Pero esta falta de un sentido tutor (González-Requena, Barthes (2004)) garantizado, supone, lógicamente, una deflación de la consistencia lógica de cualquier juicio hermenéutico y crítico, la falta de un sentido privilegiado» (Palao, 2009: 3).

Resulta especialmente interesante la noción de Jan Mukarovsky de *gesto semántico* que Palao retoma en su defensa de la interpretación, como encuentro indisoluble entre forma y contenido que orienta la lectura del texto desde la materialidad del mismo:

[e]l gesto semántico es un principio de unificación semántica pero no se confunde banalmente con el “tema” o “idea” del texto porque no pertenece de hecho al plano del contenido, sino que para él la distinción entre contenido y forma es irrelevante. Es, pues, un centro orientador de la interpretación a la par que de la estructura y la arquitectura formal del texto, una intención semántica concreta pero no cualitativamente predeterminada porque está sometida al tiempo de lectura. Pertenece, pues, a la instancia de la recepción y es una construcción imprescindible de ésta para apropiarse el texto (Palao, 2009: 6).

Con todo ello, el gesto semántico supone un punto oscuro en cuanto a la *información* denotativa que el discurso ofrece (pues trabaja contra la transparencia enunciativa), pero resulta una chispa de luz en tanto en cuanto interpela al lector para implicarle, por lo que de enigmático tiene. En el atravesamiento del mismo es donde puede hallarse el sentido del texto, destilado del riesgo interpretativo y que busca la respuesta a la pregunta: ¿por qué se cuenta eso *así*? ¿qué pretende la enunciación —cuya presencia se delata en esta llamada de atención— al imbricar el *qué* se dice y el *cómo* se dice de modo que se constituya una huella, un *gesto semántico*?

Es a partir del gesto semántico donde se pone de manifiesto la materialidad de la forma como modalizadora del sentido, el núcleo rector de cualquier trazado isotópico en la trama textual. Por ello mismo, el gesto semántico es siempre un nódulo de opacidad discursiva, un enclave enigmático que, trascendiendo la transparencia del

discurso, invoca a la enunciación (el plano del discurso como distinto del plano metonímico de la historia (Chatman)) en cuanto sede del sentido (Palao, 2009: 6-7).

En definitiva, y en consonancia con el desarrollo teórico de Palao y Buckland, la interpretación pasa necesariamente por analizar cómo el discurso se piensa a sí mismo. Cómo, más allá de sostenerse, en este caso, en amplias (aunque desafiadas) reglas generales que suponen una gramática básica garante de un entendimiento primario entre él y el espectador, el texto significa, expresa, más allá de la mera comunicación de una información concreta. Según Palao, «ésa es la misión de la vertiente interpretativa de la semiótica» (Palao, 2009: 9).

Y en concreto los *puzzle* y *mind-game films* están plagados de gestos semánticos, de huellas enunciativas que, en los casos en que el relato invita a una hermenéutica más *light*, más superficial, y que por tanto permiten su reabsorción por parte de lo *mainstream* — pensamos en Iñárritu pero también en *Origen*, *Looper*, *Al filo del mañana*, *Trance* e incluso *Shutter Island* o *Memento*— esas huellas enunciativas suponen como decíamos una guía para la recomposición del relato, para el mantenimiento de su coherencia. Si bien, ciertamente, empujan a pensar cómo el discurso se ha configurado a sí mismo, su función de devolverles el orden desactiva parte de lo que este esfuerzo supone, parte de la opacidad del relato, pues al final todo encaja y la historia, el argumento —aquello que la película *cuenta*— emerge por encima de *cómo* lo cuenta, del desafío de la trama. En cambio, tanto en el cine de Lynch como en *La mujer del puerto* o incluso en los filmes de François Ozon *Swimming Pool* y *En la casa*, los puntos oscuros que esas huellas enunciativas no aclaran, los imposibles fallos de *raccord* o la resolución acerca de la *verdadera versión de los hechos* que el meganarrador se resiste a revelar entregan el sentido final del relato al papel interpretativo del espectador. Si «[e]l fracaso de cualquier proyecto de interpretación universalista es condición de una interpretación no dogmática. Es el marchamo de cualquier ciencia humana: la fundación del rigor en la contingencia de su indemostrabilidad universal» (Palao, 2009: 4). La intransitividad del relato fuerza su lectura, su indagación, que resulta precisamente *indemostrable* en términos absolutos debido a la parquedad del discurso en la corroboración del acierto o no en el riesgo interpretativo, como *indemostrable* en términos absolutos, empíricamente, resulta realmente el fruto de la investigación humanística.

4.3.4 IMPLICACIONES DE LA NO LINEALIDAD COMO RECURSO NARRATIVO

La ficción cinematográfica, en tanto artefacto simbólico, se retroalimenta con la cosmovisión producto de una determinada época y contexto sociohistórico, económico y político. Resulta, a la vez, un producto cultural que ayuda a comprender cómo se entiende el mundo y genera una visión del mismo, ya sea o no en términos de verosimilitud respecto a una geografía y temporalidad determinada —esto es, pudiendo significar también

metafóricamente, como se ha estudiado por ejemplo a cerca de la ciencia ficción—. El auge académico de los estudios culturales demuestra el convencimiento respecto a esta idea en cuanto al análisis crítico del contenido de la ficción. Sin embargo, también la forma y narración fílmicas conllevan y trasladan una posición ontológica. Hemos visto en el capítulo 2 cómo toda la lógica de la narración cinematográfica clásica va dirigida a construir y reforzar una fuerza centrípeta del encuadre cinematográfico respecto al mundo que se le escapaba cuando el lenguaje cinematográfico carecía de la elaboración del montaje y se reducía a lo mostrativo del documentalismo de los Lumière. Lo mismo sucedía con la causalidad que ataba el desencadenamiento del relato sin que ningún suceso quedara huérfano de explicación:

Causality is, after all, not an independently existing relationship between objects and events but, in the real world as well as in narratives, an inference made by an observer. [...] Causality, then, according to Luhmann (ibid.) is one of the means through which a human 'system' [...] tries to come to terms with its environment by reducing the latter's complexity to features that are relevant to its own functioning within and engaging with that environment. Narratives provide one very powerful way to tentatively and provisionally construe causal relationships among actions and events (Simons, 2014: 30).

Del mismo modo que, tal y como Jan Simons apunta, la narrativa tiene capacidad de propiciar relaciones de causa-consecuencia, defendemos que pueden servir también al propósito de dismantelarlas —tal y como hicieran algunas vanguardias y la modernidad cinematográfica de forma heterogénea—. La no linealidad, al hacer evidente la selección y montaje de las secuencias para su disposición comprensible, diluye la sensación de relación causal: «de una estructura narrativa basada en la hipotaxis (una trama principal en la que las secuencias rememorativas se insertan como complemento del relato), pasamos a una composición paratáctica, basada en la yuxtaposición de elementos secuenciales al margen de la causalidad, de la transparencia, narrative» (Palao, 2013: 149). Especialmente hasta que la enunciación da pistas al espectador sobre el motivo de la no linealidad (es decir, cuando la justifica el punto de vista, como hemos visto en el anterior epígrafe) o sobre la relación de las piezas del relato entre ellas (cuando no hay un sujeto diegético en quien se focaliza la narración), éste inevitablemente se interroga sobre el motivo o la intencionalidad del desorden que, por el mero hecho de interrumpir la aparente autosuficiencia discursiva, hace pensar en una mediación, en qué se pretende alterando la naturalización de la progresión discursiva. En otras palabras, lleva al espectador a pensar la disposición del relato:

esta opacidad del enunciado narrativo, se resuelve en una insoslayable advocación hermenéutica. Cuando el espectador advierte que la trama no es un simple vehículo del argumento y de su incuestionable lógica causal es inevitable que se interroge por la responsabilidad enunciativa como causa del discurso, ya que éste no se presenta como una apacible traslación de la compacidad diegética (Palao, 2013b: 150).

Con ello, cierto grado de inevitable autorreferencialidad constituiría una característica intrínseca de las narrativas no lineales al provocar la reflexión sobre su propia construcción textual. La metaficción se derivaría necesariamente del vínculo entre disrupción formal y discurso. En palabras de Zavala, «lo que está en juego en la metaficción es un mayor énfasis

[...] en los procesos de construcción de sentido» (2013: 76-77). Los mejores ejemplos de ello son filmes en los que, como en *Adaptation*, la estructura es el resultado del argumento que vehicula. En la cinta de Charlie Kaufman, llegado determinado momento de la diégesis nos damos cuenta de que asistimos al filme producto del guión que su protagonista —alter ego del guionista empírico— escribe, dentro de la ficción. Lo mismo sucede en *Blind*: parte de la diégesis se corresponde con el relato de ficción que escribe la protagonista, y se confunde con la narración en primera persona de su vida. También en *En la casa* la ficción diegética interfiere en la realidad. En este caso, sin embargo, la frontera entre lo que escribe el joven Claude y lo que efectivamente sucede en la diégesis es más difusa —y, por otro lado, es uno de los pocos ejemplos en que el protagonista no se encuentra mentalmente inestable al principio sino al final de la historia—.

Volvemos así a lo que ya dijimos en el capítulo uno respecto a la autoconciencia de los discursos fragmentarios y la emergencia de una subjetividad que transita un camino diferente del pautado por la costumbre normativa. La distancia de los parámetros habituales del relato *mainstream* reduce la sensación de transparencia y autosuficiencia de la ficción cinematográfica. Esto no obstante, venimos analizando junto con el potencial rupturista de la no linealidad el reclamo de una vuelta al orden que supone su respeto de gran parte de la convención que respeta líneas argumentales que pueden ser seguidas y recompuestas. Por ello conviene insistir, aunque parezca una obviedad, en que la no linealidad postclásica en sí misma no implica la imposibilidad de alcanzar el sentido pleno en un relato. Ya en el tercer capítulo mencionábamos que éste adviene al cierre del relato o no en función del saber que la enunciación pone a disposición del espectador, por más desestructurado que esté el discurso. La no linealidad forma parte de elemental del concepto de puzle que, a su vez, no se entiende sin, por lo menos, el ofrecimiento a un intento de recomposición. José Antonio Palao lo explica del siguiente modo:

la gran dicotomía de la que pretendemos dar cuenta es la que existe entre el Modelo de Representación hegemónico y el autor implícito: o la historia se explica a sí misma (es autoconsistente) o es vehículo metafórico sometido a una intentio auctoris, aunque ésta sea implícita [...] si bien el *autor* se proclama en principio como sede del sentido, *acaba resultando el gestor de la compacidad, de la completud, del mundo*. El lector sabe que hay una promesa de orden, pues la deconstrucción del argumento por la trama no deja de prometer la recomposición, el maridaje definitivo de ambos, sobre la base de un mundo completamente sometido al Principio de Razón Suficiente y sus cadenas inferenciales y de un sujeto sólidamente posicionado en él: en un buen *puzzle* no faltan piezas, a pesar del semblante de fragmentación y sinsentido que pueda mostrar en un principio. *Es la ley de oro del Hollywood postclásico: el juego cognitivo, perfectamente sometido al principio del placer, ejerce como sucedáneo, como simulacro, de la actividad hermenéutica*. Ésta estaría del lado del despertar, del desvelamiento del sujeto como sostén del mundo y de la contingencia de su deseo y sus mociones pulsionales (Palao, 2013: 159-160).

De algún modo, lo postclásico fagocita recursos de lo moderno. Toma prestados esos “elementos puzle” que retuercen el significante o amenazan con que el sentido se diluya para terminar construyendo con ellos los lugares comunes que aquí pretendemos analizar como sus características principales. Precisamente la atención sobre la gestión que

del lenguaje cinematográfico hacen las narrativas dislocadas es la cuestión que abordaremos en el próximo epígrafe.

un mind-game film que se precie debe preocuparse por el contenido, no solo por la forma; adopta esta forma porque es consciente del problema de pérdida de identidad y de incertidumbre acerca de la realidad misma en la época actual. Sus protagonistas, como Leonard Shelby en *Memento*, intentan buscar un sentido en el caos de su realidad. Estas películas, que realmente innovan y triunfan por méritos propios, suelen ir acompañadas por imitadores que usan las narrativas dislocadas como vacíos fuegos de artificio para satisfacer a un público poco exigente (Gómez Chova en García-Catalán, 2013: 89).

4.4 AUTORREFERENCIALIDAD

Con objetivos muy distintos de la honda reflexión que la modernidad cinematográfica lleva a cabo sobre qué puede decir el cine sobre el mundo y sobre sí mismo experimentando sobre su propio lenguaje, el templado esfuerzo intelectual que exige la lectura de los *puzzle* y *mind-game films* fuerza al espectador, como venimos diciendo, a pensar en las “reglas del juego” que establecen mediante su no linealidad e inestabilidad narrativa.

What once was “excessively obvious” must now be “excessively enigmatic,” but in ways that still teach (as Hollywood has always done) its audiences the “rules of the game” of how a Hollywood film wants to be understood, except that now, it seems, at least as far as the mind-game film is concerned, the rules of the game are what the films are also “about,” even more overtly than before (Elsaesser, 2009: 37).

Tanto en los casos en que la opacidad del discurso la atribuíamos al meganarrador como en los que es un punto de vista diegético problemático aquél que justifica la dislocación (principal recurso que hemos explorado hasta ahora), el relato mira hacia sí mismo al formar parte —intencionalmente o no— de esa tendencia a la complicación. Cierta autorreferencialidad resulta inevitable en la construcción de filmes que deben ofrecer pistas que, desde su interior, permitan la recomposición de lo que se ha desafiado.

Si en anteriores capítulos echábamos la vista atrás para observar cómo la fragmentación residía en el corazón de la cultura visual contemporánea, nos vemos obligados a llevar a cabo un ejercicio similar con la indagación sobre la propia obra que se aleja del clasicismo formal. Entendemos que la huida de los parámetros convencionales conlleva una decisión *autoral*, que delata en mayor o menor medida una intención discursiva, una apuesta propia. El rechazo de la transparencia enunciativa, de la aparente objetividad de la obra que “se sostiene sola”, viene de la mano de la puesta en valor de una subjetividad que, en los *mind-game films* que nos ocupan, se enfatiza más todavía si tenemos en cuenta que el meganarrador cede su voz a personajes de percepción problemática, que defienden su experiencia de la realidad diegética ante el resto del mundo, con el que no encajan. La puesta en crisis de un relato de apariencia objetiva y autosuficiente, que da paso a otro que explora sus propios entresijos, sus propios mecanismos discursivos, discurre paralela a la crisis de los mundos ficticios que se vienen abajo y ponen en evidencia la

porosidad de cualquier texto necesitado de un sostén espectral así como una cierta inseguridad respecto a la distinción entre ficción y realidad que trataremos más adelante: «mind-game films set out to aggravate the crisis, in that the switches between epistemological assumptions, narrational habits, and ontological premises draw attention to themselves, or rather, to the “rules of the game”» (Elsaesser, 2009: 39).

Hasta cierto punto, la autorreferencialidad de los mind-game films hunde sus raíces en otro de los rasgos fundamentales de la cultura visual contemporánea: la validez de la subjetividad como puerta de acceso al conocimiento y representación del mundo. Robert Stam, en su síntesis descriptiva de la autorreferencialidad, menciona su especial florecimiento en el arte contemporáneo:

[e]n el sentido más amplio, la REFLEXIVIDAD ARTÍSTICA se refiere al proceso mediante el cual los textos ponen en primer plano su propia producción, su autoría, sus influencias intertextuales, sus procesos textuales, o su recepción. La inclinación hacia la reflexividad debe ser vista como sintomática del autoescrutinio metodológico típico del pensamiento contemporáneo, su tendencia a examinar sus propios términos y procesos (Stam, 1999: 228).

A lo largo del análisis de los ejemplos que ilustran la premisa teórica que exponemos en el presente y el siguiente epígrafe, utilizaremos conceptos como *metaficción* o *autorreferencialidad* apelando a cierta flexibilidad puesto que las formas en las que los textos audiovisuales que desgranaremos se presentan a sí mismos es, mayoritariamente, connotativa. Debido a ello, las más de las veces, resulta difusa la distancia entre los comentarios sobre la propia identidad del texto, la referencia a ellos mismos o los diferentes relatos anidados unos dentro de otros que veremos en la cita que adjuntamos a continuación. Pese a ello, adjuntamos las breves definiciones que recopila Robert Stam y que consideramos clarificadoras de la dirección que toman los filmes que iremos viendo en los subepígrafes siguientes:

METAFICCIÓN (Waugh, 1984) es definida como ficción sobre la ficción que comenta sobre su propia identidad lingüística o narrativa. [...] AUTORREFERENCIALIDAD designa cualquier entidad o texto que se refiere o señala hacia sí mismo; MISE-EN-ABYME, se refiere al regreso infinito de los reflejos del espejo para denotar el proceso literario, pictórico o fílmico mediante el cual un pasaje, un fragmento o secuencia, agota en miniatura los procesos del texto como una totalidad (Stam, 1999: 229).

Nos vemos obligados, en cualquier caso, a plantear brevemente cómo la subjetividad se empareja con la experimentación formal y narrativa y también cómo, posteriormente, el cine postclásico que estudiamos convierte ese punto de vista interior en delirante, engañoso, que termina paradójicamente desacreditando la subjetividad en la que depositaba la responsabilidad de trasladar el relato.

4.4.1 EL PRECEDENTE DE LA INTROSPECCIÓN ROMÁNTICA COMO DISTORSIÓN Y AUDACIA FORMAL

Del mismo modo que sucedía con la fragmentación, la reivindicación de la subjetividad en relación a la creación artística —esto es, a la generación y sustentación de un relato ya sea visual, literario, etc.— reside en el corazón mismo de la modernidad estética que arranca con el Romanticismo. Tal vez sea, de hecho, en este sumamente heterogéneo y poliédrico movimiento, o más bien en este sentir, en esta particular sensibilidad estética, donde se observe con más claridad la emergencia de una intensa confianza en la subjetividad contrapuesta a la racionalidad científica, dieciochesca, ilustrada, como medio para hacerse cargo del mundo. Roland Barthes explica en *El grado cero de la escritura* (1980) la deriva desde la voluntad universalizable hacia la conciencia artística individual como una consecuencia epocal que condiciona la representación contemporánea obligando a considerar la forma del objeto artístico como lenguaje:

la unidad ideológica de la burguesía produjo una escritura única, y que en los tiempos burgueses (es decir clásicos y románticos), la forma no podía ser desgarrada ya que la conciencia no lo era; y que por lo contrario, a partir del momento en que el escritor dejó de ser testigo universal para transformarse en una conciencia infeliz (hacia 1850), su primer gesto fue elegir el compromiso de su forma, sea asumiendo, sea rechazando la escritura de su pasado. Entonces, la escritura clásica estalló y la Literatura en su totalidad, desde Flaubert hasta nuestros días, se ha transformado en una problemática del lenguaje.

En el centro de la sensibilidad romántica naciente a finales del siglo XVIII se encuentra el resurgimiento del Yo, que proyecta sus fantasmas al generar su cosmovisión particular al margen de una representación reglada. El artista romántico «deja de considerar la realidad exterior como el único modelo digno de reproducir y se vuelca, en busca de materia prima, hacia la única fuente que merece credibilidad: su interioridad, *su Yo*» (Argullol, 1982: 28). Da lugar, así, a paisajes sublimes de naturalezas silentes y amenazantes, a seres humanoides pesadillescos y en síntesis a toda una serie de poesías, relatos e imágenes que se distancian de lo verosímil para explorar los tormentos, las angustias, los pavores de ese Yo que se explora a sí mismo para alcanzar la plenitud ansiada, el *infinito* cuya infructuosa búsqueda revelará la nada más descorazonadora. De la sensibilidad romántica se desprende el esfuerzo por validar la representación del mundo desde la atención a la perspectiva propia, sin complejos —entre otros muchos aspectos— hacia la imaginación desatada o el mundo de los sueños, lo cual da lugar a la ruptura con un único canon formal, a la digresión con la tendencia hacia la homogeneidad académica.

Rafael Argullol en *El Héroe y el Único* advierte que «[e]sta confianza, esta casi obsesión, en el subjetivismo es totalmente característica de la nueva sensibilidad» (Argullol, 1982: 28). Se trata de uno de los puntos a recordar más interesantes de cara a las narrativas delirantes postclásicas, pues si «[l]os románticos apelaban sólo a su propia sensibilidad, a su propia «experiencia vital», única capaz de conferir validez y autenticidad a la obra» (Honour, 2002: 27), la misma máxima sirve para el punto de vista de los mind-game films. Recordemos que, según Edward Branigan, “[i]n the case of complex experiences of character consciousness, a diegetic observer, or narrator, would be wholly inadequate to the

task” (Branigan, 1992: 102). Lo mind-game films hacen uso, como los románticos, de la subjetividad de sus narradores delirantes que distorsiona la forma convencional del relato cinematográfico. Si a los primeros «les preocupaban más las cualidades que las reglas, más la integridad de sentimiento que la rectitud de juicio» (Honour, 2002: 27), la mente sana o insana de los protagonistas que veremos sí que está en tela de juicio en los filmes que nos ocupan, pues en su determinación reside la explicación.

Sin embargo, el modo de proceder que privilegian la exposición de lo íntimo tal cual se experimenta y de la ligazón entre vida y obra que condiciona la existencia del artista romántico encuentran su eco en las narrativas fracturadas en que es precisamente el proceso creativo —escritura y praxis cinematográfica, principalmente— y el tormento del genio el objeto de reflexión. Veremos el procedimiento de tales relatos obliga al espectador a hacer suya la indistinción entre realidad y ficción, entre vida y obra que tortura también a sus protagonistas. Como parte del arte romántico, estos filmes doblegan las convenciones de su lenguaje normativo en pro del traslado de una experiencia subjetiva. Y las reglas de cada exploración subjetiva varían, como veremos, dependiendo del narrador homodieético que entienda el mundo a través de ellas.

Diluido y desengañado el primer Romanticismo que aspiraba a la comunión del individuo con el universo desde la obra nacida de su Yo más íntimo, no hay vuelta atrás respecto a la experimentación con el lenguaje que desemboca en las vanguardias. En los albores del siglo XX un abúlico Hugo von Hofmannsthal escribía, refugiándose en el personaje de Lord Chandos, una desesperanzada carta cuyo ficticio enunciatario era el filósofo inglés Francis Bacon. En ella se reconocía incapaz de hacer uso del lenguaje tal cual lo conocía para hacerse cargo de la descripción del mundo que le rodeaba y de cualquier mínimo juicio acerca del mismo: «[t]odo se descomponía en partes, y cada parte en otras partes, y nada se dejaba ya abarcar con un concepto. Las palabras, una a una, flotaban hacia de mí; corrían como ojos, fijos en mí, que yo, a mi vez, debía mirar con atención: eran remolinos, que dan vertigo al mirar, giran irresistiblemente, van a parar al vacío» (Von Hofmannstahl, 1981: 31).

En ese fin de siglo que habría de arrastrarse hasta 1914, la *autorreflexividad* y la exploración del lenguaje tanto literario como visual que se ponía a prueba a sí mismo en relación (o en correspondencia, utilizando léxico *bandelaireano*) a lo representado y al sujeto de la representación serían centrales hasta tal punto que, según Segade, «[e]l mundo contemporáneo se enfrenta a la escisión entre palabra y referente, a la desintegración del lenguaje [...] para pasar a hablar de sí mismo, a contenerse en sí» (2008: 97). La ficción que se autoexplora abiertamente es, según Zavala, «aquello que distingue a la modernidad narrative [...] la metaficción puede ser considerada una forma de intertextualidad, que es sin duda la estrategia productiva que define los procesos semióticos de la cultura contemporánea» (2013: 75). No en balde la tradición semiótica arranca paralela a esa ebullición lingüística, a esa tensión representacional que la poesía simbolista francesa ejemplifica convenientemente. Según Segade, «[l]a construcción del nuevo romanticismo se funda en respuesta a esa incertidumbre, a la firme convicción de la necesidad de un entorno de protección para tener siquiera la posibilidad de ser» (2008: 96). Un siglo más tarde, una incertidumbre angustiante similar se desprende de las cavilaciones del amnésico Leonard Shellby, que reescribe su vida a conveniencia sin ser plenamente consciente de ello:

I have to believe in a world outside my own mind. I have to believe that my actions still have meaning, even if I can't remember them. I have to believe that when my eyes are closed, the world's still there. Do I believe the world's still there? Is it still out there?... Yeah. We all need mirrors to remind ourselves who we are. I'm no different.

Y es que si el héroe romántico, principal adalid de la subjetividad, confiaba en su capacidad de interpretación y creación para sostener una concepción del mundo desde su propio punto de vista, el héroe postclásico que protagoniza los relatos que aquí estudiamos se encuentra tan escindido como la forma del relato trágicamente fracturado, tan inseguro y desorientado como la detención del saber progresivo del discurso deja ver. De algún modo, también asistimos a una diégesis inextricable de su punto de vista, a una fusión de *su* vida y *la* obra —o a una *obra* condicionada por *su* vida. Pero la búsqueda del saber, la resolución un conflicto que constituye el motor del cine clásico resulta ser en los *mind-game films* el detonante que hace estallar su identidad, sus recuerdos y la confianza en su interpretación del mismo.

En filmes como *Adaptation. El ladrón de orquídeas* (Adaptation, Spike Jonze, 2002), *En la casa* (Dans le maison, François Ozon, 2012) o *Swimming Pool* (François Ozon, 2003)³¹, llegado un punto del relato, aquello que los protagonistas creían saber sobre sí mismos —y nosotros con ellos— se tambalea y pone en duda el saber acumulado hasta el momento. En concordancia con el desengaño postmoderno que no cree en lo progresivo del saber y la capacidad de la Razón para hacer avanzar el mundo, estos filmes desmitifican el ideal del genio creador representando el proceso de creación artística como tortuoso e inefable, sólo representable mediante una estructura bucleica, agonística, que lo atrapa en un círculo vicioso en que se confunden la realidad diegética y representación intradiegética de otra ficción interna.

Ya en relación al artista romántico, Argullol escribía: «atrás la creencia de que la divinización del hombre erradicaría el dolor. Cuanto más cerca se hallan los hombres de los dioses, tanto más poder tienen éstos para alejarse; cuanto más corrido parece el velo de Isis, tanto más vedado parece a sus ultrajadores» (Argullol, 1982: 65). En otras palabras, hacerse cargo del propio relato no es tarea fácil. Trasladándolo a los filmes extremadamente autorreferenciales que permiten tender un puente entre el tormento romántico y el delirio postclásico, veremos que cuanto más recae el peso de la narración en el punto de vista subjetivo, mayor es la angustia de quien carga con la responsabilidad de conducirla. La cercanía al papel de meganarrador, el protagonismo dado a una subjetividad subversiva, queda desmitificada cuando el meganarrador real viene a ofrecer las respuestas que acercan a la omnisciencia el cierre del discurso. Lo que en el primer romanticismo era confianza en la subjetividad, en los *mind-game films* se torna en desconfianza hacia la mente y/o las intenciones de narradores tramosos.

4.4.2 LA MUJER DEL TENIENTE FRANCÉS (THE FRENCH)

³¹ Descartamos cintas como *Melinda y Melinda* (Melinda and Melinda, Woody Allen, 2004) debido a que, si bien experimentan con la idea de la creación y las posibilidades de la ficción, no la confunden con la realidad como las del corpus que nos ocupa, y por tanto su complejidad es de otra índole.

LIEUTENANT'S WOMAN, KAREL REISZ, 1981)

La *mujer del teniente francés*, siendo un filme profundamente metadiscursivo, queda a medio camino en la progresión hacia los *mind-game films* que proliferaría la década siguiente a su estreno. Sin embargo, la adaptación de la novela homónima publicada por John Fowles en 1969 integra los diferentes niveles narrativos y ficcionales del relato jugando tímidamente a la confusión, especialmente al inicio del filme. El esfuerzo de Karel Reisz por hacer trasladar al significativo fílmico la reflexión literaria de Fowles mediante la imagen, el montaje, la complejidad de la enunciación y la fuerte interconexión e incluso influencia mútua entre los dos niveles de ficción diegética nos mueven a situarla en la lista de filmes autorreferenciales decididamente postclásicos. Por otro lado, su reclamo de referentes decimonónicos como la estética prerrafaelista, la naturaleza romántica o los modelos de feminidad victoriana suponen un enlace con los anteriores párrafos dedicados a la exploración de la subjetividad que también su desdoblada protagonista lleva a cabo.

Antes de atender a la narrativa del filme, mencionaremos alguno de los ejemplos que ilustran su impregnación intertextual, y cómo esta significa reclamando del espectador que identifique las connotaciones que de ellas se desprenden. Éstos emergen especialmente en la historia de Sarah Woodruff, condenada al ostracismo en el pequeño pueblo de Lyme Regis por haber sido amante de un militar francés que la abandonó. Esta línea argumental ubicada en el siglo XIX resulta ser la representación cinematográfica intradiegética de una novela, al rodaje de la cual asistimos ya emplazados en el siglo XX. De este modo, el turbulento romance de los personajes victorianos se entrelaza con la relación sentimental de los actores que les dan vida, atravesada también por desequilibrios que dialogan con los del guión. Las resonancias visuales de la puesta en escena al Prerrafaelismo rescatan el devenir argumental de la novela, elidido en el filme, en que Sarah termina viviendo en casa del poeta y miembro fundador de la Hermandad Prerrafaelista Dante Gabriel Rossetti y Elisabeth Siddal, esposa y musa del primero.

Algunos ejemplos de ello son el vestuario y peinado de la protagonista. Sarah viste, como Lizzie, Siddal, «loose, dropped waists seemingly absent of corsetry, fabric with an easy drape, puffed sleeve, and unconventional colors» (Kortsch, 2009: 81), polémica indumentaria hasta mediados del XIX: las mujeres que la vestían «were often associated —positively or negatively, depending on the viewer— with artists, socialists, or aesthetes» (Kortsch, 2009: 81). Se suelta, también como la Siddal inmortalizada por los prerrafaelistas, una melena cobriza que si bien «ya no merece la desaprobación estética de años antes» sigue siendo «símbolo de una provocadora y no controlada sexualidad» (Bornay, 1994: 104). Sarah utiliza esa fuerza simbólica de manera plenamente consciente cuando se suelta parte del recogido dejándolo caer sobre el hombro, precisamente mientras reconoce a su ya amante Charles (Jeremy Irons) que habiendo comprendido las intenciones eróticas del teniente, siguió adelante en su encuentro con él:

I gave myself to him, I did it so that I should never be the same again, so that I should be seen for the outcast I am! I knew it was ordained that I should never marry an equal, so I married shame. It is my shame that has kept me alive, my knowing that I am truly not like other women. I shall never, like them, have children and a husband,

and the pleasures of a home. Sometimes I pity them. I have a freedom they cannot understand.

El pasado que revela a su amante científico, que posteriormente se revelará como parcialmente inventado, es índice de su esfuerzo por singularizarse y hacerse cargo de su deseo, si bien su aceptación conlleva la culpa de desoír los estándares Morales victorianos.

Fotograma del filme y *Beata Beatrix* (Dante Gabriel Rossetti, 1864).

Carmen Pérez Riu da cuenta de las diferencias entre el discurrir narrativo de la novela impresa y su adaptación cinematográfica, responsabilidad principalmente de su guionista: «Pinter convirtió el juego meta-literario de Fowles en un juego meta-cinematográfico» (2001: 188). Determinadas reflexiones son suscitadas en el libro por los comentarios directos y particularidades de «un narrador metatextual que afronta con ironía y autoconsciencia de la narración, y de un autor implícito que hace comentarios sobre el proceso de creación y su participación en él, con explícitas interpelaciones para que los lectores participen» (Pérez Riu, 2001: 184). Esa complejidad se trasvasa al film mediante el paralelismo, o más bien el trenzado de dos ficciones que se imbrican dialogando entre ellas y generando ecos que resuenan en ambas, propiciando una reflexión sobre el género en sus vertientes sexual y artística. De ese modo, el punto de vista contemporáneo que el narrador explicita en el libro aparece ficcionalizado en la parte argumental emplazada en el siglo XX y la meta-ficción «se convierte en el principio ordenador del film» (Pérez Riu, 2001: 184) desde el mismo instante en que el león enmarcado de la Metro Goldwin Mayer deja paso a los títulos de crédito iniciales.

Inicio del filme que ya apunta hacia lo metacinematográfico.

Éstos se ubican en una primera secuencia que, aunque diegética, puede considerarse relativamente autónoma. Además de informar del título, autoría y parte del equipo humano que ha participado en la producción, sintetizan los ejes sobre los que se vertebrará *La mujer del teniente francés*, dejando ver cómo «[l]a función más primitiva y básica de los títulos de crédito [...] ha sido ampliamente superada en su capacidad para erigirse en textos de valor discursivo estratégico y de poder narrativo ya desde los *telones* del relato. Toda secuencia de crédito destila la concepción narrativa del filme» (Bort Gual, 2012: 466-467). En este caso el significante alude al contexto de una producción cinematográfica, la representación de una determinada época y conflictos de género.

Primeramente, los ojos de una mujer encapuchada que permanece de espaldas se reflejan en el pequeño espejo de mano que sostiene otra mujer, vestida normalmente, remitiendo a la percepción de la propia imagen. Mientras, de fondo, se escuchan instrucciones de rodaje a través de un megáfono, el plano medio se abre hasta convertirse en general y en su seno se despliega la escenografía que combina elementos de atrezzo como carros o un barco con otros contemporáneos como coches. El chasquido de una claqueta y la orden de “acción” dan paso a otro plano general ya despejado de artefactos modernos, en el que entra caminando la mujer encapuchada. Tras la indicación de “travelling” formulada una la voz del equipo situado fuera de campo, se introduce sutilmente la narración decimonónica: la melancólica banda sonora extradiegética crece a la par que la cámara sigue el movimiento de la mujer elevando su punto de vista, hasta quedar en un plano general en cuyo horizonte, mirando al mar, ha quedado situada ella. Los signos del rodaje intradiegético desaparecen para facilitar la inmersión en la ficción. Empieza, pues, el viaje cuyo anuncio se inscribe en la propia palabra *travelling*, cargada, según Jean-Luc Godard, de cuestiones morales.

Tras esta revelación de intenciones, el argumento se emplaza directamente en el año 1867 y asistimos a la bien recibida declaración amorosa de Charles hacia Ernestina (Lynsey Baxter), joven de buena familia, educada, menuda, rubia, dulce, recatadamente ingeniosa. Seguidamente, se nos ofrece un plano cerrado de Charles acostado en la cama, durmiendo. El estridente sonido de un teléfono, que despierta al personaje nos desconcierta como espectadores, impropio todavía de esa década. El aparato recubierto de plástico entra en campo de manera aparentemente anacrónica, puesto que, por un lado, no hemos recibido aviso alguno de un salto temporal. Por otro lado, el supuesto salto temporal, atendiendo al tipo de teléfono que aparece, sería demasiado extenso como para que el protagonista mantuviera un aspecto idéntico al de la segunda mitad del siglo XIX. El plano se abre y, al lado de Charles, se descubre acostada una mujer con melena corta (Meryl Streep). Por la conversación telefónica y la rápida partida de la mujer comprendemos que se trata de un presente independiente del que hemos visto con anterioridad. Con el desarrollo de la diégesis queda claro que los personajes son, intradiegéticamente, actores emplazados en los años sesenta del siglo XX cuyo trabajo actoral se ve reflejado en la historia decimonónica. Ésta es resultado del film en el que trabajan embebido en el nivel narrativo del presente diegético en forma de *mise en abîme*. Amantes en ese presente más cercano, protagonizan también la complicada relación amorosa decimonónica: «Mike y Anna no viven sólo lo que les sucede a ellos sino que experimentan también sensaciones y sentimientos que pertenecen al personaje que representan» (Pérez Riu, 2001: 192). El romance victoriano se revela como una ficción construida, y la distancia que el espectador toma respecto esta

parte del relato provoca que le mueve a advertir lo que de constructo tiene también la otra mitad. Con todo, conviene puntualizar que, títulos de crédito iniciales a parte, ambas narraciones son representadas sin exceder el marco ficcional que las contiene. Esto es: no accedemos a la realización de la película ambientada en el siglo XIX. No vemos signos de su rodaje mientras estamos inmersos en esa historia. Sin embargo, la puesta en escena del relato decimonónico enfatiza ciertos lugares comunes de los dramas de época cuya marcada acentuación entenderemos posteriormente como marca enunciativa propia del carácter metacinematográfico del relato. El “meganarrador delegado” del filme intradieгético destaca, por ejemplo, el intenso cruce de miradas entre Charles y Sarah, fruto de su primer encuentro en el acantilado, que impresiona fuertemente al hombre. Los recursos cinematográficos como los *zoom in*, que convierten planos medios en primeros planos, o el crescendo emocional de la banda sonora, que impregna el instante de un sentimentalismo súbito empatizando con el personaje masculino, son utilizados en pro de ese acento en la convención que pone de relieve las estrategias asociadas a lugares comunes de los romances fílmicos más *mainstream*. Ligeras hipérboles como esta sumadas a la quiebra narrativa contribuyen a la deconstrucción del melodrama tradicional. La interrupción de la acción —y en consecuencia de la tensión— detiene la fruición espectral en beneficio de una reflexión más distante potenciada por las concomitancias entre ambos argumentos (la posibilidades de la mujer, los requerimientos del hombre, la presión del entorno...), si bien en el film en su conjunto pesa más el argumento decimonónico.

No en balde, en la última escena, Mike escucha desde el decorado en el que Charles y Sarah se reencuentran finalmente el ruido del coche en el que se marcha Anna (fuera de campo). Únicamente se nos muestra su rostro, que grita impotente el nombre de Sarah. Pocos segundos antes, Mike había acariciado la peluca que se corresponde con el cabello de Sarah. La mezcolanza formal entre ambas narraciones supera la identificación de ambas mujeres en una sola cuando Mike llama a su amante por su nombre ficticio, pues en el presente dieгético, tras una reunión informal celebrada en casa de Mike, éste había observado a Anna irse con su pareja desde detrás de un ventanal, motivo típicamente melodramático que se reproduce cuando ella se marcha definitivamente.

Los decorados del filme intradieгético y los de la casa en d el protagonista son testigos de la melancolía por su amante actriz.

4.4.3 ADAPTATION. EL LADRÓN DE ORQUÍDEAS (ADAPTATION, SPIKE JONZE, 2002)

El filme guionizado por Charlie Kaufman y dirigido por Spike Jonze es, probablemente, de entre las obras que analizaremos, la que mejor ilustra la enmarañada red arácnida en que se convierte el proceso artístico con la propia forma fílmica (y no solamente el argumento o la historia) puesta al servicio de evidenciar una suerte de crisis de la distinción entre realidad y ficción que los *mind-game films* que iremos viendo despliegan. La complejidad de *Adaptation* resulta fascinante de cara al estudio de las narrativas no lineales por diversos motivos que nos mueven a dedicarle más espacio que a otros filmes situados en este mismo apartado. En primer lugar, porque su complejidad no necesita de rupturas formales o narrativas que sean, en sí mismas, espectaculares (como una gran fracturación temporal o grandes incógnitas respecto al punto de vista). El giro hacia la metaficción resulta, por ello mismo, sorprendente. Por otro lado, también desde la puesta en escena y el devenir argumental se pone en serie la autorreferencialidad que es marca, como venimos diciendo, de la cultura visual postmoderna.

Adaptation es, como su nombre indica, el resultado de la adaptación cinematográfica del libro *El ladrón de Orquídeas*, publicado por la escritora de *The New Yorker* Susan Orlean en el año 1998, derivado de un artículo periodístico suyo. Se trata de una especie de *adaptación abismada*, adaptación de adaptaciones, concepto en el que veremos que ahonda la narrativa laberíntica de su diégesis. Todo ello resuena en el epicentro del argumento: la película relata la conversión del libro *El ladrón de orquídeas* en un guión cinematográfico, encargo que debe llevar a cabo el actante protagonista Charlie Kaufman (Nicholas Cage), homónimo del guionista empírico de *Adaptation* y cuya trayectoria y rol actancial coincide con el del Kaufman de carne y hueso en el seno de la industria hollywoodiense. A todas estas interconexiones cabe añadir un rasgo más que aumenta la complejidad del texto: la estructura del relato se fagocita a sí misma hasta llegar a un punto en el que el significante, la diégesis, se descubre como el resultado del propio argumento del filme, es decir, como la materialización del guión que el protagonista de la película intenta escribir a lo largo del discurso.

La enunciación de *Adaptation* dispone, en principio, dos líneas temporales separadas mediante marcas enunciativas en forma de rótulos que rezan la distancia temporal y espacial que las separa: una (la protagonizada por Charlie Kaufman) sucede en presente y la otra (con Susan Orlean) representa el pasado mediante flashbacks. Pero esta estructura se verá dinamitada desde dentro, sin aberración formal ni temporal alguna, cuando el protagonista del presente diegético empiece a narrar escenas que ya han sido representadas como pasado diegético con un detalle que su rol actancial no le permitiría conocer. Este segundo estadio, por así decirlo, en que como espectadores somos conscientes de que Charlie como narrador homo e intradiegético integra narrativamente la segunda historia delegando en Susan Orlean (Meryl Streep) como narradora de segundo nivel, pero que sin embargo no es más que el resultado del guión que él está redactando, se verá superado

también cuando Charlie empiece a describirse a sí mismo y la diégesis que hemos interpretado como realidad de su presente, también como parte del guión de *El ladrón de orquídeas*.

Sintetizamos brevemente los argumentos de ambas narraciones con la intención de clarificar la base sobre la que se edifica el relato.

- En la narración ubicada el supuesto presente diegético Charlie Kaufman, autor del guión de *Cómo ser John Malkovich* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999)³², vive deprimido por no saber cómo convertir *El ladrón de orquídeas* en un guión cinematográfico. Charlie, sin un ápice autoestima ni capacidad para entablar relaciones sociales, acoirazado y desencantado del mundo que le rodea, desea fervientemente respetar la originalidad del libro que no tiene estructura aristotélica alguna, sino que más bien divaga entre las reflexiones de su autora acerca de la voluntad de apasionarse por algún objeto en concreto, suscitadas por el horticultor John Laroche (Chris Cooper). Acompaña a Charlie en su vida cotidiana Donald (Nicholas Cage), hermano gemelo de aquél y de personalidad totalmente opuesta a la suya, que intenta crear el guión de un *thriller* policíaco al uso.
- Emplazada en el supuesto pasado de ese presente diegético se representa la historia de Susan Orlean, escritora de *El ladrón de orquídeas*, desde que decide ir a conocer al peculiar especialista en orquídeas John Laroche y entabla una relación con él que irá evolucionando a lo largo de la obra.

Ambas narraciones comparten —entiende el espectador que empieza a ver el filme— el mismo mundo diegético. No se trata, como en otro tipo de gramáticas dislocadas, de universos o realidades paralelas. De hecho, llegado un punto, ambas narraciones pasarán a compartir el presente diegético temporal e incluso espacial, fundiéndose en una hasta el final de la obra. Esto sucederá cuando Charlie y Donald pretendan establecer contacto con Orlean, en un principio para conseguir la inspiración que a Charlie le falta, y posteriormente para husmear en la vida de la escritora, viéndose envueltos en un embrollo que se alargará hasta el final del filme.

La complicación de *Adaptation* viene dada por el juego de enunciadorees que el espectador difícilmente sospecha al inicio de la obra. Ya hacia el comienzo del relato aparece un recurso narrativo que se repite más adelante, ganando importancia, y modifica la percepción temporal del mismo. Nos referimos a que Charlie Kaufman, en su presente diegético (y en su calidad de narrador intradiegético, homodiegético, de primer nivel), escribe (o dicta, o narra) para el guión basado en *El ladrón de orquídeas* una escena que hemos visto anteriormente³³ y habíamos supuesto que formaba parte del pasado diegético, puesto que además viene señalada con una marca enunciativa en la que se indica: *Florida, 2 Años Antes*. De este modo, fragmentos que habíamos considerado realidad del mundo diegético sucedida en el pasado de la historia dentro del discurso total (debido a los rótulos que indicaban tiempo y espacio), resultan ser parte de la película que está escribiendo

³² De nuevo, se trata de una referencia a la vida del Charlie Kaufman real, guionista del también real filme dirigido, como *Adaptation*, por Spike Jonze, y con ello a la industria cinematográfica de fuera de la ficción.

³³ Laroche conduciendo su desvencijada furgoneta hacia el pantano en busca de orquídeas.

Charlie Kaufman. Este recurso puede pasar desapercibido las primeras veces que se utiliza, dado que se trata de frases sueltas que Charlie dicta a su grabadora o escribe en la máquina de escribir y luego acaba desechando. Al principio son escenas aisladas las que se nos presentan sin que podamos identificar su carácter de ficción, de *mise en abîme*, y que después aparecerán narradas por Charlie Kaufman como parte del guión de la película que le ha sido encargado. Sin embargo la torsión se acentúa posteriormente de tal modo que tienen lugar, en la misma secuencia, unos hechos que segundos después serán narrados tras una —suponemos que breve— elipsis temporal: Kaufman aparece dando vueltas por su habitación, dictando a una grabadora impetuosamente, casi con ansia, una escena ya vista del comienzo de su narración que le engloba como personaje. Dice: “comenzamos con Charlie Kaufman, gordo, calvo, viejo, asqueroso, sentado en un restaurante de Hollywood frente a Valerie Thomas, una guapa y escultural ejecutiva del cine”. Tras esta pequeña elipsis, en la que suponemos que Kaufman ha seguido narrando hasta llegar al momento del inicio de la grabación, le dicta al aparato la escena inmediatamente anterior incluyéndose, explicando en tercera persona de nuevo: “Gordo, calvo, Kaufman da vueltas como un loco por su habitación. Le dicta a su grabadora y dice... «Charlie Kaufman, gordo, calvo, asqueroso, viejo, sentado en un restaurante de Hollywood con Valerie Thomas»”. De este modo, toda la acción diegética desarrollada hasta ese momento no es más que la película resultado del guión que está escribiendo Charlie. Y no solamente las escenas que involucran a la escritora y el horticultor, sino también las que le incumben a él. Todo el significativo resulta ser en sí mismo la materialización del proceso de adaptación que se nos muestra. El relato es completamente metafiction, por su particular estructura narrativa pero también por sus premisas argumentales y el desarrollo de las mismas.

Dicho de otro modo: en un primer lugar la enunciación hace pasar algunas escenas como pertenecientes al pasado de la historia y otras a su presente. Después, delegando en Charlie como narrador homodiegético, da a entender que hay un presente que sigue siéndolo mientras que el pasado —línea argumental de Orlean— se convierte en la película que Charlie está barruntando en su guión. Finalmente observamos cómo se cierra el círculo y las escenas en las que ha aparecido Charlie —por ejemplo al principio en el restaurante con Valerie Thomas, en su cama leyendo o masturbándose— también son ficción, también están diseñadas por Charlie, hasta el punto en que se describe a sí mismo describiendo tales escenas. El texto nos ha mentido precisamente para poder acercarse a la verdad. Para poder hablar de sí mismo convirtiendo en extraña su apariencia. Reconoce así un mestizaje innato a cualquier composición artística que la mayoría de filmes *mainstream* tienden a maquillar. La ficción se inventa, se retuerce, se corta, se tergiversa, salpica la realidad y es salpicada por ella. Se moldea convenientemente según interés a su progenitor. Y precisamente para dejar en evidencia este proceso violento, esta irrupción de un ente nuevo que dice de sí mismo que representa otra cosa, *Adaptation* juega con las expectativas del espectador denunciando que los códigos no son naturales y pueden mentir.

Hasta aproximadamente la mitad de la cinta, ambas líneas argumentales circulan lentamente. Orlean entabla relación con Laroche y le acompaña en sus expediciones, advirtiéndole su propia soledad y asombrándose de la capacidad de Laroche de apasionarse por los más diversos temas (fósiles, peces tropicales, tortugas, espejos decimonónicos...),

volcarse en aprenderlo todo sobre ellos y coleccionar cuantos más ejemplares mejor. Charlie, en el presente, es incapaz de avanzar en su relación con Amelia (Cara Seymour), de la que está enamorado, a pesar de que aparentemente ella se interesa por él. Lee y relee el relato de Orlean, que le parece fascinante e imposible de adaptar al cine sin echar a perder su sutileza y critica a su hermano Donald cada vez que éste le explica cómo va su *thriller* titulado *Los tres*. Charlie reniega tanto en sus conversaciones con la productora hollywoodiense Valerie Thomas como con Donald de los recursos narrativos del cine más comercial. Valerie le propone en una de las primeras escenas que Laroche y Orlean se enamoren en la película. Charlie le responde titubeante pero cierto:

No quiero estropearlo haciendo un rollo de Hollywood, ¿entiendes? Como una película sobre el gran golpe de las orquídeas, o algo así. Que las películas se conviertan en amapolas y hacer una película sobre tráfico de drogas [...]. No quiero que vaya de sexo, o de tiros, o de persecuciones de coches. Bueno, ni de personajes que, no sé... aprendan grandes lecciones de la vida, o que lleguen a quererse el uno al otro, o que lleguen a superar obstáculos, y que... ¡triumfen al final! No sé, en fin... el libro no es así, y... la vida tampoco, es que no es así, y... no sé, en eso siempre soy muy tajante.

En contraste con todo ello, durante la segunda mitad del filme el ritmo de la narración se acelera considerablemente y todos y cada uno de los recursos que en esta conversación rechaza Charlie en un principio, aparecerán en la diégesis del discurso, convirtiéndolo en una mezcla de melodrama y *thriller* de *serie b*.

- A partir de que los hermanos persigan a la escritora, se da a conocer la motivación de indígenas por la recolección de orquídeas por ser portadoras de una sustancia susceptible de ser consumida como droga —motivación que tira por tierra el romanticismo con que anteriormente se había contemplado la peligrosa búsqueda y recolección de la orquídea fantasma—. Tanto Laroche como Susan Orlean la consumen.
- Ambos personajes se encariñan y viven un tórrido idilio que genera diálogos edulcorados —“Me gustaría ser una hormiga. ¡Oh... son relucientes!”, dice Orlean tumbada en la hierba. “Tú reluces más que ninguna hormiga. [...] me gustas por eso”, le responde su ahora amante Laroche— e incluso a una pequeña discusión de pareja, cuando al descubrir a Charlie espiándolos Laroche le pregunta si se avergüenza de él.
- El mismo Charlie protagoniza una sentimental conversación con su hermano tras haberse mostrado más bien arisco con él durante toda la película, estando escondidos en el pantano, huyendo de Susan y Laroche, Charlie confesará a Donald que le admira y le hubiera gustado ser como él, más despreocupado de lo que la gente piense. Donald acabará sentenciando que *uno es lo que ama, no lo que le aman*. Charlie le da las gracias, emocionado.

Si queremos encontrar más ejemplos, podemos asistir a las casi paródicas muertes de Laroche y Donald y los consiguientes llantos de Orlean y Charlie, o al esperanzador final de la relación de Charlie con Amelia, tras confesarle su amor. En suma, asistimos a una serie de giros de guión con sus consiguientes diálogos que constituyen lugares comunes en los relatos comerciales habituales. La moralina del amor fraternal, la acción súbita o el enamoramiento como consecuencia inevitable de cualquier tipo de atracción eran parte del

tipo de personajes, situaciones y recursos, recurrentes en el cine del que huía el Charlie. Éste, desdoblado en guionista empírico y ficticio del filme, utiliza los recursos que desprecia irónicamente y con plena consciencia de que está escribiendo una gamberrada, mientras propone una reflexión sobre diferentes maneras de hacer cine. El guionista se decanta por enrevesar la del cine convencional desde a la *autofagocitación* del relato por sí mismo.

Si antes citábamos el diálogo de Charlie con Valerie Thomas que la narración incumple punto por punto en su segunda mitad, todavía resulta más reveladora la presencia (ficcionalizada) del gurú del guion (real) Robert McKee (Brian Cox) en la diégesis, el cual en un seminario que imparte para alumnos de guion da consejos a Charlie que defienden estructuras de relatos clásicas, complacientes y estimulantes para el espectador. Sus consejos se ven materializados posteriormente en los puntos que anotábamos más arriba y que dirigen el discurso hacia el thriller y el melodrama: tráfico ilegal de drogas, relaciones amorosas a escondidas, espionaje y persecuciones, asesinatos, confesiones lacrimógenas y fatalidades inesperadas del destino. Como si fuera cierto que «las cosas murmuran ya un sentido que nuestro lenguaje no tiene más que hacer brotar; y este lenguaje, desde su más rudimentario proyecto, nos hablaba ya de un ser del que él es como la nervadura» (Foucault, 1974: 40), Robert McKee respone a Charlie cuando éste le pregunta cómo escribir acorde al mundo real:

¿El mundo real? El puto mundo real. En primer lugar, si escribes un guión sin conflicto ni crisis aburrirás de muerte a tu público. En segundo lugar, ¿Que no pasa nada en el mundo? Joder, pero ¿tan mal estás de la cabeza? Se asesina a gente todos los días. Hay: genocidios, guerras, corrupción, cada puto día hay alguien en el mundo... alguien, sacrifica su vida para salvar a otra persona. Cada puto día alguien, en algún lugar, toma la decisión consciente de destruir a otra persona. La gente encuentra el amor, la gente lo pierde. Por amor de Dios, un niño ve cómo matan a golpes a su madre en los peldaños de una iglesia. Alguien muere de hambre, alguien traiciona a su mejor amigo por una mujer. Si no puedes encontrar todo eso en la vida, entonces, amigo mío, no tienes ni puta idea de lo que es la vida. Y entonces ¿por qué me haces perder a mí dos valiosísimas horas con tu coño de película? ¡No me interesa lo más mínimo!

Puede que la más irónica aplicación de los consejos del autor de *El guión* sea la repentina muerte de Donald en su huida definitiva en coche con Charlie, justo en el momento en que, fascinado, se alegraba como un niño de haber sido herido por una bala. Otra de las desobediencias más flagrantes a estos principios normativos resulta el súbito ataque de un cocodrilo que mata a Laroche justo en el momento en que el horticultor se disponía entre lágrimas, perjurando que él no es un asesino, a disparar a Charlie en medio del pantano, haciendo uso del *deus ex machina* que abominaba McKee. En *Principios del Diseño Narrativo*, el profesor (real) defiende: «En una situación ideal, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo³⁴. [...] No se admitirán escenas que no produzcan un cambio de signo. [...] Independientemente del género, el principio es universal: si una escena no es un verdadero acontecimiento se debe suprimir» (McKee, 2006: 56-57). Con ello, toda la

³⁴ Un acontecimiento narrativo crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de VALOR (McKee, 2006: 54).

primera parte del relato en que Charlie se dedica a lamentarse y a buscar sin éxito el desorden sinuoso, etéreo, frágil, de las orquídeas fantasma, queda invalidado a los ojos de los guiones hollywoodienses. De hecho, según Charles Ramírez Berg, «[t]he fact that *Adaptation* degenerates into a pot-boiling thriller suggests that both the diegetic and screenwriting Kaufmans may have recognized the inability of film—or of Hollywood film at least—to break with classical formulas» (2006: 54). Otra máxima del profesor de escritura infringida hasta la saciedad en *Adaptation* es la siguiente: «no debemos llenar las bocas de los personajes de diálogo explicativo, sino encontrar expresiones visuales para sus conflictos internos» (McKee, 2006: 438). La personalidad de Susan y Charlie nos llega en el filme en gran medida desde sus monólogos. La última *voz out* de éste dialoga directamente con ese principio, defendiéndose mientras culminación del *Ouroboros* se completa en los últimos planos diegéticos. Tras la resolución del conflicto mediante recursos del género de acción, Charlie afirma que ya sabe cómo terminará el guión:

Tengo que ir corriendo a casa, ya sé cómo acabar el guión. Acaba con Kaufman en su coche, de camino a casa, tras comer con Amelia, creyendo que sabe cómo acabar el guión. Mierda, eso es voz narrando, a McKee no le gustaría. ¿Qué otra forma tengo de reflejar lo que piensa? No lo sé. Y ¿qué importa lo que diga McKee? Queda bien, contundente.

En este punto coincide exactamente el significante y la descripción del guión que proviene del personaje. El monólogo mental del Charlie Kaufman actante prosigue mientras se sostiene un plano medio que le enfoca a él de frente, dentro del coche. Las palabras que reproduce su voz *out* continúan creando distancia entre la ficción y el sujeto espectador reflexionando explícitamente sobre decisiones tanto narrativas (la “voz narrando” acabada de citar) como de producción (la elección de actores). Se pregunta: “¿Y ¿quién hará mi papel? Alguien no muy gordo. Me gusta ese Gerard Depardieu, pero se le nota muy francés. En fin, lo he acabado, que ya es mucho. Así que...”. Por corte directo se muestra el coche de Charlie saliendo del aparcamiento y alejándose en dirección a un horizonte soleado, perdiéndose *punto de fuga allá*, entre el resto de coches paralelos a él. La voz de Charlie, dice: “Kaufman se aleja tras verse con Amelia, lleno por primera vez de esperanza. Me gusta. Así está bien”.

Efectivamente, durante la escena anterior Charlie se declara a Amelia, quien deja abierta una puerta a la esperanza de que la relación prospere. Con el lector ya imbuido en el juego narratorial y temporal que ha desdibujado los límites entre ficción y realidad, por primera vez se utiliza la *voz off* no para narrar algo que ya ha sucedido, sino que está sucediendo en el momento. *Adaptation* ilustra convenientemente las palabras de Sánchez-Biosca a propósito de la relación entre la crítica literaria y la cinematográfica:

los códigos visuales no tienen fijada la existencia de indicadores de persona, tiempo y espacio que embraguen las instancias de enunciación y enunciado [...]. El resultado es una superposición de instancias enunciativas que establecen relaciones sumamente complejas y en las cuales el embrague y desembrague de la enunciación visual y sonora entran a menudo en contradicción (Sánchez-Biosca, 1994:479-480).

Con todo, Spike Jonze respeta las líneas maestras del MRI. Por ejemplo, ambas narraciones discurren siempre hacia delante en el tiempo: sus fragmentos, aunque

separados, están ordenados cronológicamente. En palabras de Dzialo: «this complexity is usually not an impediment for the meaning—even if we're not completely sure of the *exact* present we inhabit at a particular moment» (2009: 111). Tal y como sucedía con los fundidos en los *puzzle filmes* de Almodóvar, recursos como los rótulos que constituyen la signos de puntuación clásicos son utilizados de manera engañosa. A diferencia de lo que sucede en la gran mayoría de narrativas dislocadas, el espectador no espera que se restablezca ningún orden porque ninguna estabilidad parece alterada. El proceso de ruptura es inverso y de él se desprende que seguir las reglas de un determinado modo de representación no es garantía de ninguna *verdad* ni *historia real*—ni siquiera una historia propuesta como *real* intradiegeticamente—.

Formalmente, la metaficción está presente desde el arranque en que, tras los títulos de crédito mecanografiados en blanco sobre fondo negro, la enunciación nos traslada a una especie de *making of* de *Cómo ser John Malkovich* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999), dirigida y guionizada por el mismo tándem que *Adaptation*.

Falsos títulos de crédito de *Adaptation*.

El juego a la confusión entre realidad extradiegética y ficción empieza en el momento en que los rótulos indican que nos hallamos en el set de rodaje de un filme real. Éstos acreditan a John Malkovich como tal y, poco después, a Charlie Kaufman sobre el actante Nicholas Cage ejerciendo el papel de aquél en la ficción. Con ello, quedan mezclados la realidad extradiegética, o al menos la referencia a ella, y la ficción. La mostración del equipo técnico contribuye otra marca enunciativa que pronto anuncia la autorreflexividad de la obra. Cuando Charlie Kaufman encarnado en Nicholas Cage es invitado a abandonar el rodaje y se pregunta cómo llegó ahí, la enunciación despliega uno de los ejemplos de ironía que posteriormente cobrarán sentido cuando se conviertan, como comentábamos, en una de las escenas que el guionista dicta a su grabadora. Nos referimos a la secuencia cuyo primer lacónico rótulo informa de que la narración se traslada cuatro billones de años antes para condensar la evolución del planeta Tierra y algunos de los seres

que lo habitan. La localización de Hollywood sobre la lava y la precisión de los cuarenta años añadidos a los cuatro billones y la economía narrativa en respuesta al supuesto pensamiento de un actante burla la función tradicional de los rótulos e incluso los flashbacks, dando una respuesta literal a la pregunta retórica del deprimido guionista.

Secuencia de montaje que responde irónicamente a la pregunta del guionista de cómo ha llegado allí.

Otra licencia que la enunciación se permite al cierre del relato, cuando la ficción se ha demostrado resultado de sí misma, es hacer crecer margaritas amarillas sobre el último plano fijo que muestra una carretera de Los Ángeles, con las icónicas palmeras hollywoodienses, mientras suena la banda sonora extradiegética —mencionada diversas veces por Charlie y Donald— *Happy Together*.

Inverosímiles margaritas cierran el relato de *Adaptation* creciendo de la nada sobre la banda sonora de *Happy Together*.

Las flores que se abren y se cierran cíclicamente, al ritmo de la aceleración de la imagen y la banda sonora. Después de prácticamente dos horas de metraje homenajearo a las misteriosas, inusuales orquídeas, el relato se cierra con unas flores tan comunes como las margaritas. Más banales, poco exigentes en cuanto al medio necesario para sobrevivir, pero también poseedoras de más capacidad de *adaptación*. El meganarrador cierra con una especie de guiño, de encogimiento de hombros tras la ejecución de los enunciadore

tras otro y la parafernalia argumental de la última parte, consciente de su ejercicio de cuestionamiento y uso de los recursos normativos, de su —de nuevo— *adaptación*.

4.4.4 LAS HORAS (THE HOURS, STEPHEN DALDRY, 2002)

En el capítulo cinco analizamos el filme de Daldry en relación a su particular desarrollo del género melodramático. Esto no obstante, la triple estructura argumental de la adaptación cinematográfica de la novela de Michael Cunningham en que se entrelazan diversas ficciones que se influyen mutuamente, nos lleva a introducirla aquí también.

A diferencia del resto de filmes que mencionaremos en este apartado, *Las horas* no configura un relato cuya relación entre las ficciones generadas intradiegeticamente y la realidad diegética genere al espectador disonancias que necesiten ser resueltas para la comprensión del discurso en conjunto. Los reflejos y las contestaciones entre las tres líneas que lo conforman emergen de forma poética, metafórica, y contribuyen a facilitar el entendimiento de lo que el filme calla más que a problematizar su significado. De algún modo, como veremos, el despliegue de esas coincidencias, contestaciones, entre las vidas de las tres mujeres protagonistas, significa de forma connotativa sin abrir grandes interrogantes sobre la estricta realidad de cada una de las historias y los efectos causa-consecuencia que las vinculan.

Así sucede, por ejemplo, con la indecisión de Virginia Woolf de provocar el suicidio de su protagonista Mrs. Dalloway y la de Laura Brown respecto a quitarse la vida (momento en el cual lleva el libro con ella). Especialmente en los fragmentos de Laura, el relato despliega momentos en los que, si tuviéramos que hacer distinción entre los núcleos y catálisis barthesianos, observaríamos un fuerte componente catalítico: más que hacer avanzar la acción, la narrativa se detiene en la exploración callada y visual, connotativa, del sentir de sus personajes. Lucy Bolton lo analiza, entre otros, en relación a la detención de la mirada de la cámara en la lenta y viscosa caída de una yema de huevo que se escurre desde la mano de Laura hasta un cuenco lleno de harina.

This moment may be inconsequential in terms of the narrative, but upon reflection it can be seen as a clue to the way in which the film is inviting us to think about the passage of time in everyday life. [...] This egg yolk moment creates a pause in the film that is noticeable and yet enigmatic. It is only upon reflection that the significance of the moment becomes clearer (Bolton, 2014: 273).

La literatura es el epicentro del relato desde su primera escena, pues una de sus protagonistas es Virginia Woolf (Nicole Kidman), con cuya última carta y suicidio arranca el filme. Éste desarrolla la génesis de *Mrs. Dalloway*, relato que lee el ama de casa Laura Brown (Julianne Moore) en Los Ángeles durante los años cincuenta. A la vez, el argumento de *Mrs. Dalloway* se reproduce, con variaciones, en la organizadora de fiestas Clarissa (Meryl Streep). De este modo *Las horas* entrelaza:

- La ficcionalización de parte de la vida de Virginia Woolf, en la cual su voz *over* relata el libro que va escribiendo, y en especial pasajes que trasladan acciones relativas a Clarissa Dalloway.

- Parte de la vida de Laura Brown, personaje intradieгético que lee Mrs. Dalloway y se siente fuertemente impresionada por el relato.
- Parte de la vida de Clarissa Dalloway, personaje intradieгético en quien se refleja el argumento de Mrs. Dalloway, modificado, y cuyo amigo y antiguo amor de juventud, Richard (Ed Harris) es poeta también.

Las dos últimas líneas argumentales se encuentran finalmente cuando Laura se descubre como madre de Richard, tras el suicidio de éste, y llega a casa de Clarissa, que preparaba una fiesta para celebrar un premio que su amigo iba a recibir. Ese punto de unión entre ambas líneas argumentales es lo más similar a un giro de guión que encontramos en *Las horas*—sumado, tal vez, al repentino suicidio de Richard, que se arroja al vacío ante el horror de Clarissa—:

[t]here is a degree of secrecy and then disclosure about Richard's mother being Laura Brown, when the film cuts from Laura's aborted suicide attempt to a shot of Richard weeping over a photograph of Laura in her wedding dress. Richard's heartbreak over his mother thus becomes clear as he faces his choice to die, but her lot is more fully explained in the final scenes when Laura comes to his funeral (Bolton, 2014: 276).

De este modo, la línea argumental de Laura es un flashback respecto a la de Clarissa, y la de Virginia Woolf podría considerarse otro flashback respecto a ambas, puesto que arranca de un personaje histórico para representar algunos momentos de su vida. Sin embargo, las coincidencias entre las diversas líneas temporales y argumentales como, por ejemplo, nombres de personajes, relaciones entre ellos y devenires vitales, desdibujan la separación entre ellas y provocan resonancias poéticas que no rompen, sin embargo, la lógica que convierte en verosímiles los tres universos.

El montaje se corresponde poéticamente con la influencia de unas narraciones en otras desde la secuencia posterior al genérico con el *main title shot*. Enlaza en escenas de las tres historias paralelas cuando representa los tres inicios del día de Virginia, Laura y Clarissa. Prólogo a parte, los tres primeros planos que muestran a las mujeres las enseñan acostadas. Cada una de ellas, además, precedida de la llegada a casa de sus parejas: Dan Brown (John C. Reilly), marido de Laura, Leonard Woolf (Stephen Dillane), marido de Virginia, y Sally (Allison Janney), compañera de Clarissa.

Las rimas entre los desarrollos de los tres amaneceres son constantes. Clarissa empieza a recogerse el cabello y es contestada por Virginia, que ejecuta prácticamente el mismo movimiento. Cuando ésta se inclina ante el espejo para lavarse la cara es Clarissa la que la levanta húmeda y se mira al espejo. Tres primeros planos consecutivos las muestran a las tres pensativas. Seguidamente, en los tres tiempos se repite el gesto del arreglo de un jarrón: Clarissa lo coge, Dan lo cambia de sitio y la criada de Virginia lo retoca.

Pero otras rimas generan ecos entre las líneas argumentales sin trenzarse por corte directo. Por ejemplo, la inmersión en el río de Virginia es contestada más adelante con la emergencia repentina de una corriente de agua con vegetación, utilizada como recurso expresivo en el plano cenital que representa la tentativa inconclusa de suicidio de Laura Brown, tumbada en una habitación de hotel acompañada de una copia de *Mrs. Dalloway* y habiendo descubierto a la vista del espectador su abombado vientre de embarazada.

Rimas visuales que hilan las tres historias.

En palabras de Lucy Bolton:

She reads Mrs Dalloway on the bed and then surveys all the pills she has laid out on the bedside table. She falls asleep and appears to dream about encroaching death, which is represented onscreen as waters flooding in and enveloping her. The water is full of weeds and currents, like the river water that drowns Virginia. This scene is crosscut with shots of Virginia considering whether or not to kill her heroine, as her sister chatters away in the background. This crosscutting makes her artistic choices seem acute and relevant to the real life being lived by Laura, and there is a sensing of Laura's death, even though she clasps her pregnant belly and gasps, "I can't."

Lo poético de las rimas visuales entre diferentes niveles narrativos entra a la puesta en escena. En la composición del suicidio de una mujer tendida entre aguas verdosas resuena inequívocamente la iconografía ofeliana. El relato contemporáneo, sin embargo, rehúye la solución del suicidio femenino para el caso de Laura Brown. Si la muerte de Ofelia en la tragedia shakespereana *Hamlet* nunca sucede en realidad en escena, sino que es relatada por la madre de Hamlet, el fallecimiento de Laura solamente tiene lugar en una fantasía, tal vez de ella misma, que la omnisciencia del meganarrador nos traslada. No así el suicidio de Virginia Woolf, hecho histórico que la diégesis representa. No lo hace, sin embargo, según los cánones forjados por pintura decimonónica (y especialmente por la *Ofelia* de Millais de 1852) que disponían el cuerpo de una bella joven lánguidamente tendido en el agua o musgo, rodeada de flores, a medio camino entre la vida y la muerte como dulce sueño. Contrariamente, representa a la mujer entrando decididamente en el río mediante un plano general corto, y empatiza con su última mirada antes de introducirse en el agua con un primer plano de su rostro severo.

4.4.5 SWIMMING POOL (FRANÇOIS OZON, 2003)

Avanzábamos en el tercer capítulo la conclusión incierta del relato de François Ozon, protagonizado por la escritora de novelas policíacas Sarah Morton, falta de inspiración, cuyo editor John le presta su casa de campo francesa para que la recupere. Lejos de suponer el remanso de paz que Sarah necesita, poco después de instalarse llega al lugar Julie, hija adolescente de John, a pasar unos días de vacaciones. El comportamiento intrusivo y provocativo de la adolescente irrita y fascina a la par a Sarah, que termina utilizando a escondidas el diario de Julie para su novela.

Visualmente, los encuadres abismados y la insistencia de los reflejos de los cuerpos en el agua se hacen eco de la representación dentro de la representación que potencialmente termina siendo el relato. Si bien es el cuerpo de Julie el que suele ser reflejado en la piscina que da título a la película, es el de Sarah, responsable intradieética del relato al que asistimos —pues es su punto de vista el que sigue la narración—, el que reflejan los austeros espejos de la casa, mientras permanece, realmente, fuera de campo.

También desde los diálogos de ambas protagonistas se alude a la importancia del relato que Sarah escribe. Cuando la mujer pregunta a Julie por qué ha matado a Franck (Jean-Marie Lamour), ella responde temblorosa: “I don’t know. For you. For he book”. La ambigüedad de su respuesta y la introversión del carácter de Sarah no ofrecen más detalles al respecto, pudiéndose interpretar, a posteriori, un guiño al hecho de que toda la línea argumental es fruto de su novela, de que ésta se encarna en la diégesis y se diluye con la realidad diegética al uso. Lo mismo puede decirse cuando, tras deshacerse de las pruebas del asesinato, Julie indica a Sarah: “There’s something you forgot to burn. Your book, it could be used as evidence”.

Con una última dialéctica que establece el montaje y veremos brevemente, el filme deja sin resolver si todo lo acontecido en el retiro francés es una fantasía de la escritora o, incluso, la materialización de su obra convertida en parte de la diégesis. Como avanzábamos en el capítulo tres, ello se deriva de que, al término del filme, cuando Sarah va a entrevistarse con John, aparece como hija del mismo una adolescente de aspecto aniñado e inocente llamada Julia, y no Julie. Más que hacer dudar sobre el juicio de la escritora, que no parece alterada cuando coincide con Julia en lugar de a Julie yendo a ver a su padre, aquello que se propone como alternativa es la idea de que la enunciación ha propuesto como realidad diegética objetiva lo que pudiera ser una vivencia o imaginación subjetiva, interna, de Sarah.

La planificación ha insistido constantemente, durante todo el filme, en el cuerpo de Julie bajo y cerca el agua, tanto seguido por la mirada de la cámara cuando se movía como recorrido por ella cuando estaba en reposo. Sin embargo, tras la aparición de Julia, el meganarrador nos traslada de nuevo a la casa francesa para negarnos el rostro de la joven y ofrecer solamente su silueta de espaldas, fragmentada u oscurecida. Puesto que ambas jóvenes son rubias y de largos cabellos, la identidad de la actante queda oculta hasta la dialéctica establecida entre ambas mujeres saludándose desde la distancia. Primeramente, Julie/Julia queda de espaldas a la cámara, agitando el brazo en primer término hacia Sarah, que le responde desde el balcón. Seguidamente, un plano-contraplano de las dos mujeres devuelve el rostro de Julia, de expresión inocente, pecosa y con un aparato corrector en los

dientes que acentúa su aspecto infantil. Tras ello, sin embargo, tiene lugar un primer plano de Julia girándose, a cámara lenta, hacia Sarah, sonriendo y saludándola, al cual corresponde otro de la escritora alzando de nuevo la mano.

Escena final de *En la casa*.

Finalmente, cierra el relato una imagen prácticamente idéntica a la que abría esta dialéctica entre ambas mujeres: la joven oscurecida y de espaldas observada por la escritora a quien ha servido de fuente de inspiración, como adquiriendo la capacidad de ser ambas jóvenes a la vez y callándose la condición de realidad o ficción diegética de todo lo acaecido en la casa.

4.4.6 EXPIACIÓN, MÁS ALLÁ DE LA PASIÓN (ATONEMENT, JOE WRIGHT, 2007)

El *main title shot* de *Expiación* toma la forma de una tipografía mecanografiada que va apareciendo en blanco sobre fondo negro acorde al repiqueteo de una máquina de escribir que se arrastra hasta los primeros planos de la diégesis, y a su compás también aparece el primer rótulo que indica: “England 1935”. Éste se integra diegéticamente en un plano que acoge una casa de muñecas de aspecto victoriano, de la que arranca una procesión de animales de juguete que la cámara muestra mediante un *travelling* que lleva a la fuente del

sonido de la máquina de escribir: una niña rubia, sentada de espaldas a la cámara en el escritorio de la amplia y luminosa habitación. Un primerísimo primer plano muestra su mirada concentrada y otro plano detalle permite observar cómo ejecuta el “THE END” del texto que está escribiendo.

El arranque de *Expiación* ya trae los juegos de niños y la ficción que catapultarán el drama.

Cuando Briony (Saoirse Ronan) coge su manuscrito y se levanta del escritorio andando a paso rápido por la galería, escalera y estancias de la mansión, el tecleo de la máquina de escribir deja de ser diegético —pues sigue sonando— y se acopla al tempo de la banda sonora extradiegética. En tanto marca enunciativa, la percusión de las teclas que remite a la escritura, a la generación de ficción, desde la primera escena, será una constante a lo largo del filme. La narración danza a su compás desde el arranque y, de hecho, la confusión con un texto mecanografiado es el catalizador del conflicto principal del filme: Robbie (James McAvoy), inteligente hijo de la cocinera de la familia Tallis, pide por error a Briony que entregue a Cecilia (Keira Knightley) una carta erótica en lugar del escrito formal que había preparado a modo de disculpa para ella. La niña la lee y queda impresionada por uno de sus primeros contactos con la sexualidad adulta, impacto que se acrecienta cuando descubre posteriormente a la pareja teniendo sexo en la biblioteca. Enfadada y confundida, culpa a Robbie frente a la familia Tallis de haber violado a Lola (Juno Temple), pariente adolescente suya, incapaz de identificar a su atacante, acusación que el resto de familia cree cuando Briony les muestra la carta erótica. El encarcelamiento de Robbie y el estallido de la Segunda Guerra Mundial disgregan a la poderosa familia y los familiares y conocidos que les rodean.

La narración (cuya continuidad temporal ya ha sido fracturada varias veces en este punto) da un salto a 1939. Sintetizando el argumento para la posterior comprensión de su componente *mind-game*, Robbie ha sido excarcelado para unirse al ejército y espera la evacuación en Dunquerque; Cecilia, enfermera en Londres, ha cortado lazos con su familia, y Briony entra también como enfermera en la capital. Cecilia y Robbie se encuentran por primera vez tras la detención del joven, si bien Cecilia ha estado escribiéndole porque no se

le permitía ir a visitarle. Su despedida da a entender que ambos desean seguir juntos. La narración profundiza entonces en la guerra mediante el empeoramiento de salud de Robbie —a esta parte pertenece el virtuoso *travelling* que recorre la miseria de Dunquerque— y la experiencia de Briony como enfermera.

El detalle de que, por la noche, ésta se dedique como años antes a escribir a máquina da pistas sobre el giro final del relato, pues un plano detalle del título de lo que escribe permite leer: “Two Figures by a Fountain by Briony Tallis”. Volviendo a la primera parte de metraje, una de las primeras confusiones que predispuso a la Briony niña en contra de Robbie fue, efectivamente, una escena que observó en la fuente del jardín de la casa, a la que tras una pequeña discusión con Robbie se arrojó Cecilia semidesnuda para recuperar un trozo de jarrón roto en la discusión entre ambos. En virtud de la no linealidad del relato, la enunciación muestra la escena desde dos puntos de vista diferentes: primero desde el de Briony, que se estremece cuando cree ver a su hermana desnuda en la fuente, desde su habitación, y posteriormente el de de la pareja, más cercano, en el que se observa que la joven va vestida con ropa interior.

La escalaridad contribuye a la deliberada confusión en *Expiación*.

El hecho de que la posterior narración de Briony lleve ese título resulta significativo, como decíamos, porque es esta la primera vez que el relato se salta la linealidad temporal, y lo hace de forma sutil. El montaje engarza la airada retirada de Cecilia con el jarrón roto hacia la casa —intercalada con algunos primeros planos de Briony tras observar la escena— con una carrera de la misma hacia la casa, con flores en la mano. La muchacha entra a la casa y las deja en el jarrón, todavía sin romper. Es entonces cuando sale a llenarlo de agua y se repite la escena previamente vista. La aparente continuidad de la vuelta a casa y las flores, relacionadas con la escena anterior, así como su expresión molesta, contribuyen a la ambigüedad que se resuelve prontamente con el desarrollo de la escena de la fuente por segunda vez.

La fuerza del título “Two Figures by a Fountain by Briony Tallis” viene de la mano de que, toda la acción diegética que involucra a Cecilia y Robbie con posterioridad a la escena en plena noche de guerra en que Briony lo escribe, forma parte de su última novela, titulada, como el filme y la novela original de Ian McEwan de la que éste parte, *Atonement*: “expiación”. La referencia a su mala interpretación de un hecho que además la enunciación ha relatado de forma compleja dos veces alude a la importancia del punto de vista del personaje en el desarrollo de la narración, elemento que queda subrayado constantemente

en la narrativa del filme hasta el extremo de deberle no solamente el devenir vital de los personajes, sino el final diegetizado (y ficticio) del relato de sus vidas. Sin embargo, no es hasta la clausura del filme que Briony misma, en tanto anciana narradora homodiegética que es entrevistada en un programa de televisión a propósito de sus novelas, explica que en *Expiación*, novela autobiográfica que relata toda la historia que el filme ha expuesto diegéticamente, otorgó a Cecilia y Robbie un final relativamente feliz, diferente del que sucedió en la vida real.

La línea argumental de Briony enfermera, sin hacer ninguna distinción entre lo relatado previamente, desarrolla cómo Briony va al encuentro de su hermana y Robbie, que viven en una casa pequeña en Londres, que la reciben con resentimiento. Arrepentida, les pide perdón y asegura que cambiará la declaración que hizo de adolescente a la policía para exculpar a Robbie de la violación de Lola —casada ahora con su verdadero violador, adinerado amigo de la familia—. Éstos la reciben con rencor y le reprochan su mentira, si bien terminan aceptando su oferta de escribir toda la verdad y le piden que los deje en paz tras ello. Un *zoom in* se aproxima a la mirada fija de Briony, sentada en un vagón de metro, crece la intensidad de la banda sonora con los parpadeos de luz se suma la percusión de la máquina de escribir.

El tecleo en referencia a la ficción lleva a cabo por última vez la metafórica función para la que ha estado significando durante todo el relato. Tras unos segundos de imagen en negro en los que la voz off de una anciana se disculpa pidiendo si pueden parar un momento, la pantalla se subdivide en multitud de encuadres iguales que remiten a un control de televisión y en todos ellos aparece el mismo plano de Briony anciana siendo entrevistada. La imagen es rebobinada hacia atrás unos segundos, con lo que la no linealidad vuelve al relato también por última vez.

Es en un plató de televisión donde, al ser preguntada por su última novela, su explicación a propósito de la misma proporciona el giro que convierte *Expiación* en un relato cuya fracturación y juego metatextual va más allá de los flashbacks y saltos temporales que le proporcionaban ligeros rasgos de *puzzle film*. Briony empieza reconociendo que el libro es tanto su última novela —pues padece una demencia vascular que teme que con el tiempo le impida escribir— como la primera de ellas: la anciana data sus borradores de la época de enfermera en el hospital de Saint Thomas, en época de guerra, confirmando que se trata del manuscrito que mencionábamos más arriba. Briony confiesa que hace muchos años que decidió contar toda la verdad acerca de su historia —entendemos que hace referencia a la injusta acusación de Robbie—. Sin embargo, cuestiona el propósito de la total honestidad, de la realidad, por considerarlas demasiado despiadadas, demasiado duras. Sus siguientes palabras nos aclaran que Robbie y Cecilia nunca volvieron a encontrarse tras su despedida en la cafetería londinense, y que la climática escena en que ambos tienen la oportunidad de enfrentarse a Briony reprochándole que les destrozara la vida, y ella la opción de pedirles perdón, nunca ocurrió. Robbie murió de septicemia en Dunkerque antes de ser evacuado y Cecilia en la estación de metro de Balham cuando una bomba reventó las tuberías de agua y gas cuyos escapes precipitaron la muerte de los ciudadanos refugiados dentro. La enunciación muestra imágenes de ambos cuerpos reforzando el relato de Briony. De nuevo desde un primerísimo primer plano, la mujer explica que, en su novela, otorga a ambos el tiempo

juntos que su error juvenil les negó. La incongruencia con el propósito de ser fiel a la verdad, explica Briony, la lleva a cabo como un último acto de bondad hacia su hermana y el hombre al que quiso. Pero hay un argumento más que la autora esgrime: ¿qué beneficio, qué placer podría hallar el lector en un final tan trágico como el que la pareja sufrió? El filme asienta su postura sobre unos principios diferentes de los de la narradora homodiegética a la cual le ha concedido el poder de dirigir la enunciación desde determinado punto hasta prácticamente el final, pues muestra la mentira, la ficción que ella inventó para *expiar* su culpa pero, al revelar lo terrible de la verdadera historia, se sitúa en contra de la amabilidad para con el lector que Briony defiende. Bien es cierto que la última escena fantasea con una vida apacible de Robbie y Cecilia en la pequeña casa costera cuya fotografía ella le entregó al joven antes de separarse por última vez, diciéndole que en poco tiempo podrían vivir allí juntos.

La casa de la playa en la que nunca llegaron a habitar.

Sin embargo, el golpe de reconocer el final de la historia como ficción no se evade con la evocación final que sirve de eco al discurso de Briony. La localización real que es la casa en el acantilado, se reconoce en la fotografía que previamente la representó. Supone, con ello, una rima que ya se había producido al inicio del filme. Su primer plano, la casa de muñecas —ficticia, maqueta, reproducción de juguete— encontraba su correspondencia en la mansión “real” habitada por la familia Tallis.

La casa muñecas de Briony se corresponde con la mansión real de la familia Tallis.

Ambos pares de hogares, aunque convocados por segunda vez desde un supuesto plano de la realidad diegética, mezclan su supuesta pertenencia a ese mundo diegético con la ficción que anida dentro del relato, pues las arquitecturas “reales” estaban levantadas sobre mundos de fantasía, de ficción dentro de la ficción cuyo propósito no era sino el de cuestionar los límites de la verdad, la mentira y la determinante influencia de la propia subjetividad en la interpretación del presente y el pasado de las historias.

4.4.7 EN LA CASA

(DANS LE MAISON, FRANÇOIS OZON, 2012)

El segundo de los filmes de François Ozon que analizamos parcialmente en este apartado presenta una estructura metaficcional más clara, y a la vez de más complicada resolución, que *Swimming Pool*. Como la anterior, está protagonizada principalmente por un tándem formado por un adulto y un adolescente del mismo sexo, en este caso el profesor de literatura Germain (Fabrice Luchini) y su estudiante Claude (Ernst Umhauer). También como en la anterior, el comportamiento del adolescente es el desestabilizador de la tranquilidad del adulto, a la vez que el erradicador de su apatía vital. Aquí, sin embargo, es el adulto quien da alas en un principio a la experimentación del joven, sin prever que la situación llegará a resultarle incontrolable. El compromiso con la temática de la ficción literaria está presente desde el comienzo, pues lo que lleva a confusión —una vez más— sobre qué es realidad diegética y qué es material literario es la historia que Claude escribe basándose en su experiencia visitando la casa de su compañero Rapha (Bastien Ughetto) e intimando con su familia.

Desde el nombre del instituto al que asiste Claude —Gustave Flaubert— y el *main title shot* escrito con bolígrafo sobre una hoja pautada hasta el libro con el que la mujer de Germain le golpea al final son constantes las alusiones a la ficción literaria. El componente *mind-game* del filme viene de la mano de la mezcla de lo que Claude observa en casa de los Artole, lo que provoca que allí suceda, sus juicios sobre los miembros de la misma, la evolución de sus relaciones con ellos y lo que escribe que inspirándose en todo ello pero que, realmente, no llegamos a saber si tiene lugar en la realidad diegética. Todo ello converge en una única representación de la casa, en la que se solapa la acción que los personajes llevan a cabo, la voz de Claude como narrador homodiegético de primer nivel y, potencialmente, los diálogos de Claude con Germain cuando éste entra en el espacio sin haberlo habitado ni formar parte de la narración diegetizada.

Las primeras veces que Germain y su esposa Jeanne (Kristin Scott Thomas) leen los capítulos de Claude, es mediante corte directo que el montaje nos traslada desde el hogar de los Artole al presente que ellos habitan. La incertidumbre sobre lo que Claude imagina y lo que experimenta es objeto de debate desde el inicio entre Germain y Jeanne.

El *raccord* se desafía integrando, llegado cierto punto, las discusiones que Claude y Germain tienen a propósito de los escritos de éste mediante la aparición repentina de Germain en la casa. El profesor transita el espacio en que no se encuentra realmente comentando con Claude lo que está sucediendo allí: las reacciones de Rapha a un ejercicio de clase en que éste se sintió humillado por Germain, los avances que Claude realiza en su seducción de su madre Esther (Emmanuel Segner), etc. El resto de personajes que comparten profilmico con ellos en esas escenas no se percatan de la presencia de Germain y sus actuaciones se ven redirigidas por lo que ambos hablan si, por ejemplo, Germain hace alguna corrección al escrito de Claude o éste decide cambiar algún aspecto del mismo que no le convence. De este modo, este tipo de escenas suponen un fuerte gesto semántico además de una economía narrativa que aúna dos tiempos diegéticos diferentes. Por un lado,

representa simbólicamente el diálogo establecido entre Germain y Claude sobre la experiencia literaria del muchacho, por otro —en principio— la experiencia de éste en la casa, que se corresponde con un supuesto pasado, previo a su redacción y por tanto a los comentarios de Germain sobre cómo este, representado diegéticamente, progresa.

Germain se presentifica en las escenas de la ficción de Claude.

Las apariciones de Germain se llevan a cabo sin corte de montaje, decisión que anuda desde el significante la imposibilidad de separar con certeza realidad de ficción, pues nunca llegamos a saber qué sucedió en realidad y qué escribe Claude —ni siquiera podemos afirmar si el punto de vista de todas las secuencias que tienen lugar *en la casa* pertenece en realidad a Germain imaginando el relato de Claude en imágenes—. La ligazón entre realidad y ficción, argumentalmente, está en la motivación más íntima que lleva a Claude a mover hilos en casa de los Artole, pues en sus líneas de guión insiste en que observaba la casa desde un banco del parque y deseaba entrar en ella, conocer las pequeñeces de lo que sucedía en su interior.

Un travelling recoge uno de los clímax dramáticos de la ficción de Claude, en que Esther le pregunta qué quieren decir dos versos de un poema que él le ha entregado la noche anterior —a lo que el chico responde que no significa nada, que es “lo que se siente”—. Germain entra a la estancia desde la despensa e, irónicamente, aplaude la estrategia de darle un poema a una mujer poco refinada culturalmente, preguntándole con sorna al adolescente si ya no le molesta su olor de “mujer de clase media”, su sentido del gusto, etc. Claude responde que la ha mirado sin prejuicios y le gusta. La besa, ella le corresponde, y la cámara enfoca la entrada de la cocina por la que se asoma Rapha, conmovido al haber visto el acercamiento, mientras Germain exclama “¡el que faltaba!”. Ante las protestas del profesor por la deriva del argumento, Claude responde que él le dijo que siguiera su deseo, y le gusta besarla. En el siguiente fragmento en la casa, Claude descubre que Rapha se ha suicidado. Por primera vez, Germain se angustia por el límite entre ficción y realidad en el

relato de Claude, pues Rapha no ha asistido a clase. Si bien el chico está vivo, en el presente diegético se observan consecuencias de lo que pudo haber visto o intuido, pues ha golpeado a Claude en el rostro.

Nos interesa especialmente la acusación de Germain a Claude de “confundir el deseo con la trama” —contradiciéndose a sí mismo—, pues tiene mucho más peso discursivo del que cabría esperar. Tanto en *Swimming Pool* como en *En la casa*, la cámara recorre los cuerpos femeninos evocando la mirada de quien los observa y, de forma más o menos explícita, los desea. Julie y Sarah, Esther y Jeanne son atendidas por la mirada fílmica mientras están tumbadas, dormidas o reposando. En ambos filmes, la escritura parece expiar el deseo que no se consuma, fantasear con la aproximación al objeto de deseo que son las mujeres mencionadas. Claude es quien más directamente lo dice cuando describe a Esther y Jeanne, mencionando lo deseables que le parecen ambas. De hecho, la literatura es incluso, sin que podamos saber hasta qué punto, la herramienta de Sarah y Claude para generar el simulacro de deseo en sí mismo, pues si en *En la casa* otros puntos de vista diferentes del de Claude como narrador parecen confirmar la apariencia de la familia Artole, en *Swimming Pool* el cuerpo de Julie/Julia cambia, con lo cual toda la trama en que Sarah está intrigada, como poco, y tal vez atraída por Julie, queda puesta en cuestión. En cualquier caso, el flirteo con lo prohibido, el traspaso de fronteras tiene lugar en la diégesis de la mano de la metaficción.

En *En la casa* no solamente Claude sino también otros personajes son cómplices de la indeterminación de lo sucedido en la diégesis. En la penúltima escena, Claude —ejerciendo de narrador intradiegético, en principio, fuera de la ficción— llega a casa de Germain buscando “un final para su profesor” y pide a Jeanne que le deje entrar. El montaje alterna el presente en que Germain —despedido— vuelve a su casa y se encuentra a Jeanne, que le da otro capítulo relatado por Claude, con el pasado/relato en que se representa (y se elide) diegéticamente lo que sucede entre ambos. Un travelling hacia la derecha recorre a Jeanne dormida y desemboca en Claude, que escribe a su lado, cuya *voz out* explica cómo despierta su deseo, y cómo puede que allí encuentre el final que andaba buscando. Sin corte de montaje, el travelling vuelve hacia la izquierda para encontrar en el sofá a Germain (en el presente) leyendo el relato de Claude. De nuevo queda en interrogante lo que hay de flashback y de ficción en la escena. Al profesor, que se dirige a pedir explicaciones a su mujer (quien a su vez está haciendo las maletas para dejarle) se le representa entonces la imagen del adolescente y ella en la cama y la ataca preguntándole violentamente si se han acostado. Jeanne le golpea en la cabeza con un ejemplar de *Viaje al fin de la noche*, de Louis-Ferdinand Céline (1932), célebre por su crudeza y lo burdo de su lenguaje.

Un fundido a negro marca la transición a la última escena, en que Claude visita a Germain en el centro de reposo en que se encuentra interno. El joven se sienta a su lado en un banco y ambos observan las ventanas de las viviendas de un bloque que les queda enfrente, especulando qué historias pudieran estar detrás de los gestos y actitudes de las personas que se ven, como antaño hiciera Claude con la familia de Rapha.

La *voz out* de Claude no entra en la banda sonora hasta el último plano. Se convierte entonces en narrador homodiegético, pero como espectadores no podemos obviar que

cada una de las veces que la voz del muchacho ha relatado algo, la secuencia en cuestión ha terminado formando parte de los folios que entregaba a Germain. En esta ocasión, Claude dice: “El señor Germain lo había perdido todo. Su mujer, su trabajo. Pero yo estaba ahí, a su lado. Dispuesto a contarle otra historia. Continuará”. La mirada de la cámara se eleva por encima de las cabezas de ambos —de espaldas— y se aproxima a las coloridas ventanas del bloque de pisos en los que tienen lugar simultáneamente diversas escenas, entre ellas dos asesinatos. Una suerte de telón se cierra recortando el plano por ambos lados a la vez, dando lugar a una imagen en negro sobre la que se deslizan los títulos de crédito.

Atendiendo al código interno del discurso que codificaba la voz de Claude como narradora de su ficción, la escena final se abre a la posibilidad de que la historia al completo, incluyendo la de Germain y no solamente la de los Artole, sea parte de una gran ficción ideada por Claude.

4.4.8 *BLIND* (ESKIL VOGT, 2014)

Ingrid (Ellen Dorrit Petersen) es la narradora homodiegética cuya voz (*out*, mayoritariamente) explica tanto su propia vida como la ficción que escribe, que imbricadas conforman el relato de *Blind*. La mujer, que padece una ceguera sobrevenida ya en edad adulta, relata tanto sus inseguridades, desconocimientos, nostalgias... derivados de la pérdida de la visión como la historia de los personajes que entrelaza con la suya propia y la de su marido Morten (Henrik Rafaelsen). En la historia que va escribiendo en su ordenador portátil, fantasea con la idea de que su marido tenga relaciones con otras mujeres pero siga atado a ella por lástima. De entre los personajes que inventa, hay uno que parece duplicarla, en parte, y al que ella misma termina suplantando introduciéndose en la ficción

El relato que escribe, las posibilidades que explora mediante una ficción sórdida y despiadada para con sus personajes, lleva a Ingrid a revisar su propia situación y a hacerse cargo de que le conviene empezar a atreverse a salir de nuevo a la calle, pues su introspección termina resultando ligeramente autodestructiva. Es gracias a la exploración metatextual, a la indagación del mundo a través de la obra propia y del desbocamiento de su subjetividad interpretando aquello que no puede ver, que la protagonista decide intentar salir del aislamiento en que se encuentra. No es, en *Blind*, el meganarrador u otro personaje quien viene a disociar lo que era ficción de lo que era realidad diegética. La narradora homodiegética recorre el camino hacia su redención ella sola, dialogando con su propia imaginación.

La enunciación empatiza con el punto de vista desde los primeros segundos del filme, pues éste consta de un plano en negro sobre el que su voz *out* explica cómo hace para intentar visualizar mentalmente aquello que no puede ver. Tras unos segundos, planos de lo que va mencionando se van sucediendo mientras describe, pudiendo ser consideradas parte de su punto de vista, de sus imágenes mentales o recuerdos. Durante primera escena diegética, la cámara sigue empatizando con Ingrid, pues acompaña a sus manos mediante planos detalle en sus tareas cotidianas —a tientas— sin abrir el plano, sin situar espacialmente al espectador hasta pasados unos instantes.

Por corte directo, el relato salta a la vida de Einar (Marius Kolbenstvedt), manteniendo sin embargo el nexo de la voz narradora de Ingrid que califica de ficción, respecto a la cual es narradora homodiegética, los fragmentos que involucran al hombre, gran consumidor de pornografía por la red que no tiene sin embargo nociones de cómo intimar con una mujer en la vida real. En la diégesis que Einar habita, Ingrid integra por primera vez a Elin (Vera Vitali) como objeto de la mirada atenta de Einar, que la observa como *voyeur* desde su ventana. Esta joven madre divorciada, según el relato avance, irá adquiriendo rasgos de la vida de Ingrid: ceguera repentina, la inseguridad que ello conlleva, embarazo inesperado... en el devenir de la historia, Ingrid como escritora la ridiculiza, se ríe de sus titubeos, de sus impedimentos, exteriorizando así amargamente sus propios temores.

En el desarrollo primero de Einar y Elin hay ya una pequeña muestra de la impronta de ella misma en sus personajes, que confirma el carácter de ficción generada intradiegeticamente de las secuencias. Einar, desde su casa, sintoniza el programa de televisión que Elin está viendo mientras la observa, y seguidamente la enunciación muestra brevemente que Ingrid también está riendo con el mismo programa. Justo tras ello, entra su voz *over* a introducir el personaje de Elin. Los titubeos de la voz *out* de Ingrid se reflejan en la narración: lo que en una primera presentación era el hijo de Elin, pasa antes de terminar su introducción a ser una niña, y el profilmico cambia convenientemente (las fotografías de ambos/as, pero también el color del papel de pared, por ejemplo). Cuando, sin causalidad aparente, Morten se encuentra con Einar y resultan ser amigos de juventud, las incongruencias espaciales indican de nuevo que la acción no está teniendo lugar en la realidad diegética, sino en el escrito de Ingrid, pues ambos hombres se encuentran en una cafetería y ellos mismos se extrañan de, repentinamente, estar en el metro sin que el salto tenga lógica alguna.

Las incoherencias de la puesta en escena y el espacio del filme delatan lo que tiene de meta ficción.

Poco antes del ecuador del filme tiene lugar una de las secuencias que mejor despliegan el gesto semántico de la creación de una ficción que parte de la realidad que

circunda a Ingrid y se ve reescrita, corregida por su imaginación y afectada por su estado físico y anímico al mismo tiempo que se despliega.

En esta secuencia-tipo del filme Ingrid y Morten están acostados en la cama. Él dice estar enviando invitaciones por correo electrónico y la enunciación lo desmiente mostrando un chat erótico en su pantalla de ordenador. Ingrid, que parecía dormida mientras él chateaba, en determinado momento sonríe. Su voz *out* piensa: “no, nunca se atrevería”. Un plano de la pantalla del ordenador de su marido muestra entonces cómo redacta un correo electrónico. Tras una elipsis en la que se infiere que, a instancias de ella, mantienen relaciones sexuales, vuelve la conversación electrónica. Un primer plano muestra a la mujer despierta en la cama, de modo que, teniendo en cuenta sus cavilaciones previas, el diálogo es susceptible de ser entendido como parte de su imaginación. En esta ocasión, sin embargo, la acción se traslada a la otra interlocutora del mismo, Elin, que chatea con su marido. Si bien la voz de la conciencia de Ingrid desaparece, en virtud del montaje paralelo vemos cómo sus personajes actúan en relación a su estado físico. Cuando se tapa los ojos con las manos, la joven que chatea pierde su capacidad de visión hasta que ella se los destapa; cuando bosteza, tanto la joven como Einar, que observa a la última desde el edificio de enfrente, bostezan. Elin cae rendida en el sofá y, tras ello, otro primer plano muestra a Ingrid dormida.

Más adelante, la acción que tiene lugar en una cita entre Morten y Elin, en que la ceguera de esta última crece, depende de forma evidente de lo que Ingrid va tecleando en la pantalla. Morten es el único personaje de su ficción que no parece reaccionar acorde con el estado físico de ella (como al resto les sucedía, por ejemplo, con el sueño, o con su silencio cuando ella no teclea). Ingrid escribe sobre la fiesta del trabajo de Morten a la que él acude sin conseguir que ella le acompañe, situando en ella a Elin, y termina confundiéndose con ella. Sobre la joven recae la ceguera que ya le había atribuido en la cita con Morten de forma permanente y con ella el suplicio de acudir a un acto social para el que no se siente preparada: la inseguridad sobre su aspecto, la desorientación entre extraños, la desconfianza de la lealtad de Morten, un embarazo no esperado, etc.

Cuando Elin le explica a Morten que está embarazada y se da cuenta de que a su alrededor hay más gente riéndose de ella, ambos discuten. Mediante montaje alterno³⁵ la enunciación salta de esa ficción intradieгética a Ingrid, cada vez más afectada por el vino que va bebiendo en el sofá. La presencia de los rasgos de su propia historia sustituyendo a los que redactó previamente se advierte cuando Morten pregunta a Elin si está segura de querer tener a su hijo, teniendo en cuenta que padece una enfermedad hereditaria. Ella responde que le cayó un bloque de hielo, en consonancia con lo que previamente Ingrid había escrito y ella pronunciado en la cita con Morten. Cuando, ofendida, le dice que ella no quiere a su hijo, que él la aburre, se filtra de forma clara la subjetividad de Ingrid en la historia —pues su historia terminará diciendo que todo se arreglará con Morten si deja de ser tan aburrido—. El diálogo que tiene lugar a continuación ya no es entre Elin y Morten, ambos ficticios, sino entre Ingrid y él (que sigue siendo ficticio). Cuando ella le espeta que no sabe por qué se casó con él, él le reprocha que lo integre en situaciones como la fiesta

³⁵ Lo denominamos “alterno” porque ambas líneas convergen cuando Elin pasa a ser Ingrid, si bien no pueden desarrollarse simultáneamente en el tiempo puesto que pertenecen a universos dieгéticos distintos (el de la realidad dieгética y el de la ficción dentro de esa realidad).

con juegos sexuales y alcohol a espuestas, que lo sexualice todo, que se divierta imaginándole con otras mujeres, que sea cruel con sus personajes. La planificación ya no devuelve como contraplano de Morten a Elin —que se marcha por detrás, tropezando—, sino a Ingrid. Es el Morten ficticio, en su propia historia, el que la hace entrar en razón respecto a su propio estado. Ingrid, en estado de embriaguez y somnolienta o medio dormida, dialoga con el Morten de su historia, que le dice que reflexione sobre lo que imagina, que la quiere, que nunca llevaría a otra al restaurante en que Ingrid imaginó su cita con Elin. Le pide, finalmente, que se mire a sí misma.

Ingrid, desde su sueño o su propia ficción, se observa a sí misma como personaje,

El espacio del restaurante devuelve como contraplano de la mirada de ambos a Ingrid en el sofá de su casa, dormida bajo los efectos del alcohol y con la mesa desastrada. Ingrid (que parece poder ver en su sueño/ficción) busca vino y él le dice que no debería beber si está embarazada, y que no puede seguir así. Súbitamente, Ingrid parece no volver a ver, la cocina en que se encontraban al final se convierte en el espacio decadente de la fiesta. Ingrid despierta en su sofá, decide salir a la calle para conseguir un test de embarazo, que resulta positivo. La ficción parece redimir a Elin (embarazada) y Einar, que, según le dice a su hija, “la ayuda a veces”.

De este modo, *Blind* es uno de los relatos en los que de forma más evidente, en consonancia, hasta cierto punto, con el espíritu romántico, la introspección de la protagonista a través del vuelco de su subjetividad en la ficción, sirve al propósito de la exploración de un mundo que le abre las puertas a la posibilidad de seguir viviendo.

4.5 PUNTOS DE VISTA INESTABLES, (MEGA)NARRADORES ENGAÑOSOS Y LA CRÍTICA

CONTINGENTE DESDE LA RUPTURA DE LA CONTINUIDAD

La inestabilidad de los puntos de vista y lo engañoso de la narración es transversal, sobre todo, a dos de los epígrafes anteriores: la desorientación espectral y la no linealidad. La desorientación espectral, de hecho, es consecuencia en muchas ocasiones de lo inestable y tramposo de los puntos de vista, cuando el relato no representa un reparto de focalizaciones “normativo” (entendiendo generalmente este último como la omnisciencia del meganarrador y/o el punto de vista de uno o varios personajes cuya percepción no “engaña”). La inestabilidad del punto de vista en los *puzzle* y *mind-game films* se trama desde diferentes ángulos.

Por un lado, hay meganarradores caprichosos que alteran el orden cronológico, el cual puede no seguir ningún patrón lógico, o tener una lógica oculta que a veces el espectador (*Memento*, *Irreversible*) a veces tanto él como el protagonista (*Premonition*, *Código fuente*, *Al filo del mañana*) deben desentrañar. En cualquier caso, la no linealidad juega aquí a desafiar las expectativas del espectador, que no sabe a qué atenerse en cuanto al tiempo del relato se refiere. Incluso, en los casos de historias cruzadas, no sabe a qué atenerse en relación a los cambios de puntos de vista entre ellas, hasta que el relato avanza y el meganarrador va clarificando la relación que las vincula.

Por otro lado, puede recaer el punto de vista en personajes cuya percepción alterada hemos visto en los apartados dedicados a la amnesia o el doble. La inestabilidad emerge aquí bien de los hándicaps que, desde el primer momento, el espectador sabe que tienen (la amnesia de Leonard Shelby, por ejemplo) o bien de fallos perceptivos o recuerdos reprimidos que se revelan, en ocasiones, hacia el final del filme (la lista es larga, desde la condición de muertos de los protagonistas de *El sexto sentido*, *Abre los ojos* y *Los otros* hasta la enfermedad del de *Shutter Island* o *Goodnight Mommy* pasando por el desdoble de personalidades en *El club de la lucha*, *Identity* o *Cisne negro*). En este último caso, «el Sistema de convenciones del narrador puede ser subvertido cuando se tiene un narrador en primera persona que produce un relato conjetural, de tal manera que el espectador nunca tiene la certidumbre sobre cuál puede ser la posible verdad narrativa» (Zavala, 2013: 78). La cercanía absoluta a las subjetividades trastornadas deforma la narración sin renunciar, sin embargo, a toda la lógica de la convención narrativa. Por ello mismo,

la expresión *crisis* de la *narratividad* resulta inapropiada para caracterizar a las manifestaciones artísticas de nuestra contemporaneidad. Creemos más oportuno, en cambio, hablar de *crisis del relato*, entendido éste como esa conformación específica de la *narratividad* caracterizada por una férrea determinación que permite al acontecer narrativo alcanzar la plétora del sentido (González Requena, 2007: 495).

Si bien la “plétora de sentido” de González Requena puede que no se alcance en todos los finales de las cintas que estudiamos, hemos ido viendo cómo son relativamente

pocos los que retienen una indeterminación fuerte al final. La constante repetición de recursos que nos permite agrupar los filmes como objeto de estudio coherente mueve a teóricos como Elsaesser a observar en ellos la “creación de un nuevo set de reglas” que sustituyen el funcionamiento de la transparencia enunciativa:

[m]ind-game films, we could say, break one set of rules (realism, transparency, linearity) in order to make room for a new set, and their formal features –whether we examine them from a narratological angle, from an ontological, epistemological, psychopathological, or pedagogical perspective– represent a compromise formation, which is itself flexible, adaptable, differential, and versatile. [...] In addition, they fulfill the material conditions of multiple entry, as well as of multiple platforms (2009: 37-38).

De hecho, si definimos como «inestables» los puntos de vista este fenómeno es porque los relatos se sirven, como venimos repitiendo, del respeto parcial a la convención. Para que funcione la chispa de la desorientación, es necesario que el relato tenga un pie fuertemente arraigado en lo hegemónico que mueva al espectador a buscar, con certera esperanza de hallarla, la recomposición. En su radical defensa de la total omnipresencia del cine clásico, Bordwell lo formula así: «no importa cuántas veces una película despierte nuestras expectativas sólo para frustrarlas, o cree alternativas no plausibles que luego resulten ser válidas: siempre asumirá que el espectador, inicialmente, utilizará el tipo de asunciones que solemos utilizar para construir un mundo cotidiano coherente. (Bordwell, 1996: 47). Si bien nos parece acertada la idea de que la inestabilidad consigue su propósito partiendo de estas expectativas “clásicas” del espectador, otro tipo de observaciones como conceder a *Memento*, como mayor logro, inscribir en el clasicismo la no linealidad, nos parecen a todas luces excesivas: no necesariamente todo discurso del que se extrae una lógica o un sentido debe ser forzado a inscribirse entre los límites del clasicismo.

La principal razón que esgrimimos para ello, además de la coincidencia con los estilemas y recursos propios del cine postclásico mencionados en el tercer capítulo, reside en que la narración insta al espectador a sentirse engañado, inseguro. El cambio o la denostación del punto de vista que la enunciación le ofrece así como las triquiñuelas que el meganarrador puede disponer (como en Almodóvar, por ejemplo), rompen la premisa básica del cine clásico de que la historia fluya sola. Contrariamente a ello, la base de los *puzzle* y *mind-game films* es la llamada de atención sobre cómo se cuenta la historia. Ello contradice los principios de la transparencia enunciativa aunque, finalmente, no haya una gran subversión que deje al espectador huérfano de un sentido al cierre del relato. Que la linealidad y la lógica causal se reivindiquen desde la fragmentación nos indica que, como formula Jan Simons, «we need to make our languages more complex to grasp the ways contemporary films cope with increasingly complex social and cultural environments [...] by foregrounding the contingent, the possible, and the probable» (2008: 123). Además, entendiendo la complejidad postclásica desde los parámetros que hemos marcado en la definición del objeto de estudio, la presencia de autores como Lynch, Ripstein e incluso Ozon imposibilitan aplicar a todo el conjunto la idea (mayoritaria, eso sí) de que

even if conventional multiple-draft narratives are more complex than traditional narratives, they are usually designed in such a way that they do not pose too high demands on an audience's average cognitive abilities. They do not push forward the

philosophical idea of forking paths as consequently as would be possible in theory
(Schmerheim, 2008: 262)

La clave para comprender lo particular de la inestabilidad de la mayoría de narrativas fracturadas consiste en situarse en un punto de equilibrio entre la rotura de la transparencia enunciativa en virtud de la fragmentación y los narradores engañosos, impropios de las ficciones *mainstream*, y la resolución final que tiende a reubicar cada pieza del relato o a explicitar *quién decía la verdad*, indulgencia que niegan los más rupturistas filmes de Lynch. La estrategia más potente para ir contra lo hegemónico es la negación de la paz final, independientemente de lo enrevesado que pueda ser el camino que llegue hasta ella.

Por otro lado, el apego a subjetividades delirantes, la empatía con la desorientación del amnésico o el delirante dejan abierta una puerta a la posibilidad de ejercer una crítica desde el compromiso con esas subjetividades atormentadas.

4.6 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

Resulta especialmente compleja la síntesis de este cuarto capítulo, puesto que los rasgos de las narrativas complejas postclásicas que hemos detallado a lo largo de estas páginas se apoya en los ejemplos analizados y puede resultar confusa y árida su explicación sin el apoyo de los casos concretos. Esto no obstante, llevaremos a continuación a cabo un repaso de las categorías expuestas, simplificándolas irremediabilmente y confiando en las explicaciones anteriores para su correcta comprensión. Consideramos pertinente insistir en que la propuesta de las características más insistentes del cine que nos ocupa las llevamos a cabo atendiendo especialmente a sus particularidades en relación a la figura del meganarrador en tanto organizador de los relatos y de los puntos de vista desde los que son contados. Por ello mismo, el estudio requiere un análisis de la imagen y el lenguaje cinematográfico que atienda las particularidades de cada obra a las que la generalización teórica no puede atender.

Hemos organizado la categorización teniendo en mente dos grandes bloques que entendemos que pueden servir para agrupar las narrativas fracturadas: uno consta de filmes con una desestructuración evidente producto del meganarrador que, explícitamente, abre brechas evidentes en la continuidad del relato que requieren una lectura consciente e invitan a proponer una interpretación para la renuncia a la linealidad temporal del relato o el trenzado de diversas líneas argumentales en una historia que las contiene a todas. El otro (que puede asumir también la no linealidad) agrupa obras sustentadas en focalizaciones inestables —independientemente del momento del relato en que se de a conocer—, en puntos de vista de los cuales el relato empuja a dudar, si más no, transitoriamente. Esta división simbólica va asociada a la utilización de los conceptos de *puzzle films* y *mind-game*

films que proponíamos en el capítulo tercero, así como a la justificación diegética o no de la no linealidad que veremos más adelante.

De la revisión bibliográfica llevada a cabo destaca el acuerdo en que pueden resultar catalizadores de la complicación de los *puzzle* y *mind-game films* tanto la naturaleza de los mundos propuestos (realidades paralelas, presentes contradictorios, problemáticas temporales) como a la disposición que de los mismos se hace a lo largo de la diégesis (la forma del relato que despliega esos mundos). Se trata, pues, de dudas ontológicas respecto a los mundos y mentes a los que nos enfrentamos así como de problemas epistemológicos (cómo el espectador sabe aquello que sabe).

Frente a la descripción de motivos que la bibliografía específica lleva a cabo al definir las narrativas dislocadas, consideramos que es necesaria una imbricación de esos motivos argumentales recurrentes —enfermedad mental, la pérdida y el duelo, el proceso creativo, la negación de la muerte, la inestabilidad identitaria o la paranoia conspiratoria— junto con su articulación mediante recursos narrativos también recurrentes —no linealidad, la focalización inestable o los puntos de vista tramposos—. Sin embargo, es necesario diferenciar ambas esferas (la argumental, la de la historia, y la de su disposición narrativa) para comprender la transversalidad del fenómeno (que abarca géneros cinematográficos distintos) y la necesidad de su abordaje desde el análisis textual.

En cambio, dos aspectos en los que coincidimos con gran parte de las aportaciones teóricas previas es el mantener prácticamente siempre un pie dentro de la convencionalidad cinematográfica que permite su seguimiento, así como el deleite de los espectadores en dejarse sorprender por la narración maliciosa. De hecho, la capacidad desorientadora respecto al espectador supone una de sus principales bazas y uno de los rasgos más estudiados³⁶. Ésta no puede implicar únicamente que haya sucesos diegéticos a los que el protagonista es ajeno/a como sucede, por ejemplo, en *The Game*, *Perdida* o *La chica del tren*, pues en estos casos su percepción “fisiológica”, por así decirlo, no está en duda. No es aquello que ven lo que no se corresponde con la realidad, sino su interpretación de aquello percibido, su ideación de lo que sucede a partir de lo visto, escuchado, o en definitiva experimentado. Proponíamos como ejemplo de percepción distorsionada que sí que entraría en la categoría de *mind-game films*, por seguir con obras dirigidas por David Fincher, *El club de la lucha*: en ella Tyler Durden (Brad Pitt) no es sino un desdoble de la personalidad del protagonista y narrador homodiegético de la historia (Edward Norton), pero sin embargo este último interactúa con él como si de un personaje “real” se tratara, y de este modo es presentado al espectador.

Uno de los elementos centrales de gran parte de los filmes de este estudio es una no linealidad temporal que desborda el uso tradicional del flashback. Determinados usos de este recurso, que recoge Chion, suponen antecedentes de nuestra no linealidad contemporánea. El *flash back puzzle*, que compone un mosaico a base de relatos pasados es uno de los principales y resulta realmente rompedor en *Rashomon*, pues lo excepcional de la obra maestra de Kurosawa es que las versiones de un mismo pasado no encajan y el relato, dependiente de las historias que cuentan los personajes implicados, se niega a ofrecer una

³⁶ Especialmente desde perspectivas narratológicas de corte cognitivista que analizan los procesos de recepción por parte del espectador estudiando las hipótesis que favorece el relato.

solución clara y satisfactoria que se decante por una de las versiones. No es la necesaria mentira de alguno de los personajes, sino la incertidumbre final aquello que emparenta directamente el filme japonés con *La mujer del puerto*, uno de los filmes no lineales más radicales en su planteamiento, y cuyas tres versiones de la misma historia siguen también sin ser ratificadas o refutadas por la enunciación. También el que Chion denomina *flash back trauma* alude a pasados traumáticos como los vistos en el segundo capítulo, claros precedentes de los pasados tormentosos de los protagonistas, por ejemplo, de *Shutter Island* o *Spider*, con la diferencia de que estos últimos —ni, muchas veces, el espectador— son conscientes de que el recuerdo traumático y persistente está condicionando la trama, a la organización del relato.

Nuestra atención hacia la no linealidad la ha subdividido en aquella justificada por el argumento, justificada por el punto de vista y, finalmente, sin justificar. Para ello, y siguiendo la tendencia de los trabajos bibliográficos previos, hemos entendido la no linealidad también en relación al regreso de lo traumático, del malestar reprimido y no superado, responsable parcial de la torsión del relato —la cual considerábamos, desde el primer capítulo, síntoma y consecuencia de ese mismo malestar—.

La no linealidad justificada por el argumento hace referencia a filmes que plantean viajes temporales y orbitan en torno a los lugares comunes de la ciencia ficción. Teniendo en cuenta que, como hemos visto, el género (o subgénero del fantástico) es considerado como un caldo de cultivo especialmente favorable a la emergencia de los terrores de una sociedad en forma de ficción, consideramos que la experiencia del tiempo, la vivencia subjetiva del mismo alterada por la potencial maleabilidad del espacio y el tiempo que defiende la física contemporánea e interroga desde la ficción cinematográfica añade a las preocupaciones sobre lo mental el tiempo en tanto objeto de ansiedad. La ansiedad ante la imposibilidad de controlar el paso del tiempo y lo que de irreversible tiene su huella, si bien subyace a la mayoría de relatos fracturados temporalmente, constituye en los argumentos de viajes temporales un motivo explícito. En este sentido, relatos cercanos a los *mind-game films* serían *La llegada*, *Interstellar*, *Primer* o *Los cronocrímenes*. Como en otras vertientes de las narrativas fracturadas, el rango de complejidad de los viajes temporales varía y, en ocasiones, se imbrica con el interés por lo cerebral. Las dos primeras versan sobre viajes espaciales y *La llegada* es, de ambas, la que ostenta una narración más engañosa (con el *flashforward* inicial con apariencia de *flashback*). Las dos siguientes justifican los acontecimientos mediante la experimentación científica de sus protagonistas, pero —especialmente *Primer*— adquieren suficiente complejidad como para ser considerados *puzzle films*. En relación a todo ello, diversos autores proponen la representación de la inestabilidad temporal, los agujeros de gusano, los universos paralelos y la diferente experimentación de la velocidad del paso del tiempo como consecuencias de un cambio de paradigma científico imbricado con el efecto producido en los hábitos comunicativos y de consumo propios de las tecnologías digitales, cuyo semblante de máxima eficiencia parece encaminado a aniquilar el tiempo, a ejercer un control total sobre cualquier espera cotidiana. Con todo, concluimos que son pocos los filmes que albergan una densidad narrativa merecedora del apelativo de *puzzle films* cuando se trata de no linealidades justificadas desde el argumento.

En cambio, la no linealidad justificada por el punto de vista predominante en la narración supone una de las más grandes categorías dentro de este estudio, puesto que es en ella en la que se engloban los *mind-game films* que se introducen en la problemática psicología y percepción de sus protagonistas. Así, tal y como desarrollamos a lo largo del capítulo, la no linealidad puede deberse, por ejemplo, a la amnesia sufrida por el personaje con cuyo punto de vista se identifica la enunciación o en el cual delega, pudiendo o no ser consciente el espectador de esa delegación. En algunos de los ejemplos como los vistos en el capítulo uno en relación a la negación de recuerdos relacionados con la muerte, los mismos protagonistas, cuyo punto de vista comparte la narración con el espectador, son ajenos a la fuerza de su propia subjetividad en tanto modeladora de su percepción. En otros ejemplos, sin embargo, el espectador es ajeno a una mentira manifiesta de los personajes en tanto narradores, como muestran claramente *Expiación* o *Mindscape*. En este bloque tienen lugar también los argumentos en que los personajes principales, ya sea de forma voluntaria o no, han sido sometidos al borrado de su memoria y tal proceso es la causa de que su punto de vista sea confuso (y cuyo síntoma es la no linealidad o las contradicciones argumentales que obligan a una constante reinterpretación). Ello queda relacionado, también, con el desarrollo de hipotéticos usos de las nuevas tecnologías mencionados en el apartado anterior, así como con el interés por el estudio de lo mental. Claros ejemplos de ello cuyo análisis hemos llevado a cabo son *Abre los ojos*, *Paycheck* u *¡Olvidate de mí!*. En ambas —y ello es una tendencia extensible a otros *mind-game films*— todas ellas los protagonistas amnésicos son responsables de su propia falta de memoria, pues en algún momento escogieron someterse a un borrado del que esperaban obtener algún rédito futuro (económico o emocional) y, sin embargo, la excesiva confianza en la manipulación tecnológica de la subjetividad se les vuelve en contra, pues genera más dolor.

También en la mayor parte de ellas —*Memento* es una excepción— se impone, como ya apuntábamos en el primer capítulo, la necesidad de la asimilación de la pérdida y la responsabilidad respecto a la culpa de decisiones o actos del pasado. En las vidas que en estos relatos tienen lugar hay algo que se resiste a ser contado pero, del mismo modo, no permite avanzar la narración. Si bien la complejidad temporal queda resuelta al término del metraje, aquello que deja su recomposición es la evidencia del vacío. La completitud de los sujetos protagonistas requiere hacerse cargo del dolor que su falta les ocasiona. La posibilidad de recomposición de la trama, de la estructura narrativa, deja al descubierto otro vacío en el plano del argumento. Las fracturas y abismos del montaje se desplazan así, al ser cosidas por la reordenación del puzzle y, al desvelarse como síntoma de una pérdida del protagonista principal, dan lugar a ese otro vacío —una muerte, una ruptura— que pretendía ser negado al principio, de forma consciente o inconsciente. Por otro lado, el ejercicio narrativo a favor de un punto de vista inestable, subjetivo o confuso que rompe el consenso para con lo normativo tiene la capacidad potencial de abocar el discurso al vacío, generalmente imperceptible, que habita en sus intersticios. Con ello se alude indefectiblemente al carácter de constructo, al artificio que supone cualquier relato: en obras como *Memento*, *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *Goodnight Mommy*, *Identity* o *Shutter Island* la enfermedad, amnesia o desdoble de la personalidad de los protagonistas no se deja sospechar sino que agarra por sorpresa al espectador y al enfermo mismo en un giro de guión similar, por lo que tiene de similar a la anagnórisis aristotélica al presentar una

reconfiguración de la propia identidad en base a un descubrimiento que supone todo un cambio de la fortuna del héroe en cuestión.

En estos puntos de vista subjetivos alterados observamos un desliz de las “patologías de la subjetividad” individual a la “pérdida social” de lo normal. Ya en la mitología clásica hallamos el germen de una situación desencadenante de lo trágico desarrollada con frecuencia en los *mind-game films*: la consecución de la desgracia —del asesinato, con frecuencia— sin que el verdugo, ejecutor de la acción violenta, sea consciente de haberla causado o la recuerde (proponíamos como ejemplo a Edipo o Heracles). A diferencia, sin embargo, de lo trágico clásico, los *mind-game films* en los que el desbarajuste o enfermedad mental hace acto de presencia no otorgan al espectador —por lo menos hasta llegado determinado punto del filme— un saber privilegiado respecto al personaje que padece la afección que condiciona su punto de vista. Ni el espectador ni el protagonista de *Oldboy* (en ninguna de sus dos versiones) saben —en principio— que la muchacha con la que éste se encuentra y mantiene relaciones sexuales es su hija. También el oficial Teddy Daniels de *Shutter Island* es ajeno a su situación de preso en la institución mental/carcelaria de la que es recluso por haber asesinado a su esposa, que ahogó a los tres hijos de ambos.

El elenco de “patologías de la subjetividad” contenidas en las obras que analizamos en este capítulo son estiradas por los teóricos que las piensan hasta considerarlas como un fenómeno social que supera el interés de una época en la clínica individual para pasar a dar razón de una crisis de la relación entre el sujeto contemporáneo y su mundo que se traslada, a su vez, a la relación entre el espectador y el relato cinematográfico. Pareciera que los parámetros que rigen lo que socialmente se describe como “normal” se desestabilizan en relación con el mencionado cambio de paradigma científico, los flujos de la gran economía invisible, las tecnologías digitales, etc., y que el cine da cuenta de ello al propiciar la observación del mundo desde el punto de vista de un amnésico, esquizofrénico, psicótico, etc. haciéndolo pasar por “normal” hasta que saltan las contradicciones y se desvela la poca fiabilidad del narrador.

Con todo, algunos de los autores identifican una suerte de lucidez compensatoria, de don maldito, que les permite observar su entorno con una mirada menos “objetivante” que la de los “sanos” que les rodean. Como ejemplo de ello analizamos diversos aspectos de *Shutter Island*, uno de los más paradigmáticos y prolíficos *mind-game films*.

Antes de pasar al análisis de los filmes protagonizados por amnésicos, concluimos que parte del sustrato al que indirectamente aluden las obras es la idea de que la aparente disponibilidad total de la información digitalizada en la Sociedad de la Información, globalizada y democratizada con el apoyo de los dispositivos móviles como herramienta se promete autónoma y termina siendo insuficiente para la comprensión de sí mismos de los sujetos protagonistas. Trasladando a la materialidad fisiológica las explicaciones de la subjetividad humana —que implican decisiones en torno a cuestiones como la moral o los sentimientos afectivos—, se erradica precisamente la intervención subjetiva del sujeto que ejecuta tales decisiones. Se le excluye de la conciencia de participar en el proceso, en este caso, de acceso al conocimiento o de lectura del texto audiovisual, en pro del dato, de la información objetivizante. Adquirir conciencia de la propia responsabilidad en el proceso pasa por atender lo que de subjetivo, de íntimo y particular tiene la interacción con el dispositivo —simbólico y físico— que nos brinda el acceso a un determinado mundo.

Solamente desde la aproximación crítica al paradigma informativo, al cine, a cualquier discurso, y no desde una entrega rendida al mismo, puede comprenderse en tanto artefacto cultural, simbólico, ideológico. El esfuerzo interpretativo en una época que parece querer aniquilarlo es condición necesaria para evitar la absoluta desprotección ante la omnipotencia y omniinclusividad del paradigma informativo.

Dentro de la no linealidad justificada por el punto de vista, encontramos tres tipos básicos de justificaciones argumentales que dan un por qué a la desestructuración narrativa: amnesia y desdobles de personalidad. Ambas (a veces solapadas), y especialmente la primera, suponen dos de las principales obsesiones de los filmes fracturados postclásicos. La obsesión por la memoria en forma de imágenes registradas es consustancial a la cultura digital y por ello uno de los más insistentes motivos de las narrativas fracturadas postclásicas, que desde títulos como *Final Cut* hasta *Black Mirror* reflexionan constantemente sobre escenarios en los que un hipotético registro total de la experiencia vital del sujeto, que le exime de la operación subjetiva de recordar. La amnesia ligada a la no linealidad da lugar a figuras como las del *héroe amnésico*, protagonista por excelencia de estos filmes postclásicos destinado a una búsqueda identitaria o justiciera que termina incriminándole como principal responsable de sus males en puestas en escena cargadas de espejos, máscaras, fotografías y espacios carelarios u hospitalarios. Uno de los nudos clave de la intersección entre lo trágico, el thriller postclásico y la no linealidad reside en la búsqueda del héroe amnésico de su propia identidad. Tal y como apuntábamos más arriba, todas las comodidades informativas de la Sociedad de la Información y el auge de las neurociencias, que parecen ser autosuficientes y eximir al sujeto de implicarse subjetivamente en la búsqueda del saber, no le sirven para comprender su identidad. El héroe amnésico contesta el supuesto éxito de la neurociencia y el estudio fisiológico de lo cerebral en tanto explicación definitiva de todo lo concerniente a la subjetividad humana por dos razones principales:

1. Demuestra la insuficiencia de la disponibilidad del mero dato, de la información, para resolver su precaria situación y comprender su pasado una y otra vez, desde *El sexto sentido* hasta la saga de Jason Bourne pasando por *Paycheck*, *Sin identidad* u *¡Olvidate de mí!*, el conflicto se repite.
2. La aplicación de técnicas de investigación e intervención de corte científico sobre su mente se demuestran constantemente como un fracaso, una decepción o directamente un agente complicador de su turbio estado.

Además, la consecución del saber que tan desesperadamente busca el protagonista amnésico no le reporta un completo bienestar sino que le obliga a afrontar una herida. La tensión entre la voluntad de recuperar una identidad olvidada y el peligro de enfrentarse al descubrimiento retrotrae inevitablemente la inseguridad contemporánea a la universal mitología edípica, pues el dolor es el precio por el descubrimiento del conocimiento y la verdad. De este modo, el querer superar el conocimiento entendido como el acceso al saber epidérmico, la indagación profunda y dolorosa en la propia subjetividad, es castigada con el horror de enfrentarse al trauma más íntimo. El parricidio y el incesto, crímenes cometidos por Edipo sin saberlo, son constantes a los que llegan los protagonistas de *mind-game* filmes. Con el fin de justificar todo lo propuesto, analizamos *Desafío total*, *Abre los ojos*,

Memento, Los otros, Spider, El maquinista, ¡Olvidate de mí!, Triangle, Hierro, Shutter Island, Sin identidad o Trance.

Sintetizando los relatos protagonizados por amnésicos desde la época del clasicismo hasta el presente nos encontramos con una evolución que transita desde el olvido del gran trauma hasta el olvido de lo íntimo, así como de la exculpación clásica a la culpabilidad contemporánea. Abundan, a mediados del siglo XX, los excombatientes de la Segunda Guerra Mundial, Korea e incluso posteriormente Vietnam que, creyéndose individualmente culpables de cometer atrocidades, fueron en realidad víctimas de una determinada situación geopolítica; también aquellos desmemoriados necesitados de terapia para recuperar un pasado personal suelen terminar descubriéndose víctimas de accidentes o infortunios de los que son inocentes. En cambio, los protagonistas de *mind-game films* como *Sin identidad* o *Paycheck* decidieron participar en ataques terroristas o venderse a multinacionales con el compromiso de no recordar su colaboración en proyectos de ética dudosa. Así, además de las alteraciones narrativas y formales que permiten que los clasifiquemos bajo la etiqueta de la no linealidad o las narrativas dislocadas, a diferencia de sus predecesoras, albergan héroes culpables que olvidan traumas más particulares, más íntimos, recurrentes desde la Grecia clásica: el parricidio, el infanticidio, lo tormentoso de relaciones amorosas, el rechazo social, olvidan su propia muerte, la muerte de un ser querido. Paradójicamente, la lección que propone el padecimiento de la amnesia en los relatos postclásicos es que la importancia de olvidar no puede ejercerse sin el recuerdo. Prácticamente todos los relatos exigen de sus desmemoriados protagonistas que recuerden y asuman su pasado para alcanzar algo parecido a un estado de estabilidad en el que sus pesadillas y obsesiones cesen. Es la asunción de la falta inherente al ser humano lo que les permitiría olvidar su pasado, pues no se puede olvidar ni naturalizar lo que no se conoce. Tampoco se puede tapiar lo traumático suprimiéndolo por completo, pues acechan los malestares que sobreviven en forma de síntoma. Una vez recordado el trauma puede ser asimilado, relativizado y tal vez olvidado. Pero no extirpado de la vivencia subjetiva de los protagonistas. Y, lo más importante que pone en relación el lenguaje cinematográfico con esta idea implícita en los filmes es que de la mano de ese recuerdo y asimilación de lo trágico viene la vuelta a la normalidad narrativa. La no linealidad o alteraciones del punto de vista quedan justificadas por el desorden subjetivo y comprendidas por parte del espectador, que ha obtenido una explicación racional según la cual toda la distorsión narrativa cobra sentido.

La otra gran justificación para desórdenes del punto de vista y la focalización son los desdobles de personalidad que dan cuerpo a personajes de apariencia autónoma y existencia efectiva en la diégesis que, en realidad, existen solamente en la mente de los protagonistas que padecen el trastorno, sin saberlo y sin que lo sepa el espectador. Éstos “dobles” no pueden comprenderse sin atender a su raíz en la literatura fantástica de finales del siglo XVIII que se arrastra a lo largo del XIX y es llevada al cine tal y como hemos visto de la mano de los apartados 4.3.2.3.1 y 4.3.2.3.2. con el análisis de *Jeckyls*, *Hydes*, *William Willsons* y demás dobles siniestros. La dialéctica que el *doble* establece con el desconcertado *original* le lleva a interrogarse sobre sí mismo, bien por cómo le frustra los planes, bien por las atrocidades que comete él y que el *original*, en el fondo, quisiera experimentar. En cualquier caso, a diferencia de lo que sucede en estos relatos de raíz romántica que preservan cierto misterio respecto a esos siniestros acompañantes, en el cine contemporáneo se suele llegar a una explicación lógica que da razón de lo aparentemente

irracional y a la que, si bien no le da siempre un nombre concreto, suele aludir en forma de trastorno de la personalidad (o en algún caso, meramente, fantasma). Para dar cuenta de todo ello hemos analizado *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *Identity*, *La ventana secreta*, *Triangle*, *Cisne negro*, *Coherence*, *Another Me* y *Goodnight Mommy*.

La última categoría de no linealidad, la que queda sin justificar argumentalmente, la hemos analizado en el punto 4.3.3. La principal diferencia entre ambos grupos es que en este la estructura no lineal del relato no encuentra justificación en ningún punto de vista de algún personaje que experimente el relato de una forma que no sea temporalmente lineal. No hay motivo diegético que explique la ruptura del avance temporal, ni referido a la posibilidad de viajes temporales ni tampoco a una supuesta perturbación del protagonista. Se trata de la fracturación postclásica que mejor encaja en lo que hemos distinguido en el capítulo tercero como *puzzle film*: un mosaico de escenas “desordenadas” que forman parte de una misma historia (a veces coral, como *Pulp Fiction*, y a veces no, como *Blue Valentine*), y cuyo “desorden” se corresponde directamente con la organización del meganarrador, la más alta instancia de la enunciación, sin que éste haya delegado en ningún personaje desorientado. La ruptura de la linealidad temporal, vehículo discreto de una historia, reclama una intencionalidad que explique el por qué de la distorsión, motivo que se busca en las decisiones estéticas y narrativas del meganarrador.

Observamos en esta sección se da una heterogeneidad argumental y estética cuyo denominador común es el desorden de las secuencias que conforman el relato, si bien los argumentos que desarrollan tanto una crítica social con conflictos raciales y económicos (*Amores perros*, *Crash*, *Ciudad de dios*) como la degradación o los altibajos de una relación amorosa confluyen, mayoritariamente, en este tipo de no linealidad. Es el caso de *500 días juntos*, *Blue Valentine* o *Alabama Monroe*, que como veremos en el siguiente capítulo enfatizan lo trágico del paso del tiempo, del deterioro del amor, al yuxtaponer en el relato sus más dulces y amargos episodios, aunando secuencias distantes en el tiempo diegético de la historia. Sin embargo, aquello que nos mueve a generar dos grandes grupos es la posibilidad o no de reconstruir la linealidad, imaginariamente, tras la lectura del espectador, así como la coherencia total del relato. Es decir: por un lado observamos los filmes que se pueden recomponer, al terminar dejan la concepción de un universo diegético lógico consigo mismo, verosímil, al cual se pueden aplicar los parámetros que rigen el cine mainstream, cuya narración es desafiada en su trayecto pero jamás rota por completo. Por otro lado, el segundo de los grupos abarca filmes que niegan esa reconstrucción total y en los que siempre queda un resto, una contradicción, un agujero de sentido que invoca la necesidad de un sujeto que se haga cargo de esa herida, la cual no es resuelta desde los intersticios del relato. Este segundo grupo, encabezado por obras de Lynch, resulta muy minoritario en comparación al anterior.

El análisis de las diversas historias que conforman *Amores perros*, *21 gramos* y *Babel* revelan la pluralidad de perspectivas que conforman las historias totales, comprometidas con la denuncia de aspectos como la indigencia, la violencia de género y callejera, el tráfico de armas, la inmigración ilegal o la precariedad del sistema sanitario estadounidense. Esa pluralidad de historias converge en un hecho compartido que une y da coherencia y sentido a todas las historias, pues además de suponer el nexo argumental entre ellas, contribuye a la orientación espaciotemporal del espectador. De este modo, la forma se imbrica con el

contenido para sostener una propuesta ética que vincula a las clases pudientes con las desfavorecidas haciéndolas colisionar literalmente, para desplegar después el día a día de cada grupo, sus diferentes suertes y modos de vida, y tirar del hilo que les llevó al accidente en cuestión (una colisión múltiple de tráfico, un atropello, un tiro desafortunado). Así, la utilización de recursos postclásicos evidencian lo artificioso de la enunciación y fuerzan al espectador a tomar partido en la reconstrucción de la misma. Sin embargo, la reconstrucción del relato es facilitada por la misma enunciación que conculca los principios de la transparencia enunciativa en lo que termina siendo un alarde de la capacidad de maleabilidad del MRI. Finalmente, cada fragmento de la historia casa cuidadosamente con el resto dando lugar a un rompecabezas completo y terminado. Lo que al principio parece una fragmentación que busca confundir al espectador termina volviéndose dócil, pues la información suministrada en cada escena es suficiente para la recomposición de la historia en todos los casos. En algunos de ellos, como hemos visto, incluso se repite la frecuencia temporal de eventos como los accidentes para mayor comprensión del espectador y coherencia total de la ética de los diferentes puntos de vista.

Además de la obra de Iñárritu, también *La mala educación* y *La piel que habito* de Pedro Almodóvar suponen ilustrativos ejemplos de cómo el meganarrador malicioso juega a confundir mediante el mismo recurso —los fundidos encadenados— que posteriormente clarifica al espectador la verdad de lo ocurrido. Con ello, se genera una gran reflexión irónica sobre la capacidad engañosa del lenguaje cinematográfico normativo y su interiorización por parte del espectador, a merced de la voluntad organizativa de la enunciación que va desplegando relatos plagados de aristas.

En el otro extremo en cuanto a inteligibilidad se refiere, hemos visto cómo *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, dirigidas por David Lynch, suponen apuestas mucho más radicales que niegan la posibilidad de reconstruir la coherencia de los relatos. Ello se debe principalmente a contradicciones temporales y relativas a la identidad de los personajes, pues el espacio y el tiempo de las diversas tramas vinculadas pertenece al mismo universo pero el rol de los actantes, su nombre, su personalidad y su ubicación dentro de la ficción varía. Un mismo cuerpo alberga distintas indentidades como personaje sin que el cambio de uno por otro se resuelva jamás. Lo mismo sucede con personajes presentes en dos lugares simultáneamente. Estos y otros recursos dan lugar a una ruptura con lo normativo que supera la del resto de *mind-game films* estudiados sin terminar de proponerse como vanguardista, pues mantiene en común con los otros que sus planteamientos arrancan de premisas verosímiles que podrían dar lugar a thrillers convencionales.

Con la gran diferencia establecida entre la estabilidad ontológica de los mundos de Alejandro González Iñárritu y Almodóvar en contraposición a los pesadillescos delirios de David Lynch queda en evidencia que, si bien la no linealidad temporal y la inestabilidad narrativa reducen la transparencia y autosuficiencia de la ficción cinematográfica, su capacidad rupturista es solamente potencial, pues al fin y al cabo la fragmentación forma parte elemental del concepto de puzzle, el cual no se entiende sin la posibilidad de recomposición. Depende, en última instancia, de la deriva del relato y su resolución (o irresolución). Lo postclásico toma prestados esos “elementos puzzle” que retuercen el significado o amenazan con que el sentido se diluya para terminar construyendo con ellos los lugares comunes que vamos analizando como sus características principales.

El último rasgo que identificamos como transversal a las narrativas dislocadas es una potente autorreferencialidad que, desde su interior, permite la recomposición de la consistencia del mundo representado, tanto en los casos en que la opacidad del discurso la atribuíamos al meganarrador como en los que es un punto de vista diegético problemático aquél que justifica la dislocación. El relato mira hacia sí mismo al formar parte de esa tendencia a la complicación. En este sentido se entienden, por ejemplo, las repetidas representaciones de un mismo hecho que hacen referencia a la participación de todos los implicados, a lo que el espectador ya sabe (porque ya ha visto) y a la información que se va añadiendo, que dialoga con la anterior formando el poliedro que son los *puzzle films*. Proponemos que, hasta cierto punto, la autorreferencialidad de los *mind-game films* hunde sus raíces en uno de los rasgos fundamentales de la cultura visual contemporánea: la validez de la subjetividad como puerta de acceso al conocimiento y representación del mundo. A partir de esta premisa, rastreamos brevemente cómo la subjetividad se empareja en la modernidad estética —partiendo del romanticismo— con la experimentación formal y narrativa y también cómo, posteriormente, el cine postclásico que estudiamos convierte ese punto de vista interior en delirante, engañoso, que termina paradójicamente desacreditando la subjetividad en la que depositaba la responsabilidad de trasladar el relato. Es desde esta perspectiva que hemos analizado *La mujer del teniente francés*, *Adaptation*, *Las boras*, *Swimming Pool*, *Expiación*, *En la casa* y *Blind*.

Terminamos el capítulo concluyendo que La clave para comprender lo particular de la inestabilidad de la mayoría de narrativas fracturadas consiste en situarse en un punto de equilibrio entre la rotura de la transparencia enunciativa en virtud de la fragmentación y los narradores engañosos, impropios de las ficciones *mainstream*, y la resolución final que tiende a reubicar cada pieza del relato o a explicitar quién decía la verdad, indulgencia que niegan los más rupturistas filmes de Lynch. Proponemos que la estrategia más potente para ir contra lo hegemónico es la negación de la paz final, independientemente de lo enrevesado que pueda ser el camino que llegue hasta ella. Por otro lado, el apego a subjetividades delirantes, la empatía con la desorientación del amnésico o el delirante dejan abierta una puerta a la posibilidad de ejercer una crítica desde el compromiso con esas subjetividades atormentadas.

Los otros (A. Amenábar, 2001)

CAPÍTULO 5

Capítulo 5. La tematización y puesta en imágenes de la inestabilidad contemporánea: narrativas fracturadas como índice de diversas crisis

- 5.1 NO LINEALIDAD COMO FALTA DE ANCLAJE A LA REALIDAD
- 5.2 CRISIS DE LAS BONDADES TECNOLÓGICAS
 - 5.2.1 PRECEDENTES MÍTICOS Y DE LA CIENCIA FICCIÓN
 - 5.2.2 CUANDO LA SOSPECHA ALCANZA LA TRAMA
 - 5.2.3 EL SINIESTRO REFLEJO QUE DEVUELVE EL ESPEJO NEGRO: LA COMPLEJIDAD DE *BLACK MIRROR*
- 5.3 LA DECADENCIA DEL AMOR Y CRISIS DE LA FAMILIA
 - 5.3.1 LA INSUFICIENCIA DEL AMOR
 - 5.3.1.1 *LULU ON THE BRIDGE* (PAUL AUSTER, 1998)
 - 5.3.1.2 *LOS AMANTES DEL CÍRCULO POLAR* (JULIO MEDEM, 1998)
 - 5.3.1.3 *LAS HORAS* (THE HOURS, STEPHEN DAIDRY, 2002)
 - 5.3.1.4 *5X2 (CINCO VECES DOS)* (5X2, FRANÇOIS OZON, 2004)

- 5.3.1.5 *LA CIENCIA DEL SUEÑO* (THE SCIENCE OF SLEEP, MICHEL GONDRY, 2006)
- 5.3.1.6 *500 DÍAS JUNTOS* (500 DAYS OF SUMMER, MARC WEBB, 2009)
- 5.3.1.7 *BLUE VALENTINE* (DEREK CIANFRANCE, 2010)
- 5.3.2 LA INADECUACIÓN DE PUNTOS DE VISTA
 - 5.3.2.1 *LA MUJER DEL PUERTO* (ARTURO RIPSTEIN, 1991)
 - 5.3.2.2 *THE AFFAIR* (HAGAI LEVI, SARAH TREEM, SHOWTIME, 2014)
- 5.3.3 LA PÉRDIDA DEL HIJO COMO CATALIZADORA DE LA DESESTRUCTURACIÓN
 - 5.3.3.1 *IRREVERSIBLE* (IRRÉVERSIBLE, GASPAR NOÉ, 2002)
 - 5.3.3.2 *THE TRACEY FRAGMENTS* (BRUCE MCDONALD, 2007)
 - 5.3.3.3 *ALABAMA MONROE* (THE BROKEN CIRCLE BREAKDOWN, FELIX VAN GROENINGEN, 2012)
 - 5.3.3.4 *GOODNIGHT MOMMY* (ICH SEH ICH SEH, SEVERIN FIALA, VERONIKA FRANZ, 2014)
- 5.4 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO 5

LA TEMATIZACIÓN Y
PUESTA EN IMÁGENES DE
LA INESTABILIDAD
CONTEMPORÁNEA:
NARRATIVAS
FRACTURADAS COMO
ÍNDICE DE DIVERSAS
CRISIS

Capítulo 5. La tematización y puesta en imágenes de la inestabilidad contemporánea: narrativas fracturadas como índice de diversas crisis

- 5.1 NO LINEALIDAD COMO FALTA DE ANCLAJE A LA REALIDAD
- 5.2 CRISIS DE LAS BONDADES TECNOLÓGICAS
 - 5.2.1 PRECEDENTES MÍTICOS Y DE LA CIENCIA FICCIÓN
 - 5.2.2 CUANDO LA SOSPECHA ALCANZA LA TRAMA
 - 5.2.3 EL SINIESTRO REFLEJO QUE DEVUELVE EL ESPEJO NEGRO: LA COMPLEJIDAD DE *BLACK MIRROR*
- 5.3 LA DECADENCIA DEL AMOR Y CRISIS DE LA FAMILIA
 - 5.3.1 LA INSUFICIENCIA DEL AMOR
 - 5.3.1.1 *LULU ON THE BRIDGE* (PAUL AUSTER, 1998)
 - 5.3.1.2 *LOS AMANTES DEL CÍRCULO POLAR* (JULIO MEDEM, 1998)
 - 5.3.1.3 *LAS HORAS* (THE HOURS, STEPHEN DAIDRY, 2002)
 - 5.3.1.4 *5X2 (CINCO VECES DOS)* (5X2, FRANÇOIS OZON, 2004)

- 5.3.1.5 *LA CIENCIA DEL SUEÑO* (THE SCIENCE OF SLEEP, MICHEL GONDRY, 2006)
- 5.3.1.6 *500 DÍAS JUNTOS* (500 DAYS OF SUMMER, MARC WEBB, 2009)
- 5.3.1.7 *BLUE VALENTINE* (DEREK CIANFRANCE, 2010)
- 5.3.2 LA INADECUACIÓN DE PUNTOS DE VISTA
 - 5.3.2.1 *LA MUJER DEL PUERTO* (ARTURO RIPSTEIN, 1991)
 - 5.3.2.2 *THE AFFAIR* (HAGAI LEVI, SARAH TREEM, SHOWTIME, 2014)
- 5.3.3 LA PÉRDIDA DEL HIJO COMO CATALIZADORA DE LA DESESTRUCTURACIÓN
 - 5.3.3.1 *IRREVERSIBLE* (IRRÉVERSIBLE, GASPAR NOÉ, 2002)
 - 5.3.3.2 *THE TRACEY FRAGMENTS* (BRUCE MCDONALD, 2007)
 - 5.3.3.3 *ALABAMA MONROE* (THE BROKEN CIRCLE BREAKDOWN, FELIX VAN GROENINGEN, 2012)
 - 5.3.3.4 *GOODNIGHT MOMMY* (ICH SEH ICH SEH, SEVERIN FIALA, VERONIKA FRANZ, 2014)
- 5.4 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

CAPÍTULO 5. LA TEMATIZACIÓN Y PUESTA EN IMÁGENES DE LA INESTABILIDAD CONTEMPORÁNEA: NARRATIVAS FRACTURADAS COMO ÍNDICE DE DIVERSAS CRISIS

Y, puesto que me echaste en cara mi ceguera, he aquí lo que te digo: tú, aunque tienes vista, no ves en qué punto estás de males, ni dónde habitas, ni con quiénes compartes la morada. ¿Sabes a caso de quiénes procedes?

Sófocles. *Edipo rey*.

En capítulos anteriores hemos defendido que la convulsión formal es sintomática de un malestar, que interpela al lector con la demanda de hacerse cargo de lo que funciona en contra de la denotación, de la autosuficiencia del relato. En este capítulo pretendemos retomar tal presupuesto subrayando la ligazón indisoluble entre contenido y forma, pues defendemos que las narrativas fracturadas postclásicas señalan los temores, las obsesiones, las crisis de toda una época. Éstas se manifiestan tanto formalmente en la desestructuración narrativa —y, en ocasiones, visual— como en los conflictos, en la temática que abordan.

Des de *Black Mirror* hasta *Hannibal* (Bryan Fuller, NBC: 2013-2015), desde *Origen* hasta *Las horas*, el audiovisual contemporáneo resulta un fértil caldo de cultivo de propuestas en las que la complejidad narrativa y visual se imbrica con la representación de la crisis de la confianza en el Estado, la ley, el amor, la ciencia, la tecnología, la familia y, en definitiva, los valores que amarraban los relatos clasicistas, pacíficos, estables y cerrados en

los que las aventuras y desventuras de sus habitantes sucedían en un mundo cuyas variables eran conocidas y atendían a las reglas de verosimilitud que se ajustaban, a su vez, con la cultura visual del espectador.

La proliferación y el reconocimiento que tanto el público como la academia y la crítica otorgan a las series y cine postclásico complejo el estatuto de producciones características y portadoras de los problemas, obsesiones, dificultades y estilemas propios del tiempo que las alumbra. En el análisis de las mismas emerge el trenzado comentado más arriba entre forma y contenido, del que anotamos los más significativos puntos a continuación, relacionados todos ellos con diversas crisis que atraviesan los relatos propuestos.

5.1 NO LINEALIDAD COMO FALTA DE ANCLAJE A LA REALIDAD

Los *mind-game films* no solamente sitúan en las pantallas cinematográficas de circuitos de exhibición de notable alcance —cuando se trata de producciones como *Origen*— los conflictos y malestares epocales que desarrollamos a continuación sino también una propuesta de fuga del sentido. Era en esta dirección que Revert destacaba de la relevancia de *Origen* «entenderla como la ficción que ha oficializado, vía su gran aceptación, el triunfo largamente sospechado de los nuevos modos de contar nuevas historias —o las historias de siempre— que acoge el mind-game film» (2013: 56). Hemos visto que se trata de un semblante rupturista que, en muchos casos, es reconducido desde la misma enunciación del relato para su comprensión final. Esto no obstante, en primera instancia las narrativas fracturadas parecen representar una huida de los parámetros (espaciales, temporales, mentales, etc.) asociados a la realidad. En palabras de Josep Maria Català, «la retórica delirante contemporánea implica, por un lado, la descomposición de un realismo, e incluso de una realidad, estable, homogénea, objetivista, etc., y por el otro, lo que podríamos denominar una mentalidad paranoica que sería el rasgo característico del imaginario contemporáneo, desde la política a la estética» (Català, 2013: 86). La desintegración de la forma y del realismo entendido como mimesis formal, más allá de la voluntad de reivindicación social que el movimiento con mayúsculas tuviera desde mediados del siglo XIX, es una constante en las artes occidentales desde el último tercio de ese mismo siglo en adelante. El imaginario paranoico que Català menciona queda visiblemente representado, por ejemplo, por el expresionismo de finales de siglo XIX —y, desde luego, posteriormente por el surrealismo de entreguerras— con las máscaras siniestras de James Ensor, los alienados transeúntes de Ernst Ludwig Kirchner o los desesperados y fantasmales personajes del desdichado Edward Munch. Ya a su alrededor se desintegra la geografía y la

arquitectura urbana, ya sus calles las habitan individuos condenados a un anonimato grotesco e hiriente que representan la comedia hiriente de la vida en su desfilar enajenado. Ya en ellos, y en muchos otros, la subjetividad del creador como huella expresa por encima del valor mimético de la imagen respecto al supuesto referente. En cualquier caso se trata, sin embargo, y especialmente al pensar en el periodo vanguardista posterior y/o contemporáneo a la Primera Guerra Mundial, de movimientos artísticos llamativamente autoconscientes, algunos de ellos como el futurismo incluso programáticos y con manifiesto de partida, que voluntariamente quedan al margen del arte académico, con el que nada quieren tener que ver —sobre todo a finales del siglo XIX, cuando aquél sigue mirando hacia un clasicismo amanerado y dulcemente decadente—.

Cabe destacar que la época que genera ese arte no solamente no lo acepta sin ambages sino que directamente llega a tratarlo de *degenerado*. En los primeros decenios de siglo XX, como recuerda Català, «no era precisamente el arte lo que estaba degenerado en aquel momento en el que las dosis de criminalidad y brutalidad institucional aumentaban drásticamente» (2016: 233). Como es bien sabido, la Alemania nazi se sitúa institucionalmente en contra de la vanguardia dando lugar a la conocida muestra de *Arte degenerado* —*Entartete Kunst*— que circuló con todo éxito por los estados alemán y austriaco, indicando «hasta que punto en 1937 el pueblo alemán se había adentrado en la degenerada mentalidad nazi» (Català, 2016: 233). Con ello queda en evidencia la resistencia a la aceptación sin más de la representación de la realidad como angustia, del resto entre la forma que se observa fisiológicamente, más análoga a la representación previa a lo vanguardista, y su interpretación en clave simbólica que señala hacia la insuficiencia de la anterior en tanto puesta en cuadro de los malestares de su tiempo.

Lógicamente, en las postrimerías del siglo XX y el arranque del XXI las industrias culturales (su existencia, incluso) y el panorama artístico difieren con mucho de los del anterior. Sin embargo, atendiendo a las concepciones de la historia como un magma dialéctico de ecos e influencias y a la idea de *síntoma* “profético”¹ que defiende Català, queda demostrado un eco bidireccional: la aparición puntual de temas como los viajes en el XIX que explotará la cultura visual del siglo XX, y la reapropiación y reformulación inversa, de temas y motivos clásicos, por parte de los siglos XX y XXI:

el síntoma se produce en los laboratorios de la denominada alta cultura, pero no será hasta que la cultura popular haga suyas sus consecuencias que podrá decirse que se ha realizado plenamente aquello a lo que el síntoma apuntaba. Vemos como el vínculo social con el pasado no se establece solamente a través del eje lineal de la historia socioeconómica y política, entendida como fundamento de todas las otras historias posibles, convertidas en cómodas pasajeras del tren que ella arrastra. El vínculo cultural es más profundo y establece vías subterráneas a través del juego profético de los síntomas y su desarrollo a largo plazo (2013:37).

La relación resulta transversal a diversas épocas que conllevan diversos modos de narrar, pero también a diferentes esferas que no se reducen a lo artístico —siempre en

¹ Según la cual éste es entendido de forma profética: hay que acudir a manifestaciones culturales del presente para comprender obras pioneras, proféticas, del pasado, que serían los “síntomas”.

contacto, por otro lado, con las obsesiones de una época— sino que reflejan también las consecuencias de una complicación de sectores como el financiero:

[l]a forma es antigua, pero ha sido en el siglo XX cuando el dispositivo se ha abarrocado, produciendo, como indica Lanchester, una transformación en las finanzas equivalente al surgimiento del arte moderno, con su ruptura con el sentido común, giro hacia la autorreferencia, la abstracción y conceptos imposibles de explicar en lenguaje ordinario. Este mismo giro barroco, que ha convertido las finanzas y el arte moderno en productos de extrema complejidad, es también responsable de los relatos de ciencia ficción en los que el tiempo se retuerce y se vuelve paradójico: en última instancia, los derivados financieros, los cuadros de Jasper Johns y “Matrix” son el producto de una misma concepción del tiempo (Català, 2012: 36).

Tras la evolución tanto del lenguaje audiovisual —con el cine pero también el fotoperiodismo, la televisión, los videojuegos, la imagen digital en su conjunto, etc.— como de la estructura en sí de sus sistemas de producción y consumo, nos hallamos ante un panorama en que el espectador —potencial creador también de imágenes y relatos—, inmerso en los códigos audiovisuales que rigen los crecientes espacios textuales dominados por la imagen, es cada vez más cómplice de la diversificación de lenguajes audiovisuales mediante los que ésta se le ofrece. Perdida la hegemonía de la industria cinematográfica a la cabeza del entretenimiento en la cultura de masas —no solo debido a la televisión sino también, por ejemplo, a los videojuegos y la competencia de los contenidos extremadamente heterogéneos que acoge Internet—, su lenguaje (especialmente el del entendido como cine postclásico, como hemos visto) se hibrida con el de todos estos *new media* (Lister, 2009). Parte de los formatos y relatos postclásicos a los que esa hibridación da lugar son las narrativas fracturadas que aquí estudiamos, las cuales, como venimos afirmando, combinan el aparente desafío a la convención, desde una ruptura formal mucho menos agresiva que la de las vanguardias artísticas de principios de siglo y que la del cine de la modernidad, con el respeto de muchas de las normas sobre las que se edifica el modo de contar historias más convencional, anclado en la tradición del clasicismo cinematográfico. Teniéndolo en cuenta, Català defiende que

el relato postclásico, o posmoderno, implica una absorción de la sensibilidad vanguardista por la cultura popular, lo cual supone un enriquecimiento de esta cultura y, por consiguiente, de la sensibilidad social. Normalmente, este proceso se había considerado negativo, como una desactivación, por parte del sistema, del potencial revolucionario de la vanguardia. Ahora debemos contemplarlo de forma distinta: la vanguardia como tal ha terminado. Es decir, el juego minoritario ya no es posible. Pasamos a una post-vanguardia que implica transformaciones estéticas de carácter social (Català, 2013: 89).

Ciertamente, entendemos que la vanguardia como tal terminó tiempo atrás y que difícilmente el lenguaje visual puede romper formal y conceptualmente con la tradición más de lo que lo hiciera en su día el cubismo o el suprematismo de Malévich del *Cuadro blanco sobre fondo blanco*. El juego propuesto no es, además, minoritario sino que tal y como apunta Català y avanzábamos parte del amplio conocimiento por parte del espectador de los códigos audiovisuales de su tiempo. Sin embargo, cuestionamos que las «transformaciones estéticas» que el teórico apunta conlleven, necesariamente, una transformación social.

Veremos más adelante cómo la sacudida formal de la no linealidad y la fragmentación postclásica, el despegue de la convención y la llamada de atención sobre la construcción del propio discurso resulta, en la mayoría de los casos, un artificio lúdico que funciona como enganche para el espectador cuya retina saturada de estímulos visuales absolutamente dispares reacciona ante la propuesta de un reto, de un relato diferente, que le entretiene mientras le busca la coherencia a ese mundo que parece alejarse de la medida de la realidad, pero que raramente lleva aparejada una reflexión del calado y la fuerza vanguardista o del cine moderno. De este modo, el fin de la vanguardia —cumbre de lo moderno— y la absorción de lo fragmentario por parte de lo moderno no garantizan, por sí mismos, la extensión de una «sensibilidad social» que supere el mero consumo del audiovisual como fruición, como disfrute transitorio.

Como último apunte de este epígrafe retomamos la relación que Lauro Zavala establece entre el cine de catástrofes y las narrativas no lineales, considerándolas ambas como representaciones emparejadas a una conciencia apocalíptica de fin de un todo en la cual, estas narrativas:

se suman a una tradición melancólica de carácter apocalíptico que va del cine de catástrofes que alcanza cada día más fuerza, especialmente a partir de los años noventa, hasta llegar hoy en día a la apoteosis de las películas sobre el fin del mundo. [...] estas narrativas dislocadas, parcialmente beckettianas y kafkianas, coinciden con el estado de una economía internacional igualmente dislocada (Zavala, 2013: 86).

En otro lugar, Josep Maria Català coincide con esa idea de una economía “dislocada”, irracional, que escapa al control incluso de organismos supra-nacionales como el Fondo Monetario Internacional o el Banco Mundial y solamente, dice el teórico, es comprensible desde dentro de la misma. Esto no obstante, no por constituir una «meta-realidad»² que se superpone al mundo físico cala menos en el funcionamiento de las sociedades y los individuos:

[e]l capitalismo, cuando alcanza un determinado nivel de desarrollo, crea una meta-realidad que determina el funcionamiento del mundo de la cotidianeidad empírica. Es una realidad que está a la vez por debajo del mundo empírico (lo modifica constantemente) y por encima del mismo (ya que no es perceptible más que sobrepasándolo). Observemos, sin embargo, que esta condición fluida del espacio-tiempo constitutiva de la fábrica que sustenta la meta-realidad del capitalismo avanzado, sólo se detecta en un primer momento a través de representaciones tecno-estéticas o literarias. Es decir, el mundo del arte o de la literatura, intuye, a veces ayudado por la tecnología, las características de la nueva realidad espacio-temporal (2013: 38).

Si bien son minoría los filmes de entre nuestro corpus que tematizan el fin del mundo o una terrible amenaza cerniéndose sobre éste —*Al filo del mañana* sería una de las pocas que lo tratan argumentalmente partiendo de la invasión alienígena—, ciertamente en la estructura rota o bucleica así como las diversas crisis que señalaremos a continuación confieren a los relatos cierto aire paranoico. No en balde los ejemplos que forman parte del corpus de esta investigación proliferan especialmente a partir de la década de los noventa

² Aquella «creada por los flujos financieros, por la actividad de las multinacionales, por los automatismos de una economía computarizada y global» (Català, 2012: 39).

del siglo pasado, y curiosamente los fines de siglo son proclives a la agudización de sensibilidades que —dependiendo de las circunstancias sociohistóricas, políticas, económicas, etc.— han venido dando lugar a fenómenos que han alterado el panorama intelectual, estético e incluso político y social de su época. A finales del siglo XVIII y principios del XIX confluye la Revolución Francesa seguida del resto de oleadas revolucionarias —y restauraciones monárquicas— que recorrerán Europa durante las décadas siguientes con el espíritu del Romanticismo, que pondrá encima de la mesa el *yo* del sujeto artístico para empezar un proceso de convulsión formal e ideológica *in crescendo* hasta las Vanguardias del siglo XX. Cien años después, el decadentismo decimonónico registra la conciencia de fin de una época, el hartazgo del larguísimo siglo XIX que se ha agotado a sí mismo y que, con el Post-impresionismo, el Simbolismo y los pioneros expresionistas sigue la renovación del lenguaje comenzada a finales del siglo anterior. En este sentido, hemos comentado anteriormente cómo poco después, la belicosidad del Futurismo se rebela contra la languidez de una época contra la que escupía, en un registro diferente, por ejemplo Nietzsche cuando defendía la necesidad de precipitar esa decadencia de los valores de una época caduca para posibilitar una regeneración vigorosa que diera paso a una época menos hipócrita y más vitalista.

El crepúsculo del siglo XX supone un salto tan grande con la situación de finales de XIX en el mundo occidental (democracias consolidadas, derechos civiles, traslado de la economía hacia el sector servicios como principal fuente de riqueza y empleo, liberación de la mujer, desarrollo punta de las tecnologías del transporte y la comunicación y un larguísimo etcétera) que baste citar el temido *efecto 2000* para ejemplificar una obsesión de época ligada a una de sus características de base como es el crecimiento imparable de lo digital y el terror al derrumbe de ese universo paralelo compuesto de dígitos. Zygmunt Bauman al teorizar sobre el miedo contemporáneo —entendido incluso como una fuente rentable de beneficios económicos— pone el acento en el temor hacia lo poco probable que parte de la idea de que «[l]a civilización es vulnerable; siempre está a una sola conmoción del infierno» (2007: 30). El autor advierte que «[h]ay que creer que lo imposible *es* posible. Que lo posible *siempre* acecha, incansable, en el interior del caparazón protector de la imposibilidad, esperando a irrumpir. Ningún peligro es tan siniestro y ninguna catástrofe golpea tan fuerte como las que se consideran de una probabilidad ínfima (2007: 27). Y entre esos miedos contemporáneos mencionados por Bauman, la tendencia paranoica que mueve al sujeto moderno a desconfiar de todos y le inclina a sentirse presa de una conspiración contante se ve atravesada por un terror agudizado en los últimos años por las nuevas tecnologías de la imagen:

postmodern subjectivity is characterized by this panoptic paranoia in the experience of viewing: the fear of being seen and/or of being able to see, *all the time*, where one is both object and subject of the gaze —the epistemological position *par excellence* for members of a society determined by transnational capitalism and its visual-spatial structures of dominance and control (Kilbourn, 2010: 103).

Con todo, Grüner vincula la agresividad que atraviesa las sociedades occidentales contemporáneas, *alter ego* del malestar constante que impacienta al héroe amnésico, con el olvido de la propia subjetividad, del sesgo inherente al juicio propio. La búsqueda de amenazas externas y otros a los que derrocar acaba reclamando la introspección. Y es que

la evacuación total de la incertidumbre respecto a la posición propia puede conducir al desastre cuando alguien —individuo o sociedad— se considera en posesión de la objetividad absoluta y, como les sucede a los héroes amnésicos, suprime de su conciencia la conciencia de su pasado, su historia y su culpa:

[f]orcluyendo su Otro, Occidente no ha hecho más [...] que *renegar* de lo que estaba en su mismo centro, y a partir de entonces preguntarse, perplejo, de dónde viene esa violencia “irracional” que permanentemente lo acecha, sin reparar que es esa separación entre su mente y su cuerpo, ese impulso de dominación por un saber desencarnado y “despulsionado”, esa *falta* o ese quiebre en su propia Totalidad, lo que se le aparece como un nuevo y gigantesco enigma que *esta vez* no podrá resolver sino al precio de su propia *puesta en cuestión*. Ese Otro forcluido en su propio origen [...] *es*, en su propia matriz, la tragedia desconocida y tematizada por Freud en la “división del sujeto” (Grüner, 2002: 308-309).

Aquí proponemos la idea de que las narrativas no lineales que acogen al héroe amnésico tematizan esa sensación de inestabilidad que sacude las sociedades occidentales hoy. Resulta importante al analizarlas fijarse en la condición de alienados de muchos de los protagonistas de *mind-game films*. Ésta demanda, en relación con la ya citada amnesia y desubicación identitaria, una adquisición de autoconciencia para la resolución de los conflictos que se hace extensible a la trama. Su desorden necesita ser comprendido en relación al relato mismo, a los códigos que genera.

Cabe, pues, integrar la no linealidad narrativa entre esos productos destilados de la conciencia, o tal vez reflejo de lo inconsciente del delirio colectivo que presiente o experimenta un cambio de época, el tambaleo de lo conocido bajo los pies que, en este caso, toma forma de historias cinematográficas que cuestionan la cordura e identidad de sus propios protagonistas, el progreso ininterrumpido de la ciencia y la tecnología, la distinción entre realidad y ficción y el sostenimiento de estructuras y lazos afectivos familiares y amorosos.

5.2 CRISIS DE LAS BONDADES TECNOLÓGICAS

Entre los filmes dislocados contemporáneos hallamos diversas sospechas, desconfianzas que, cuando examinan con recelo el alcance y extensión cada vez mayor de la ciencia y la tecnología, ponen en entredicho en el sentido más postmoderno de la expresión el *progreso indefinido* de los ideales modernos asentados sobre la fe en la razón y la ciencia como cómplices del avance de la Historia. La hibridación genérica dota a estos filmes postclásicos de rasgos propios de la ciencia ficción como la justificación de sus argumentos de base en hipótesis justificadas en argumentos científicos cuya verosimilitud se construye —habitualmente—

desde la concepción de un futuro en que el desarrollo tecnológico es superior al de la sociedad contemporánea a la producción y estreno del filme.

5.2.1 PRECEDENTES MÍTICOS Y DE LA CIENCIA FICCIÓN

Veremos que las principales preocupaciones de los *mind-game films* en relación a lo tecnológico pivotan en torno a las redes sociales y la manipulación de la memoria, incidiendo, respectivamente, en la perversión de la industria del entretenimiento y la intimidad —incluso en la desaparición de ésta como concepto— y el confuso diseño de la propia identidad desde la alteración o supresión de recuerdos. Pero, a grandes rasgos, precedentes de la suspicacia respecto a las bondades del crecimiento imparable de la tecnología y la ciencia extendidas a cada vez más ámbitos de la cotidianidad y el poder humano para dominar la naturaleza y replicarse a sí mismo forman parte de la esencia de la ciencia ficción. Ambos se encuentran ya en los mitos prometeicos y fáusticos que fantasean con la creación de la vida desde la técnica humana, con independencia de la vigilancia y el permiso de la superioridad divina, con pactos diabólicos en búsqueda de la superación de la materialidad perecedera del propio cuerpo, así como en la *re-creación* de un cuerpo humano viviente desde lo inerte que supone *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) y sus revisiones posteriores.

La ciencia ficción cinematográfica contemporánea se ha hecho eco de ese malestar irresuelto —pues jamás el desarrollo tecnológico que despegó en el siglo XIX ha alcanzado la velocidad y la propagación a todos los ámbitos de la cotidianidad que tuvo a lo largo del siglo XX y que sigue creciendo a día de hoy— dando lugar a obras consideradas ya clásicos del género como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982), cuyo discurso no sólo punzaba al cuestionar los peligros de crear seres artificiales cuyo ingenio y capacidades físicas superen a las de sus creadores humanos sino también la problemática generada por la dotación de conciencia a unos seres que conocen conceptualmente lo que es la libertad sin poder poseerla. *Desafío Total* (Total Recall, Paul Verhoeven, 1990; Len Wiseman, 2012) alertaba también de los peligros de manipular la memoria y la identidad para lograr objetivos relacionados con espionaje y grandes corporaciones. *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) e incluso la posterior *Déjà vu. Cambiando el pasado* (Deja Vu, Tony Scott, 2006), daban el salto para cuestionar las posibilidades, los riesgos y la ética de la vigilancia social prácticamente como una cuestión de estado desde acceso al futuro mediante imágenes. Con ello, ya no sólo entran en juego las ambiciones individuales —o corporativas, pero privadas— de sujetos o empresas que persiguen la satisfacción de anhelos propios en busca del propio beneficio sino que el papel de la Justicia como fin público y del Estado como su garante entran a formar parte de ese todo que se cuestiona, que, de algún modo, entra en crisis.

Como breve apunte en este sentido consideramos pertinente recordar los episodios *White Bear* (#2x02: Carl Tibbets, Channel 4: 2013) y *White Christmas* (Carl Tibbets, Channel 4: 2014) de la ya mencionada *Black Mirror*. Los aplastantes capítulos de la serie que se antojan oscuramente premonitorios parecen explorar la idea de Bauman de que

el Estado, habiendo fundado su razón de ser y su pretensión de obediencia ciudadana en la promesa de proteger a sus súbditos frente a las amenazas a la existencia (de dichos súbditos), pero incapaz de seguir cumpliendo su promesa [...] se ve obligado a desplazar el énfasis de la «protección» desde los peligros para la seguridad social hacia los peligros para la seguridad personal (Bauman, 2007: 13).

Incluso, yendo más lejos, plantean un futuro próximo en el que hay un desplazamiento en las sentencias penitenciarias que se escurren peligrosamente desde lo objetivo del castigo y el cumplimiento de la justicia, desde la uniformidad de la vigilancia y reclusión, al castigo desde la mortificación de la subjetividad individual. La aplicación de la justicia convertida en espectáculo se recrea en atormentar a los condenados utilizando la manipulación de las relaciones personales, desorientándolos y exponiéndolos al público, que juega cruelmente con ellos. Provocando que pierdan su memoria, en el caso de *White Bear*, *Black Mirror* abre el debate también de si sigue siendo culpable alguien que no recuerda sus crímenes (y por tanto, de la identidad ligada a la memoria).

La pérdida de la intimidad es inherente al proceso, pues los condenados se convierten en un espectáculo no mediático, sino de la industria del entretenimiento. Mediante esos “castigos a medida” que se aplican en función de la particularidad de la vida privada de cada sujeto, la justicia deja de ser un ideal universal y ecuaníme a todos los ciudadanos.

5.2.2 CUANDO LA SOSPECHA ALCANZA LA TRAMA

Ya dentro del universo de los *puzzle films* *Abre los ojos*, *Olvidate de mí* u *Origen* son algunos de los títulos que retoman el testigo de sus predecesores. La particularidad de estos filmes respecto a los anteriores reside, como es de suponer, en que la inseguridad y las distorsiones vividas por los personajes alcanzan el nivel enunciativo del relato dando lugar a las narrativas complejas, fracturadas, no lineales, etc. que amarran al espectador a la subjetividad atormentada del personaje víctima (y en ocasiones también verdugo de sí mismo) de los riesgos de la comercialización del desarrollo científico-técnico aplicado a la manipulación de la conciencia, la memoria, y en definitiva la configuración subjetiva de la propia identidad.

Como sus antecedentes, ubican sus historias en un presente en el que el desarrollo de la tecnología permite, en el filme de Amenábar, combinar la preservación de los cuerpos inertes *criogenéticamente* con la implantación de falsos recuerdos y la posibilidad de olvidar que, aquello que parece que se está viviendo, es realmente un sueño diseñado por el protagonista del mismo. En *Olvidate de mí* se atiende, de forma diferente, la posibilidad de borrar los recuerdos que no se desean conservar. En *Origen*, el espacio que se puede recorrer y habitar entrando en una lógica temporal diferente a la de la “realidad” diegética es el de los sueños propios y ajenos, con la consiguiente indagación en el inconsciente de los demás. La injerencia de la tecnología en la subjetividad más íntima de los protagonistas, en los tres casos, genera distorsiones en sus recuerdos originales del pasado, su concepción del presente y su propia identidad, amarrada a cómo recuerdan su vida y a lo que creen que

han experimentado, cuya veracidad se pone en entredicho constantemente. Y el pacto, en estos casos, no se realiza con entes demoníacos cuyas fuerzas oscuras pueden realizar los deseos ocultos. Ya no se trata, a finales del siglo XX y principios del XXI de la sanción hacia la alianza con lo maligno o el castigo por querer jugar a ser dios. En otras palabras, el conflicto latente ya no es «el del hombre que pone en peligro su salvación (cristiana) al desarrollar una actividad que bordea lo sagrado» (Balló y Pérez, 1997: 280) ni tampoco «el conflicto entre creador y creación» (Balló y Pérez, 1997: 281) que todavía aleteaba en *Blade Runner*. El Otro responsable de la distorsión, del engaño, del desconocimiento de la verdad, es el entramado neoliberal que, en forma de grandes multinacionales, comercia con el deseo de los individuos que se tejen su propia telaraña negociando y pagando por la promesa del dominio absoluto de su identidad mediante la manipulación a su antojo de la memoria y los sueños. No en balde, decía Zavala, «estas narrativas dislocadas, parcialmente beckettianas y kafkianas, coinciden con el estado de una economía internacional igualmente dislocada» (2013: 86).

5.2.3 EL SINIESTRO REFLEJO QUE DEVUELVE EL ESPEJO NEGRO: LA COMPLEJIDAD DE *BLACK MIRROR* (CHARLIE BROOKER, CHANNEL 4; NETFLIX: 2011-)

Probablemente sea *Black Mirror*³ el ejemplo contemporáneo más claro de la confluencia entre complejidad narrativa y malestar relacionado con el desarrollo tecnológico propio de la «era hipermoderna» que va aparejada a otros conceptos como el individualismo y consumo exacerbados (Lipovetsky y Serroy, 2009). En *Black Mirror*, tal malestar queda además inextricablemente ligado a la perversión de los medios de comunicación, la industria del entretenimiento y, en especial, de las redes sociales albergadas por los dispositivos móviles fruto de ese crecimiento exponencial de la tecnología digital. La serie parece hacerse cargo de la idea que Bolter y Grusin desarrollan en relación a la «hipermediación» (1999). Los teóricos —siguiendo el concepto de *genealogía de la imagen* de raíz foucaultiana que desarrollan otros autores como Palao (2004; 2009)— llaman la atención sobre la eterna insatisfacción que genera en el usuario la incapacidad de ofrecer una “auténtica experiencia” imposible de materializarse:

[a]lthough each medium promises to reform its predecessors by offering a more immediate or authentic experience, the promise of reform inevitably leads us to become aware of the new medium as a medium. Thus, immediacy leads to hypermediacy. The process of remediation makes us aware that all media are at one level a “play of signs” [...]. At the same time, this process insists on the real, effective presence of media in our culture (1999, 19).

La inmediatez y el acceso absoluto se revelan como imposibles desde los medios de comunicación y las nuevas tecnologías, pues un *medio*, por definición, *media* entre la

³ Para un análisis más detallado de la primera temporada de la serie, reimitimos al texto de José Antonio Palao *El goce en directo* (2012).

realidad, el contenido, la imagen, y el espectador. Cuando recoge el testigo de los anteriores y propone una alternativa que promete una cercanía superior, promete el olvido del observador de la presencia del medio, tiene lugar la *re-mediación* que supone la presencia y/o rivalidad entre el nuevo y viejo medio.

El núcleo que vincula todos los episodios de la serie —autoconclusivos y cuyas tramas no guardan relación entre ellas— es la agresividad y la falta de escrúpulos y de límites éticos que permiten al sector de las nuevas tecnologías y el entretenimiento la experimentación con el cuerpo, la mente y (de nuevo) la subjetividad de los sujetos. Su resultado, punto de partida de la serie, toma forma de pulcros, elegantísimos y minimalistas dispositivos de uso tan común como pueda serlo el teléfono móvil en la sociedad actual. En casi todos los episodios, el conflicto que se desarrolla pone en evidencia lo peligroso de la naturalización de ese tipo de dispositivos, prácticamente convertidos en apéndices del cuerpo humano. La ausencia de debate que cuestione lo pertinente de las aplicaciones e inventos que veremos a continuación da lugar a la representación de una sociedad absolutamente alienada que vive desde la *ficcionalización* de la política, de su propia intimidad y hasta de una suerte de *post-vida* tras su muerte.

Consideramos pertinente mencionar de nuevo *La memoria de los muertos* (The Final Cut, Omar Naïm, 2004), que se hace cargo ya de una suerte de hipótesis similar pero contrasta con *Black Mirror* en diversos sentidos. El contraste deja entrever la revolución que suponen las nuevas tecnologías de cara a la intimidad de los sujetos y los dispositivos digitales —móviles en la realidad, insertados en el cuerpo en la ficción— entre 2004, año del estreno del filme de Omar Naïm, y 2011, fecha del estreno de la serie entonces británica. Y es que si *La memoria de los muertos* dejaba en manos de un montador profesional el gran plano subjetivo que es la vida de sus clientes, en bruto, sin editar por ellos mismos, eso es impensable en *Black Mirror*. Por ejemplo, *The Entire Story of You* (#1x03: Brian Welsh, Channel 4: 2011) permite la gestión individual de esos recuerdos registrados clasificándolos y eliminando lo que no se desea conservar. Con ello, por tanto, permite un corte que elide lo reprochable, lo que no se quiere susceptible de ser mostrado a otros o lo que resulta demasiado doloroso para uno mismo querer visionar de nuevo. Por tanto, no se deposita esa vivencia, ese gran plano subjetivo en manos de otro a quien se encarga el relato sobre el difunto. No se ofrece un bruto a alguien para que edite el relato ejerciendo un montaje sobre él, sino que se dispone de esas imágenes fragmentándolas, distribuyéndolas, proyectando lo que se desea de ese todo sin que forme parte necesariamente de un filme con principio y final, como sí que sucede en *La memoria de los muertos*. Se prescinde, además, de la *mesa de mezclas* que utiliza Hakam (Robin Williams), y que junto con las pantallas forma una maquinaria híbrida entre la referencia a lo analógico con la mesa de mezclas en sí, integrada además en una superficie de madera, y lo digital con las tres pantallas que contienen a su vez encuadres múltiples.

Tanto la fragmentación, la extracción de lo que interesa de ese *todo* y la posibilidad de eliminación como la ausencia de fisicidad de la maquinaria permiten observar el salto que el imaginario colectivo lleva a cabo entre ambas producciones, así como la conciencia de que, pese a todo el contenido íntimo que cada vez más se vuelca en la red, no todo lo visto, lo vivido, lo registrado, puede dejarse en manos de otro. De hecho, veremos cómo por ejemplo en *Be Right Back* (#2x01: Owen Harris, Channel 4: 2013) es la contención de

no haberse desnudado completamente ante Internet lo que, en parte, hace fracasar la reconstrucción virtual de la persona fallecida a partir de lo que sí que recuerdan las redes sociales de él. Al final, Internet no lo sabe todo, no lo puede *reproducir* todo. Pero, a la vez, la posibilidad de dejar en manos ajenas el metraje, los recuerdos, no existe y *Black Mirror* pone de manifiesto (en *Shut Up and Dance* (#3x31: James Watkins, Netflix: 2016)) el paradójico terror a que se pueda acceder a la intimidad reprochable que no se quiere pública (no así a la que se pone en escena para ello).

Edición de *Final Cut* e interfaz del *grain* de *Black Mirror*.

Narrativamente, no todos los episodios cumplen con las características de ser considerados *puzzle* o *mind-game films*, si bien en casi todos los casos se trata de narrativas complejas. El inicio de los relatos *in media res* potencia la capacidad de desubicar al espectador que, ajeno al contexto de la sociedad bien homologable a su presente, bien ligeramente situada en el futuro, desconoce las características del salto tecnológico que presupone en la historia y el funcionamiento y hábitos concretos derivados del mismo, información que la enunciación va desgranando paulatinamente en lugar de ofrecerla al inicio, pues esa puesta en contexto directamente restaría potencia al impacto que —sobre todo en las dos primeras temporadas de la serie— sobreviene más adelante al explotar lo trágico del relato. La regulación de la información por parte del meganarrador resulta, en cada capítulo, uno de los resortes básicos de la gestión de la complejidad narrativa que mantiene al espectador en vilo, debido a su resistencia a facilitar de golpe una panorámica *suficiente* del universo diegético en que se sitúa la historia. Esa resistencia contrasta con la

fluidez con la que discurre en diversos episodios la información por todo tipo de redes sociales y dispositivos de almacenamiento. Siendo una de las obsesiones de los argumentos de los capítulos el almacenamiento en forma de datos, pero sobre todo de imágenes, de todo aquello que cada sujeto experimenta, el relato juega, en tanto discurso, a lo contrario. A atesorar información clave en beneficio de la sorpresa, de la catarsis, prácticamente imposible en un mundo cuya incontinenencia generalizada imposibilita la existencia del secreto, de la falta, de lo no dicho o no visto.

Ya el episodio piloto (#1x01: *The National Anthem*, Otto Bathurst, Channel 4: 2011), supone un relato absolutamente descarnado que mete el dedo en la llaga de la espectacularización mediática de la política y de los contenidos televisivos supuestamente informativos al plantear un argumento consistente en que, debido al chantaje del secuestrador de una de las princesas de la realeza británica, el primer ministro ficticio del Reino Unido debe decidir si accede a la condición que aquél exige para mantenerla con vida: mantener relaciones sexuales con una cerda y que el acto sea retransmitido en directo por televisión.

La televisión vuelve a ser objeto de crítica en el mencionado episodio #2x02, que lleva por título *White Bear* y que podría ser considerado un *mind-game film*. El punto de vista queda vinculado a una mujer que despierta amnésica en una casa con fotografías suyas, de una niña pequeña y de un hombre, así como un logotipo extraño en la pantalla del televisor. Al salir a la calle, cada persona con la que se encuentra la graba y fotografía con su teléfono móvil, ignorando sus gritos pidiendo que cesen de hacerlo. Más adelante, personas enmascaradas intentan dispararle. Dos personajes a los que conoce huyendo le explican que la señal del televisor es la responsable del estado catatónico de la mayoría de la población que se dedica únicamente a registrarlo todo con los móviles. Su estado inactivo posibilita que los “cazadores” se dediquen a disparar, torturar y atemorizar a los ciudadanos que todavía no están afectados por la señal que paraliza al resto. Tras la pugna por huir y destruir el emisor de la insidiosa señal que la protagonista entiende como la causa del caos en las calles, y ante el ataque inminente de dos cazadores, consigue un arma y dispara a uno de ellos en defensa propia. Sin embargo, del cañón sólo sale confeti. El giro final de la narración viene con la apertura de unos muros que revela una audiencia que estalla en aplausos, pues todo había sido un *reality show* del que Victoria (Leonora Crichlow), la protagonista, formaba parte sin saberlo y que además consiste en su particular condena: el hombre de las fotografías, antiguo novio suyo, secuestró, torturó y asesinó a la niña de las fotografías en un bosque cercano (al que la habían conducido en su periplo por el *reality*) mientras ella lo grababa con el teléfono móvil. Su castigo, determinado por una sentencia judicial, consiste en experimentar cada día la misma tortura: despertar sin recordar nada y sufrir el terror de sentirse una víctima absolutamente desprotegida. Con ello, la espectacularización de la justicia pasa a formar parte del contenido de los medios de comunicación de masas, abiertos a la participación ciudadana, pues todo el mundo es bienvenido a convertirse en verdugo de la torturadora amnésica entrando en el *reality* como parte de los transeúntes que, a condición de no dirigirle la palabra, pueden hacer libre uso de sus dispositivos móviles para recordar su propia experiencia. Evidentemente, y como sucede también en el resto de episodios de *Black Mirror*, la reflexión propuesta supera la crítica de los medios de comunicación para plantear también, por ejemplo, hasta qué punto puede ser considerado culpable de sus crímenes alguien a quien han borrado los recuerdos,

y si la aplicación de la máxima popular *ojo por ojo, diente por diente* —tan reclamada popularmente en especial ante los casos de crímenes escabrosos— no es susceptible de convertirse en vehículo de goce para aquellos que la contemplan como un espectáculo, del que la historia propuesta se convierte en una hipérbole delirante. De algún modo, pues, el anterior episodio plantea el riesgo de integrar la manipulación y estudio de la mente en los procesos de la Justicia —algo que no queda tan lejos de tendencias de la neurociencia como pueda ser la neuroética— con la crudeza televisiva cada vez más radicalizada en su apuesta por rentabilizar una escatología del dolor ajeno de cuya composición se hace partícipe a un espectador que no sólo la recibe en tanto observador externo sino que entra en el juego del espectáculo del escarnio colectivo.

La industria y economía del entretenimiento, más allá de la televisión, es retomada por los episodios (#1x02: *Fifteen Million Merits*, Euros Lyn, Channel 4: 2011), y *Playtest* (#3x02: Dan Trachtenberg, Netflix: 2016). En el primero de los mismos nos hallamos en todo momento en un interior similar a un gimnasio, sin ventanas, cuyos habitantes —o más bien reclusos— son maltratados psicológicamente y destinados a las tareas de limpieza si padecen obesidad. Su meta no es otra que hacer ejercicio para conseguir puntos que les permiten comprar comida, saltarse la incesante publicidad de las pantallas que les rodean por todas partes (sustituyendo incluso a las ventanas) y presentarse como participantes a los shows del tipo *Factor X* que programan para los “reclusos”. La historia cuenta, en definitiva, el engullimiento por parte de la tiranía y el sinsentido del bucle consumo —programas de entretenimiento— de las ilusiones de dos jóvenes atrapados en él: Aby (Jessica Brown Findlay), quien ayudada por Bing (Daniel Kaluuya) participa en el concurso para terminar como estrella pornográfica tras, habiendo sido drogada por la organización, aceptar el contrato, y el propio Bing, que intenta suicidarse en directo en el programa tras denunciar su ira por la corrupción y humillación a la que fue sometida Aby. Los jueces, impresionados por su actuación, le ofrecen su propio programa, que le permite alquilar una habitación más grande con una enorme pantalla que simula una ventana encarada a un falso bosque. De este modo, su subversión y denuncia de lo agónico de ese modo de vida queda reintegrado en el perverso y fagocitador sistema.

Si bien la estructura narrativa de *Fifteen Million Merits* no puede asimilarse a la de las narrativas no lineales, en la tercera temporada el episodio #3x02, titulado *Playtest*, sí que hace uso de una narración en parte bucleica que reclama el referente de *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), pues como en el filme de Cronenberg se trata de la inserción del protagonista en un videojuego del que cree haber salido más de una vez estando, sin embargo, todavía dentro de su universo ficticio. Cooper (Wyatt Russell), americano que viaja por Europa rehuendo el contacto con su madre, que le llama por teléfono constantemente sin obtener respuesta de él, se presenta voluntario para probar un videojuego que está desarrollando una gran corporación japonesa, consistente en aterrorizar al jugador usando para ello sus propios temores. Como en otros de los capítulos, la monitorización de los recuerdos del protagonista implica la inserción de diminutas piezas tecnológicas en su cuerpo —en este caso, una especie de chincheta que se le clava en la nuca—. El nexo que Cooper mantiene con el “exterior” del juego es el diálogo casi constante con Katie, trabajadora de la empresa de videojuegos que le guía y explica el proceso de prueba. Una vez dentro de la mansión en que consiste el escenario del

videojuego, Cooper se va encontrando con diversos elementos que le aterrorizan por lo que tienen de vínculo con su pasado, incluso con el más reciente, pues entra en escena Sonja (Hanna John-Kamen), la chica con la que ha mantenido una breve relación los días previos, que llega para decirle que está en peligro y debe escapar puesto que previamente han desaparecido más personas de su mismo perfil (turistas con poco dinero) que se prestaron a testear el videojuego. Sin embargo, como la araña gigante o el hombre siniestro que resulta ser un antiguo compañero del instituto, esta Sonja no es más que una ilusión, un engaño. Al llegar a sentir dolor físico en su lucha contra el monstruo en que se convierte la joven, Cooper pide desesperado a Katie salir del juego. Es la primera de diversas veces que el joven se cree fuera del experimento, estando todavía dentro. El bucle consistente en la confusión entre el universo de su presente real y el mundo ficticio del videojuego llega a hacer que se cuestione su propia identidad, pues además sus recuerdos van desapareciendo paulatinamente y Cooper queda destrozado al llegar a no reconocerse en el espejo. La enunciación juega a engañar al espectador cuando Cooper vuelve a casa y encuentra a su madre sentada en la cama, enajenada, repitiendo que tiene que llamarle por teléfono, con lo cual el espectador entiende que ella ha enfermado al no saber de su hijo, mientras que éste ha logrado regresar a casa. Esto no obstante, incluso en este punto Cooper se encontraba dentro del juego. Habiendo sido “reconectado” varias veces, fallece finalmente ante la experiencia virtual de encontrar a su madre en tal estado —de nuevo parte de sus terrores más íntimos—, suceso ocultado por la gran desarrolladora de juegos que decide “enviarlo con los demás”. Con ello, se cierra la crítica particular del episodio a alianza entre tecnología y sector del entretenimiento, a la falta de escrúpulos de una supuesta industria del videojuego que experimentaría con la subjetividad más íntima de los voluntarios desconocedores de los riesgos de su participación en la prueba, aplicando la tecnología para indagar en lo más oscuro de sus temores y conseguir de ello un producto que rentabilice la venta de esa intimidad.

Con todo ello, la complejidad narrativa de este episodio puede ser adscrita a las características típicas de los *mind-game films*, como lo es la indistinción entre realidad y ficción, juego, sueño o imaginación, por parte de un protagonista cuyo punto de vista comparte el espectador. El episodio es no lineal en tanto en cuanto el nivel diegético en el que el relato está inscrito y el nivel en que tanto el protagonista como el espectador lo experimentan da saltos imaginarios entre ambos mundos según la enunciación va desvelando que creíamos estar fuera pero todavía estamos jugando.

La afiladísima crítica que *Black Mirror* lleva a cabo de la extensión de las redes sociales y su incidencia cada vez mayor en el modo en que condicionan el modo de recordar y de relacionarse entre sí de las personas inmersas en ellas merecería, en sí misma, un denso capítulo que aquí no podemos dedicarle puesto que su narrativa, aun siendo compleja, no cumple con las características de la no linealidad en un sentido fuerte ni presenta una focalización distorsionada hasta el punto de desorientar al espectador como en los *mind-game films* sucede. Esto no obstante, tratando las muestras de desconfianza hacia el desarrollo tecnológico en cuanto a redes sociales se refiere por parte del audiovisual contemporáneo y aludiendo a narrativas sofisticadas, no podemos menos que referirnos a la reflexión que *Black Mirror* lleva a cabo tanto las redes sociales en un sentido amplio como

a la obsesión de la cultura visual contemporánea y de los sujetos que la construyen, pues ya no es algo que les venga dado sino un todo al que contribuyen generando y compartiendo contenido además de consumiéndolo. Los episodios que se encargan de ello quedan dispersos por todas las temporadas de la serie. Nos referimos a 1x03, *The Entire Story of You*, 2x01, *Be right back*, y *Nosedive* (#3x01: Joe Wright, Netflix: 2016) siendo los dos primeros notablemente más incisivos que el perteneciente a la tercera temporada.

The Entire Story of You pone en escena, como decíamos, la obsesión contemporánea de registrar en imágenes tanto como sea posible la experiencia vital. En este supuesto ficticio, el dispositivo imaginario llamado *grain*, el cual llevan integrado en el cuerpo, tras la oreja, la mayoría de los sujetos de la diégesis, almacena todo aquello que los individuos ven, registrándolo desde su punto de vista. Tal registro puede reproducirse a voluntad del individuo que lo contiene en sí mismo, llevando a cabo las operaciones de rebobinado y zoom (visual y “sonoro”) que le permiten repasar a modo de edición el inmenso metraje de su vida (archivado con fecha, por supuesto). Con ello, un plano-secuencia subjetivo encarna la concepción de todo su pasado, en función del cual puede ser juzgado el individuo, pues tal es el peso de la imagen en movimiento archivada. El registro objetivo de esa realidad *vista, observada*, exige a los sujetos-cámaras de interpretar sus propios recuerdos —así como los ajenos— de juzgar su trayectoria vital, puesto que el carácter *probatorio* asociado a la imagen cinematográfica les libera de posicionarse respecto a cualquier supuesta verdad: aquello que no está grabado no existe, y aquello lo está habla por sí mismo sin que haya lugar a una reflexión sobre la imagen. En palabras de Palao:

el grain es ante todo un software que libera al sujeto de la carga de las operaciones cognitivas mecánicas, pero también de cualquier acceso a la verdad a riesgo propio, de cualquier satisfacción subjetiva, porque la obtura con la satisfacción pulsional. Saber la verdad para comprobar que se tiene razón no es dejarla operar en su ámbito, ése al que el saber no tiene acceso. En su dimensión subjetiva, que es la de causa del deseo, la misión de la verdad es no dejarse atrapar por el saber (2012: 15-16)

La operación de registro supera, de algún modo, al hecho de *vivir* en sí mismo, con la implicación subjetiva que conlleva la interpretación de los sucesos que conforman ese devenir vital y la configuración de una memoria y por tanto una identidad en relación a ello. Un ejemplo de esa tendencia en la actualidad contemporánea se puede encontrar en los vídeos de turistas recorriendo museos a través de las pantallas y cámaras de sus dispositivos móviles, es decir, a la grabación mediante éstos de las paredes de los museos y, por tanto, la observación de las obras de arte desde el encuadre del móvil o tableta en cuestión que almacena el recorrido por la pinacoteca en forma, también, de plano-secuencia. Esa fruición de atesorar la imagen de la imagen, el particular recorrido visual sobre las obras, sustituye la mirada, el detenimiento y la reflexión sobre la imagen *original*, sobre la obra de arte en sí. Algo similar ocurre en el argumento de *The Entire Story of You*, centrada en la insistencia de Liam (Toby Kebbell), tras una cena con antiguos amigos de su mujer Ffion (Jodie Whittaker), en probar que ésta tuvo una aventura con uno de ellos, Jonas (Tom Cullen). Demostrando progresivamente un carácter celoso, posesivo e incluso violento que predispone al espectador a observarlo como un obsesivo delirante, Liam termina por acceder por la fuerza a las imágenes del *grain* de Jonas y de su esposa, comprobando que en el pasado se acostó con Jonas teniendo ya una relación con él, tal y como sospechaba. Una

vez tiene pruebas visuales de su acusación, no hay espacio para la discusión, para las razones o para la defensa que su mujer pueda alegar, pues

mediante el grain, hay una verdad indiscutible, panóptica: la realidad tiene los mismos atributos que la secuencia audiovisual. La consecuencia, devastadora: es posible una justicia totalitaria basada en la evidencia, más allá de cualquier determinación subjetiva, si la verdad no es más que demostración, puro espectáculo para el otro (Palao, 2012: 17)

Y es que la imagen como valor ya no solo de prueba, sino total, en sí misma, sobre lo que sea que se representa es una constante en el discurso de *Black Mirror*, y no supone, en parte, sino una actualización de la lección que ya *Memento* impartía desde la insidiosa fe de Leonard Shelby en las pruebas fotográficas y tatuadas que él mismo se propiciaba para engañarse sobre su doloroso pasado, buscando culpables ajenos para expiar su culpa y encontrar en una venganza justificada alivio a la pérdida de su esposa. Como Leonard, Liam desesperadamente busca en la certeza de la imagen (de connotaciones mucho más documentales, por las características del *grain* asociadas al punto de vista subjetivo que hemos descrito). Volviendo a *Black Mirror*, Poco importan las razones de Ffion o —asumiendo que el parámetro moral que guía la conducta y lo aceptable en la ficción tiene la monogamia como una de sus reglas fundamentales— el atenuante que pudiera suponer el carácter celoso y alcohólico de su marido ante el impacto de que las imágenes sostienen que él dice *la verdad*. Una verdad desprovista, por supuesto, de cualquier argumentación que venga a cubrir los intersticios presentes en cualquier relato —en tanto *in-formación* de hechos en bruto a los que se pretende dar sentido—, visual o no, pues «[l]a posibilidad de recurrir al carácter demostrativo del grain niega cualquier posibilidad de implicación subjetiva en el sostenimiento de la verdad» (Palao, 2012: 16-17). Destrozado por cómo lo violento de su ansiado descubrimiento de la *verdad* —entendida como prueba gráfica de un hecho concreto— ha roto su vida, finalmente Liam se extirpa él mismo su *grain*, escogiendo así recobrar la ausencia de esa disponibilidad total que impedía la reelaboración del propio pasado, la interpretación subjetiva de lo vivido.

La no equivalencia entre poseer el *archivo* audiovisual de un pasado concreto —la imagen, el sonido, el movimiento de la mirada del sujeto sobre él— y su adecuación respecto a la verdad de lo que ese pasado representó para el sujeto que lo posee queda reformulada en el episodio de *Black Mirror* 2x01, que lleva por título *Be Right Back*, en el cual, como en el posterior *Nosedive* (3x01), el conflicto del atesoramiento de la imagen y la expresión de la opinión, los sentimientos, los gustos, etc. se integra con la reflexión sobre las redes sociales en tanto plataforma concreta del universo digital que se convierte en huésped de todo ello. En *Be Right Back*, la posibilidad de recopilar toda la información que una persona ha volcado en redes sociales (tanto visual como auditiva) permite un amplio abanico de reconstrucción de su identidad que ofrece desde la posibilidad de escribirse mediante chat con su réplica (pues la persona real ha fallecido) hasta su reproducción material mediante una especie de muñeco hinchable que al mojarse adquiere un volumen, textura y forma idénticos a los del referente (usando siempre como modelo las fotografías de él que alberga la red), pasando por la opción de hablar por teléfono con una voz como la suya cuya conversación, como la escrita, se configura partiendo de los mensajes que ese

referente volcó en su día en redes sociales, adquiriendo así su humor, su opinión, su forma de expresarse, etc. La insatisfacción que termina provocando esa réplica del marido fallecido a Martha, la joven que contrata sus servicios (Hayley Atwell), debido a que el replicante no *es* su marido, pues hay cosas que las redes sociales no saben, no han visto y por tanto no pueden aplicar a su reproducción de la persona que se reconstruye a partir de esos datos. La tecnología y la supuesta parte de los individuos que contienen las redes sociales, y que presuntamente sirve al propósito de que se conozcan y relacionen mejor entre ellos compartiendo retales de sus vidas e identidades, se revelan incapaces de evitar el duelo, de recomponer en su totalidad al ausente. Si bien su narrativa no queda desestructurada, la temática y la estética del episodio recuerdan el tema presente, como hemos visto anteriormente, en diversos *puzzle films*, consistente en la negación a aceptar la pérdida de un ser querido, ya sea olvidándola o ya sea, como en este caso, usando una supuesta todopoderosa tecnología para suplir la carencia del ser amado y poner un parche a su ausencia. Al fin y al cabo, no otra cosa hacía el doctor Ledgard en *La piel que habito*, aunque cosiendo piel y transmutando cuerpos físicos y no convocándolos desde lo digital.

Aunque son más los episodios que encierran mordaces críticas a la tecnología digital de los medios de comunicación y la política mediatizada, comentaremos por último el episodio 3x04 *San Junipero*, puesto que su argumento enlaza de nuevo la preocupación existencial ante la muerte (en este caso, la propia tanto como la ajena) con una narrativa cuyos rasgos sí que nos permiten referirnos al capítulo como una suerte de *mind-game film*. *San Junipero* es el nombre de una ciudad habitada principalmente por gente joven que parece exprimir sus abundantes opciones festivas en una suerte de vacaciones perpetuas, encontrándose la mayoría de ellos de semana en semana en discotecas y clubes con máquinas recreativas, pista de baile y barra de bar. En esa ciudad vacacional en que todo el mundo es joven y viste a la moda de los años ochenta del siglo XX coinciden Kelly (Gugu Mbatha-Raw) y Yorkie (Mackenzie Davis). La primera parece conocer bien el lugar y ser una chica desinhibida e intenta seducir a la segunda, tímida, nueva en el lugar y virgen, que termina declinando la proposición de la anterior. La semana siguiente, sin embargo, vuelve a la misma discoteca en búsqueda de Kelly y ambas pasan la noche juntas. Tras una elipsis en la que el espectador da por hecha la separación de las jóvenes a la mañana siguiente, encontramos una de las primeras muestras de no linealidad: Yorkie busca a Kelly de semana en semana sin encontrarla, no solo por sitios sino también por tiempos diferentes—hecho que se refleja en la diferente estética adoptada tanto por ella como por las personas de su alrededor—. Se introduce así, pues, la posibilidad de viajar en el tiempo, aparentemente justificada por el argumento puesto que los personajes hablan de si Kelly habrá estado o se encontrará en una década o en otra, pero sin que la enunciación nos revele el procedimiento de estos saltos temporales. Cuando finalmente se encuentran, Yorkie convence a Kelly de que su historia es más que un encuentro sexual puntual. Ambas hacen referencia en sus conversaciones a un pasado y a un “fuera” de la ciudad: Kelly estuvo casada y su marido decisión “no quedarse”, y por ello pretendía, desde entonces, sólo divertirse sin involucrarse en ninguna relación seria, razón por la cual la fuerte conexión repentina con Yorkie la asustó; en cuanto a esta última, dice tener una familia muy conservadora que nunca aceptaría que ella estuviera divirtiéndose en ese lugar, así como un prometido al que califica de muy buena persona. Según avanza el episodio y

ambas siguen conversando comprendemos que ese lugar es una réplica, un espacio paralelo a otra realidad exterior, pues ambas aluden a cómo son “fuera” y a la posibilidad de visitarse. Comprendemos entonces que, en el caso de Kelly, se trata de una mujer a la que le han diagnosticado pocos meses de vida, y que el “no quedarse” de su marido no hacía referencia a haberla abandonado sino a, sabiéndose también moribundo, haber decidido no quedarse eternamente a vivir en *San Junipero*. En cuanto a Yorkie, constatamos cuando Kelly la visita —ambas siendo ancianas en esa realidad exterior— que está postrada en la cama desde que era joven y tuvo un accidente de coche al huir de casa tras confesar a sus padres que era lesbiana sin que éstos lo aprobaran. *San Junipero* no es sino un lugar al que, sedados o ya fallecidos, viajan imaginariamente, mentalmente, todos aquellos que allí se encuentran, pudiendo estar allí “de prueba” —esto es, de paso para decidir si quieren contratar el “traslado” de su mente allí tras su muerte— o “definitivamente”, una vez han fallecido y hasta que ellos lo deseen —pues pueden “marcharse” cuando lo deseen muriendo no solo materialmente (sus cuerpos son enterrados) sino también mentalmente.

En el desenlace del episodio puede observarse el giro que la serie en su conjunto da en su tercera temporada —producida y distribuida por Netflix a diferencia de las dos primeras— hacia la propuesta de universos y críticas más dulces tanto estéticamente —con un claro predominio de colores pastel y caracterizaciones que dibujan con nostalgia la moda de las décadas de 1980 y 1990— como argumentalmente. El final del episodio viene de la mano de una serie de giros melodramáticos: el prometido de Yorkie es Greg (Raymond McAnally), uno de sus cuidadores del hospital que accede a casarse con ella para tener la potestad de firmar el permiso para que “viva” en San Junipero tras asistirle en su muerte. Cuando Kelly se entera, le propone a Yorkie que se case con ella en lugar de con Greg, manteniendo sin embargo su decisión de no trasladarse a San Junipero tras su muerte, siguiendo los pasos de su marido. Tras una discusión con Yorkie, que le insiste en que eso es una decisión egoísta, Kelly vuelve a la realidad y se nos muestra su empeoramiento de salud. Tras una elipsis, una secuencia que estética y musicalmente recuerda la ligereza de los videoclip de música *indie* alterna mediante el montaje la vida de Yorkie en San Junipero con la muerte de Kelly, cuyo ataúd desciende bajo tierra. Cuando el espectador da por hecho que ésta ha dejado de existir, física, mental y virtualmente, la joven aparece sin embargo en San Junipero para quedarse con Yorkie. De este modo, la tecnología se convierte aquí en aliada contra la muerte posibilitando una vida eterna en una ciudad de la fiesta y el desenfreno en la que no hay lugar para el duelo. Lo que de crítica a la alienación por vía del desenfreno en San Junipero podría haber desaparece por lo blando de la estética final.

De nuevo estableciendo paralelismos con *mind-game films* previos, la propuesta de *San Junipero* encuentra un claro precedente en *Abre los ojos* y su remake *Vanilla Sky*, puesto que al fin y al cabo se trata de prolongar la vida tras la muerte, en el caso de la serie, ubicando las conciencias de los enfermos o fallecidos en un lugar imaginario común que es la ciudad, y en el caso de las películas manteniendo mediante criogénesis el cuerpo durmiente o muerto y manipulando su conciencia para que —sin desligarla de la materialidad del cuerpo— el individuo, conciencia mediante, experimente estar viviendo la vida que él mismo diseñó junto con la empresa dedicada a ello al contratar sus servicios, accediendo a olvidar ese pacto así como eliminando los recuerdos indeseados. Todo ello

supone, en conjunto, una mayúscula afirmación del cartesianismo que liga la identidad y la existencia al funcionamiento de la conciencia.

5.3 LA DECADENCIA DEL AMOR Y LA CRISIS DE LA FAMILIA

La utilización del recurso de una estructura narrativa no lineal para representar el devenir de una relación amorosa desde el ímpetu de sus inicios hasta su declive pasando por los altibajos del camino recorrido tiene un claro precedente en *Dos en la carretera* (Two for the Road, Stanley Donen, 1967). La suerte de *road movie* metáfora de la vida de Joanna (Audrey Hepburn) y Mark Wallace (Albert Finney) da saltos temporales a diferentes pasados y el presente de la pareja de modo que ambos son expuestos a situaciones similares que implican siempre un viaje. Sus reacciones, su actitud para con el otro, cambian profundamente según el tiempo hace mella en su relación:

Dos en la carretera trata, pues, sobre la inexorabilidad del paso del tiempo. Una mayor precisión existiría hablar de *tiempo en el espacio*: cierto es que los protagonistas recorren los mismos lugares —las mismas carreteras, los mismos pueblos, la misma playa— pero, al igual que ellos sufren cambios físicos, sociales y morales, la geografía experimenta radicales mutaciones (Rubio, 2005: 28).

Stanley Donen insiste en la comicidad de *Dos en la carretera*: «aun reconociendo los aspectos dramáticos o incluso trágicos [...] [en su cine] toma cuerpo una visión del tiempo como factor de desgaste que conlleva escepticismo, cuando no amargura, a pesar de lo cual —o quizás precisamente por lo cual— él se empeña en conservar el tono alegre (Rubio, 2005: 119). Pese a ello, «la impresión de un pasado que irrumpe abruptamente en la actualidad, condicionándola» (Rubio, 2005: 28) engancha con la dialéctica propuesta por los filmes no lineales posteriores, en que, como en esta cinta, las rimas entre pasado y presente son tan constantes como nostálgica la mirada hacia ese pasado irrecuperable e inseparable de la actualidad de la relación y que, por saberse perdido, resulta un recuerdo como poco agri dulce.

Previamente a la cinta de Donen, estrenada en un tiempo que ya había visto y seguía viendo el nacimiento, desarrollo y ocaso de movimientos cinematográficos asociados a la modernidad cinematográfica, la inagotable *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1941) condensaba de forma brillante en la escena de los desayunos separados por elipsis temporales que acumulaban años el enfriamiento del primer matrimonio del magnate del periodismo y su esposa, todo él un *flashback* narrado a su vez por Leland, antiguo amigo de Charles Foster Kane que ejerce de narrador intradieético. Javier Marzal señala que se trata

de «una de las secuencias más complejas» (2000: 89) del filme, trayendo los testimonios del montador Robert Wise y del propio Orson Welles. La declaración de Leland ya apunta hacia la posición discursiva que veremos también desarrollada en los filmes postclásicos que nos competen, centrada en poner en escena lo angustioso de la inestabilidad, la decadencia e incluso la muerte del amor cuando dice, antes de que el plano que le encuadra, por fundido, encadene con el primero de los desayunos de Kane: “It was a marriage just like any other marriage”. Un *travelling* aproxima el punto de vista sobre el comedor de la pareja hasta convertir el plano general en un plano medio en que la pareja desayuna entre comentarios dulces y halagos. Comienza entonces una dialéctica plano/contraplano que vehicula parte de las conversaciones que ambos mantienen desayunando. Las elipsis temporales, de meses e incluso años, se marcan con transiciones mediante *barridos* que separan un plano medio de Kane (el último de una conversación) del siguiente plano medio de su esposa (el primero del siguiente diálogo). No hay, en medio, ningún plano que escape a esa dialéctica a través de la cual se observa la creciente aspereza entre el matrimonio. El último plano de la escena, repitiendo a la inversa el *travelling* del inicio, se aleja ejecutando un movimiento oblicuo del plano medio de Kane, abriéndolo hasta convertirlo en un plano general paralelo al que mostraba por primera vez el comedor con el matrimonio. Se observa entonces cómo, si al inicio de la escena desayunaban uno sentado al lado del otro, tras todos esos años están dispuestos cada uno a la punta de una larga mesa, distancia física que el espectador no había percibido previamente debido a la relación imaginaria que establece plano/contraplano, que disimulaba el alejamiento de los dos personajes por virtud de su magnetismo encajador en tanto resorte fundamental para el clasicismo cinematográfico. Welles evidencia así lo artificioso del lenguaje cinematográfico, su lectura *viciada*, acomodaticia, y su capacidad de trampa desvelando esa distancia que la mirada del espectador acostumbrada a la benevolencia del cine clásico no podía percibir.

El distanciamiento de la cámara revela el alejamiento del matrimonio Kane a lo largo de los años.

Volviendo a los filmes de finales de siglo XX y principios del XXI, en ocasiones en relación con el mencionado recelo hacia la tecnología y en otras sin alusiones a ella, encontramos el fracaso constante de la decadencia de los lazos familiares y románticos que

la sociedad de clases, el Romanticismo y la cultura decimonónica literaria y del espectáculo contribuyeron a solidificar como una suerte de eternas verdades, de objetivos insoslayables para la consecución de la realización máxima y felicidad del individuo decimonónico (especialmente el de aspiraciones burguesas). Cierta desencanto, desesperanza, cierta sensación de pérdida irremediable vaga entre títulos como *Los Otros*, *Las Horas*, *Oldboy*, *Hierro*, *Premonition*, *¡Olvidate de mí!*, *The Tracey Fragments*, *(500) días juntos*, *Blue Valentine*, *The Affair* (Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-), *Alabama Monroe*, e incluso *La mujer del puerto*. Cada uno desde diferentes perspectivas se detienen en la frustración de relaciones amorosas rotas así como en el daño que en ellas provoca la pérdida (fallecimiento, desaparición...) de un ser querido, en especial cuando se trata del hijo en común de la pareja heterosexual en cuestión. La fracturación formal y, en algunos casos, como veremos, la no adecuación de los puntos de vista diversos sobre la misma historia funcionan como metáfora de la brecha, de la desunión de aquello que se supone que debería permanecer unido, cohesionado, para mantener su razón de ser. En cambio, la familia y la pareja aparecen desmembrados o incomunicados, compartiendo las más de las veces un espacio físico que no se corresponde con la distancia sentimental y afectiva que aleja a sus miembros.

Hay, en la mayoría de estos filmes, una sombra de lo melodramático que reclama diversos de sus rasgos, los cuales, metamorfoseados, emergen y se esconden en estos relatos no lineales que descomponen —recomponiendo a la vez— historias de amores truncados y pérdidas irreparables. Más que del melodrama en sí, género que evitamos mencionar en tanto categoría estable dado su carácter *escurridizo* que podría llegar a provocar confusión entre la *dramaturgia* del melodrama y la del clasicismo cinematográfico en sí (Marzal, 1998), consideramos que determinados *puzzle filmes* convocan y actualizan determinados lugares comunes de lo melodramático. Principalmente, estas poéticas no lineales abocadas a la nostalgia ponen de manifiesto la conciencia del paso del tiempo sobre una relación amorosa o una estructura familiar, atravesada por una pérdida generalmente irrecuperable y tremendamente dolorosa. Como en el melodrama,

la imposibilidad de recuperar el pasado, la nostalgia provocada por una juventud perdida, la melancolía estimulada por su paso, el recuerdo de un viejo amor... El propio transcurso del tiempo es capaz de engendrar tristeza, pero la memoria es, en este sentido, el proceso mental que activa el dolor, ese sufrimiento provocado por la imposibilidad de olvidar, y convierte a muchos personajes en seres anclados en el pasado, en el que se recrean morbosamente, incapaces de vivir en el momento presente o atisbar un futuro esperanzador (Pérez Rubio, 2004: 46).

En los filmes que trataremos es el meganarrador quien mediante la gestión de la temporalidad del relato alterando su cronología convoca la nostalgia de un pasado que se representa como pleno, como índice de felicidad, de ilusión, de compleción. Sin embargo, a diferencia del melodrama de corte clásico, la historia no se representa *in media res* sino que esa herida abierta por el paso del tiempo se desarrolla, se pone en escena. El pasado de la pareja rota o de la familia desunida no queda fuera de campo sino que forma parte de la diégesis y se alterna con un presente posterior. En este sentido el espectador, en consonancia con la ventaja que se le concedía en la concepción clásica de lo melodramático, sabe más que los personajes en sus etapas más tempranas, sabe en qué

derivará su relación. Sin embargo, si lo melodramático de raíz *griffithiana* «consuela a su usuario porque premia su capacidad de predicción» (Marzal, 1998: 318), lo postclásico se ensaña en la representación de la decadencia mediante trayendo el pasado a la diégesis y fractura además su devenir mediante los saltos temporales. Con ello, resta poder de anticipación al espectador, susceptible de ser sorprendido continuamente por la ubicación temporal en la que se sitúe la siguiente escena. Así, la no linealidad funciona en la representación de historias de amor maltrechas como herramienta para subrayar lo trágico del decaimiento de la relación —en ocasiones catalizado por la fatalidad de una muerte y en otras ocasiones, simplemente, oxidada por el tiempo, el tedio, el egoísmo o la mezquindad—. El efecto trágico surge del contraste entre los diferentes momentos de la relación, desde la mezcolanza de temporalidades no contiguas que conllevan la comparación directa, la colisión, de la dulzura, la curiosidad, la urgencia y el erotismo del inicio de las relaciones con las tensiones, obstáculos y decepciones posteriores.

Los rasgos melodramáticos conviven, diluidos, con la desestructuración postclásica que subraya lo inconsistente de cada relato y su carácter de ficción, de construcción. Ciertamente el tono de cine moderno que coincide con el melodramático protagonismo de las catálisis frente a los núcleos narrativos» (Marzal, 1996) impregna también filmes de nuestro corpus como *Alabama Monroe*, *Las horas* o *Blue Valentine*. En ellos, la minuciosa caracterización de los personajes desde diálogos prolongados e intensos cobra una gran importancia junto con lo ambiental y atmosférico en tanto recurso expresivo que dibuja el hastío, ahogo, decepción, desesperanza, etc. del que son presa los protagonistas. También como en la modernidad cinematográfica más amarga, esa detención en la catálisis que no empuja la acción de la historia se corresponde con que la importancia discursiva, precisamente, radica en lo que es difícil de comunicar, en lo que duele pronunciar por hiriente: «de otra índole es el saber desprendido del melodrama: no es un saber sobre la intriga, sino sobre el sujeto cuya herida interna permanecerá abierta aunque la ficción se cierre» (Company, 2002: 148). De hecho, el final de estos filmes postclásicos que parecen convocar lo nostálgico de lo melodramático desde la fracturación postmoderna suele tener también un carácter abierto, indeterminado, similar en parte a la vaguedad de la modernidad cinematográfica que parecía abandonar a los personajes del relato a su suerte sin asistir a la conclusión de sus conflictos, y de forma opuesta a la clausura clasicista que sellaba con un beso de la pareja heterosexual el relato. Allí donde ese beso pacificador indicaba la restauración de la calma y traía la serenidad al espectador es donde empieza el conflicto en estos filmes dislocados. La incapacidad del beso, de los puentes románticos para garantizar la estabilidad y la felicidad que, en lo clásico, perturban amenazas exteriores se marca desde el inicio de la mayoría de los relatos que veremos: el amor no salva la vida de la niña de *Alabama Monroe*, ni a la protagonista de *The Affair* del duelo por su hijo, ni es capaz de restaurar las brechas que alejan a la pareja de *¡Olvídate de mí!*, ni de reflotar la maltrecha relación de los protagonistas de *Blue Valentine*.

Y es que el tratamiento de la incomunicación o de la insatisfacción a la hora de buscar en el otro la compleción de uno mismo que deriva en una frustración endémica adquiere la forma de un naufragio de imposible de reflotar. En *Blue Valentine*, por ejemplo, la pareja protagonista —y especialmente ella— ha perdido la capacidad de establecer un diálogo. Cindy (Michelle Williams) parece no sólo incapaz de hablar con él sino prácticamente de habitar la misma porción de espacio-tiempo, y tampoco sexualmente son

capaces de entenderse, puesto que la ira materializada en violencia que le arroja ella cuando están juntos en la habitación futurista del motel no es correspondida por Dean (Ryan Gosling), que se niega a tratarla bruscamente en respuesta a sus golpes. La manifiesta inadecuación de la relación no responde, a diferencia de *Alabama Monroe*, a ninguna tragedia especial. De hecho, si hemos visto y veremos cómo diversos *puzzle films* están quebrados precisamente por lo trágico de la pérdida de un hijo, el golpe con la realidad en *Blue Valentine* viene con el nacimiento de la hija de Cindy, que les lleva a casarse y que ambos educan juntos como propia. La imposibilidad de reconstrucción de una relación rota no se debe a ningún factor exógeno, a ninguna circunstancia ajena a ella. La abrupta transición a la vida adulta con familia propia que supone el nacimiento de la niña, el crecimiento que distancia las dos épocas de sus vidas es aquello que dispara la nostalgia y que convierte el intento de celebración de un San Valentín romántico que les aísle de la rutina por una noche —proyecto del que Cindy reniega desde el principio— en un tristísimo, más que melancólico, pasaje en el que confluyen desencuentros verbales, sexuales y abandonos que culminan en la marcha al trabajo de ella sin avisar a él, que se despierta solo, de su marcha. Cuando Cindy llegue a decirle, literalmente, que “no le queda nada para él” comprendemos que la estructura de la narración —como en *Alabama Monroe*, como en parte en *¡Olvidate de mí!*— no puede ser otra, pues el pasado sólo puede convocarse desde su conciencia de pérdida irremediable, desde la melancolía del presente decadente. A diferencia de lo que sucede en los relatos lineales, el presente diegético que supone el pasado respecto a *otro* presente, también diegetizado, no llega a *ser* en sí mismo, pues su inmediata colisión con el pesimismo del presente tiñe a ojos del espectador la poesía inocente del romance juvenil con la conciencia de su degradación sin remedio: «[a]l quebrar toda “historia de salvación”, el tiempo se convierte en drama abierto, en cauce inaprehensible. Esa es la herida que brota de lo más profundo de nuestra interioridad: “imperio y confusión del tiempo”. Añoranza intensa de un “siempre” cuando nuestros lenguajes no conocen otra palabra que “fugacidad”» (Jiménez, 1989: 11). En este sentido, resulta tremendamente significativo que la habitación que escoge Dean en *Blue Valentine* con la intención de pasar una noche romántica con su esposa en un motel temático sea la *habitación del futuro*. El futuro es, precisamente, donde se encuentran en relación a la temporalidad anterior del relato, la de su juventud. El espectador no puede más que compadecer y seguir con nostalgia ese tiempo pasado sabiendo que aproximadamente cinco años después esa *habitación del futuro* albergará un cúmulo de evidencias de que no hay nada que rescatar.

La transversalidad pesimista que comparten los filmes que veremos en este apartado pasa, pues, por poner la no linealidad al servicio de la inexorabilidad del paso del tiempo en relación al amor como drama. Si en los filmes no lineales más cercanos al cine de suspense, de aventuras o de acción hallamos la figura del hipernúcleo como catarsis vinculadora de diversas líneas argumentales de la historia, en los *puzzle films* que ponen de manifiesto la crisis de la familia y el amor romántico la fragmentación temporal sirve al despliegue de la nostalgia más que al efecto de potenciación sobre un clímax anunciado.

Marzal explica cómo la repetición estructural en el melodrama *griffithiano* convierte la secuencia temporal melodramática en atemporal, en eternizante, en virtud del conocimiento previo del espectador del esquema de los eventos que sucederán sobre ese eje temporal, con una alteración que se verá restaurada a lo largo de la diégesis: «el tiempo

ya no es vivido, en virtud de la repetición, como lineal y progresivo. El juego espectacular (de las re-presentaciones) termina modificando nuestra percepción del tiempo, que así parece transmutarse en pura atemporalidad, revistiendo de trascendentalidad el drama humano» (Marzal, 1998: 319). Algo similar sucede con el gesto discursivo que supone la no linealidad en los *puzzle filmes* melodramáticos. Los saltos temporales configuran, más que una desorientación espectral, una estructura narrativa coherente con la fragilidad y la inconsistencia del mundo que se pone en escena. La dialéctica constante entre las diversas temporalidades del relato anula, en parte, la sensación de evolución progresiva del crecimiento de la historia, de la relación. La contestación entre ambos tiempos —el juvenil, tierno, ilusionado y el posterior, amargo, desesperanzado y gris— implica que la relación amorosa representada no *sea* una cosa para devenir, evolucionar, transicionar en otra, sino que *sólo puede ser* ambas cosas a la vez. El discurso escoge representar —por contraste— la falta, la inconsistencia, desde el principio, sin dejar al espectador descansar sobre ese inicio pacífico y pleno de la relación amorosa y sin proponer tampoco una solución a la desestabilización de la paz familiar o amorosa. Se extiende, así, a lo largo del relato una suerte de posición discursiva sobre lo inaprensible, lo fugaz, lo inestable y lo doloroso ligado a la relación de pareja que, de forma diferente pero paralela a lo que sucedía en el melodrama clásico, genera una suerte de “atemporalidad” precisamente jugando a dotar el tiempo diegético de un volumen poliédrico. La asunción de esa falta por parte de los protagonistas pero también del espectador explica la insistencia de los personajes melancólicos a través de los cuales el espectador cobra plena conciencia de la herida del tiempo (Marzal, 1998).

Pese a que entendemos que la posición y rasgos mencionados son compartidos por la mayoría de narrativas dislocadas que temáticamente tratan el fracaso del amor y la familia, hay diferencias sustanciales entre los filmes que componen el grupo. Algunas de ellas, por ejemplo, no solamente son postclásicas por su estructura narrativa sino que rompen también visualmente con la estética del cine convencional, como sucede con la puesta en escena puntualmente surrealista de *¡Olvidate de mí!* o la partición múltiple del encuadre en *The Tracey Fragments* que además de convocar como la anterior algunos espacios oníricos, irreales, imaginados o pasados por el filtro de la subjetividad de Tracey (Ellen Page), divide la mayoría de planos en multitud de *subplanos* cuyo tamaño y disposición va variando constantemente. El resto, sin embargo, mantienen una puesta en escena que, aunque variando en función de cada uno de sus discursos, no se distancia tanto de la convención formal del cine hegemónico. A continuación proponemos algunos de los rasgos que diferencian estos relatos cinematográficos aunados bajo el paraguas de la observación del amor marchito y la incomodidad y disfuncionalidad de la familia.

5.3.1 LA INSUFICIENCIA DEL AMOR

La actualización o la alusión al melodrama de parte de los filmes postclásicos que mencionaremos pasa, como comentábamos, por no atribuir la desdicha de los, o más especialmente *las* protagonistas a causas exógenas que irrumpen en su vida. La noción de “irrupción” podría, incluso, cuestionarse en filmes del presente apartado como *Las horas*, *5x2*, *Blue Valentine* o *500 días*

juntos—no así en aquellos que desarrollan el trauma por la muerte o enfermedad de un hijo o hija—. En los filmes que veremos a continuación, lo (melo)dramático pasa por la imposibilidad de “salvar” a los protagonistas, algunas veces de forma literal y otras de forma metafórica, con la fuerza de los lazos afectivos que les unen. Cuando aquello que se hunde es precisamente una relación, los *puzzle films* se detienen a representar un mal endémico, agónico, difícil de verbalizar certeramente, haciendo uso de la retórica visual melodramática que enfatiza el contraste entre una época de certezas, indefectiblemente pasada, y el presente sombrío.

5.3.1.1 *Lulu on the Bridge* (Paul Auster, 1998)

Son diversas las cuestiones que aproximan a *Lulu on the Bridge* a los rasgos de la modernidad cinematográfica más que a los *mind-game films*. Entre ellos se cuentan lo débil de la cadena causal que encadena las diferentes secuencias de así como lo híbrido de su tránsito, casi anecdótico, por diferentes géneros (fantástico, melodramático, suspense) del filme dirigido y guionizado por Paul Auster cuyo final carece de una clausura cerrada que dé explicación de forma suficiente a los hechos acontecidos.

De forma muy resumida, el argumento discurre de la siguiente forma: el jazzista maduro Izzy Maurer (Harvey Keitel) es disparado en una actuación y debe dejar de tocar al quedar dañados sus pulmones. Caminando por la calle, Izzy encuentra un cadáver y coge una bolsa que le queda cerca, de la que extrae una piedra que, en la oscuridad, reacciona levitando y emitiendo una potente luz azul. El hombre se pone en contacto con una chica joven, Celia Burns (Mia Sorvino) cuyo número de teléfono aparecía en una servilleta que halla también en la bolsa. Le enseña la piedra y ambos se enamoran profundamente. La relación sexual y afectiva que inician se ve truncada cuando, mientras Celia está rodando un filme en Dubín, Izzy es secuestrado y retenido en una especie de almacén por unos hombres que le preguntan por qué mató a Stanley Mar (el hombre cuyo cadáver encontró). Celia, temerosa de que algo malo le haya sucedido, arroja la piedra a un río. Al día siguiente, es perseguida por los mismos hombres que secuestraron a Izzy y, en su huida, termina arrojándose al río en el mismo punto en que lanzó la piedra, y desaparece. Mientras tanto, Izzy consigue escapar del almacén. Nadie relacionado con el rodaje sabe del paradero de Celia e Izzy cae en una terrible melancolía en la que observa una y otra vez el material rodado de la película. La fuerza de los sentimientos en la que insiste el relato no es suficiente para garantizar la prolongación de la vida juntos que ambos desean.

Al margen de la fuerza de la casualidad que emerge desde el encuentro con lo fortuito (el cadáver que no denuncia, la piedra que parece mágica, el súbito enamoramiento de Celia) y de este aparentemente abiertísimo final en el que nada se dice de los motivos del asesinato del Stanley Mar, o de la desaparición de Celia, un último giro justifica la inclusión del filme en este epígrafe. Un primer plano muestra a Izzy llorando mientras ve en la televisión las cintas con el material cinematográfico de la joven. Un *zoom in* se aproxima a su rostro doliente mientras él se agarra el pecho, sobre el fondo sonoro de una sentida música de cuerda. Un corte de plano muestra un primerísimo primer plano del rostro de Izzy con los ojos cerrados. El plano se abre y entra en el campo sonoro un alboroto de sillas y mesas moviéndose, sirenas y gente gritando. El plano, ya medio, muestra el pecho

ensangrentado de Izzy, tendido en el suelo con el saxofón aún colgado. Enseguida se nos confirma que la enunciación ha vuelto al punto en que partió, la noche en que el saxofonista fue herido por una bala.

La cámara se retira y devuelve el relato al presente.

Así, aparentemente toda la narración entre el atentado y esta última secuencia es susceptible de ser entendida como un sueño del hombre inconsciente tras el disparo. Sin embargo, justo cuando la ambulancia que le traslada pasa por delante de Celia —entendemos que ya en la diégesis fuera de ese sueño—, las constantes vitales de Izzy se paran y fallece. El tropo de “todo era un sueño”, cuyo precedente veíamos en el cine clásico con *La mujer del cuadro*, es retomado para mantener en el último instante las conexiones de corte místico que emparentan a la pareja, pues Celia se santigua compungida cuando la ambulancia pasa por delante de ella y apaga la sirena. Se alude así al amor que no pudo durar, en el sueño, ni siquiera existir, en la realidad diegética.

5.3.1.2 *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998)

Si en el siguiente apartado nos dedicamos a observar la no linealidad imbricada con la dolorosa pérdida de un hijo, el filme de Medem, además de contar la historia de la pareja protagonista, Otto (Fele Martínez) y Ana (Najwa Nimri), desde un punto de vista que plantea cómo el azar determina la vida de ambos, es la pérdida de los padres lo que determina las circunstancias en las que se aproximan (cuando fallece el padre de Ana en un accidente de tráfico) y se distancian (cuando muere la madre de Otto y él huye para alejarse de todo). La circularidad aparece desde el título del filme hasta en los nombres de los jóvenes, ambos palíndromos), pasando por la no linealidad que, estructuralmente, sitúa al comienzo del relato planos que cobran sentido al final del mismo: un papel de periódico con una fotografía de un accidente aéreo volando por los aires, Otto corriendo por la calle o su imagen reflejándose en los desorbitados ojos de Ana.

Otto se refleja en la mirada desorbitada de Ana, cuya expresión comprendemos al final.

Con todo, la fragmentación de *Los amantes del círculo polar* no parece dirigida a desorientar de forma lúdica al espectador, pues, por un lado, mediante intertítulos el *meganarrador* insiste en dejar claro el punto de vista que se seguirá, excepto por de alguna licencia poética que juega a la confusión introduciendo a Otto y Ana niños en sus vivencias de adultos —como cuando Otto descubre a su madre fallecida—. El filme contiene lo melodramático del paso del tiempo, que va calando en la pareja de amantes y hermanastros y sus respectivos padres, así como la herida por la pérdida sus respectivos progenitores, el arrepentimiento y la melancolía de saberse lejos el uno del otro durante buena parte de su edad adulta. Más allá de la controlada fragmentación y cambio de punto de vista, el relato trae también lo fatídico de los accidentes de tráfico que se repite insaciablemente en los *puzzle filmes*. No solamente es así que fallece el padre de Ana, sino que son múltiples las ocasiones en que tienen lugar frenazos yendo en coche que provocan golpes en la cabeza de Otto y Ana, mientras son transportados por sus padres. Un último frenazo de autobús que no llega a tiempo mata a Ana, mientras Otto, que en una de las muchas casualidades que el filme despliega, va subido en un coche cercano, baja corriendo del mismo y se inclina sobre ella, dando lugar al reflejo en sus ojos que abría el relato y que lo cierra cuando un *zoom in* atraviesa la pupila de la joven fallecida en la que se halla el rostro compungido de su amante. Una vez más, el amor no les salva ni es garantía de su felicidad final.

De este modo, Medem proporciona un título más en que la no linealidad, reforzada por las *voces off* de sus personajes principales como narradores homodiegéticos, insiste en el poder impredecible de la casualidad y lo predestinado desde una narración más ligera, menos dramática, que buena parte del resto de obras de este apartado. Sin embargo, si durante todo el filme ambos son tenidos, especialmente desde el punto de vista de Ana, como aliados, el azar final, el último accidente de tráfico para del que todo el resto de sobresaltos al volante nos han estado avisando, da un vuelco trágico al reencuentro de la pareja. Ana ha estado considerando toda su vida que la casualidad la ha conducido desde niña hasta Otto y que terminará, tarde o temprano, uniéndola a él, sin sospechar que cuando llegue ese reencuentro final, será de la mano de su propia muerte.

5.3.1.3 *Las horas* (The Hours, Stephen Daldry, 2002)

En este sentido, y aunque las tres historias están relacionadas y contadas de forma alterna, «more than a narrative puzzle, it is an investigation of ordinary lives» (Bolton, 2014: 277). Si hay una idea que pueda asegurarse con una prudente certeza es que *algo* falta en las vidas que dibuja el filme dirigido por Stephen Daldry, adaptación de la novela homónima de Michael Cunningham. Sus tres protagonistas femeninas descritas previamente —Virginia Woolf, el ama de casa Laura Brown, y Clarissa Vaughan— gozan de una estructura socioeconómica que las aleja de personajes lastimeros por una soledad real, física —es decir, sin personas con las que compartir su día a día— o bien padecedores de una marginalidad asociada a la falta de recursos. Aquello que les falta, no es material. Y tampoco adolecen de la falta de una pareja, dando por hecho que la convención social enraizada en el modelo familiar nuclear y burgués mencionado anteriormente presupone que la autorrealización personal y el alcance de la autoestima deseable pasan por la vida en

pareja. Las dos primeras están casadas con sendos maridos y la tercera convive con una mujer como cónyuge. Lucy Bolton describe a Laura Brown (Julianne Moore), el ama de casa norteamericana de los cincuenta que experimenta una especie de prolongada, silenciosa e indeterminada crisis existencial *a pesar de* tener un marido y un hijo que la tratan con cariño. El hecho de que la autora se plantee su depresión *a pesar de* la vida familiar y no la posibilidad de sufrirla *por* las condiciones de ese tipo de vida da cuenta de la asunción —todavía hoy— de este tipo de presupuestos, contra los que trabaja, entre otras cintas, *Las horas*. En palabras de la autora,

Laura Brown is more difficult to understand as a character because she does not seem able to express herself, and there is nobody in her life who understands her predicament. She is married with a son but seems desperately detached and lonely. The most mundane household happenings such as the baking of a cake or ringing of the doorbell are difficult for Laura, who moves around her house in state of being that appears to be hermetically sealed (Bolton, 2014: 267).

La indeterminación y la ambigüedad se convocan desde el discurso pausado que trenza las tres insatisfacciones vitales tan evidentes como complicadas de describir. A Laura Brown, en tanto protagonista, le falta una motivación. Obsequiar con un buen pastel a su marido el día de su cumpleaños no la satisface, y no porque sea una mujer especialmente reivindicativa en cuanto a su rol social se refiere, sino por una sensación de incapacidad constante que la llena de dolor. Tampoco cuidar de su hijo, al que casi observa como un enemigo, le sirve como propósito vital. De forma similar, la inquietud del personaje de Virginia Woolf (Nicole Kidman), que padece jaquecas y observa su entorno desde una perspectiva ligeramente cínica, descreída, decepcionada... resulta también complicada de adjudicar a un motivo en concreto, más allá de su salud. Tal vez del personaje de Clarissa (Meryl Streep) podría decirse que tiene una meta más concreta, la de preparar una fiesta en homenaje de Richard, antiguo amigo con quien tuvo un romance muchos años atrás, literato y enfermo de SIDA. Sin embargo, proponerlo de este modo sería también reducir la complejidad de su línea argumental, en la que se proyecta y actualiza el argumento de *Mrs. Dalloway*. Ninguna de las tres líneas argumentales, en suma, acatan la claridad que Michel Chion atribuye a las motivaciones propias de los personajes del «cine comercial»:

a menudo se considera, sobre todo en el llamado cine «comercial», que para que haya historia los personajes principales deben tener una meta que alcanzar, pudiendo ser dicha meta el retorno a su statu quo anterior, si han sido perturbados o puestos en peligro por un enemigo, una catástrofe, dificultades, o incluso la realización de una búsqueda o de una promesa, o la adquisición de un bien, la conquista de un ser querido, etc. Según Swain, la meta del personaje debe ser: específica y concreta; inmediata; uertemente motivada; claramente establecida (Chion, 1988: 134-135).

Si hemos encuadrado *Las horas* en el presente apartado es porque, en dos de las tres líneas argumentales que el relato propone, el amor no salva a sus protagonistas, sino al contrario. Ciertamente, Clarissa se apoya en su pareja Sally para superar la muerte de Richard. Pero no debe ser obviado que éste, su amor de juventud, se suicida frente a ella.

El personaje de Virginia Woolf termina, como lo hizo la escritora, suicidándose en el río mientras su *voix out* recita la emotiva carta que deja a su marido Leonard. Sin embargo, ello no constituye el final del relato fílmico de Daldry, sino su primera secuencia, una

especie de *prólogo* tras la cual aparece el *main title shot*. El primer plano en que aparece un rótulo con la información espaciotemporal “Sussex, 1941” acoge la corriente del río, trayendo ya a escena el elemento del agua que aparecerá posteriormente en otra tentativa suicida. También la alusión a la escritura de la mano de planos detalle de la mano de Virginia redactando la carta que deja a Leonard Woolf. La escritora empieza expresando la certeza de estar enloqueciendo —como veremos, la crisis de la razón es también un lugar común de las narrativas fracturadas, aunque en este caso no alcanza a problematizar la enunciación—. Virginia dice que comienza a escuchar voces, que no puede concentrarse y no se siente capaz de poder soportar otro episodio de inestabilidad mental (fuera de la ficción cinematográfica, es sabido la escritora sufrió serias depresiones desde su juventud), segura de que no volverá a recuperarse. Reconoce a su marido haberle proporcionado la mayor felicidad posible, sólo truncada por su enfermedad, insistiendo en su bondad y en deberle toda la felicidad de su vida. Además de la incapacidad de soportar su enfermedad mental, entre las causas de su suicidio menciona el no querer seguir arruinando la vida de Leonard debido a ella.

El inicio del filme, pues, ensalza mediante la *voz out* que lee el contenido de la nota una historia de amor cuyo bienestar, sin embargo, no se representa diegéticamente, mientras la imagen muestra el trayecto de la mujer que la ha redactado hacia su suicidio. Con ello se pone en escena desde el comienzo la *insuficiencia* de la que hablábamos más arriba, la incapacidad salvadora del amor y la nostalgia respecto a la felicidad anterior a la enfermedad.

Hacia el final de la cinta, las historias de Clarissa y Laura Brown se entrelazan no solo por montaje sino también argumentalmente: a la muerte de Richard, la enunciación da a conocer que Laura es su madre, y ésta acude a casa de Clarissa. En un diálogo entre la mujer, ya anciana, y Clarissa, la mujer confiesa saberse no perdonada y, lo que es más importante, explica que su posterior huida abandonando a su marido, su hijo pequeño —Richard— y su niña recién nacida supuso una elección entre la vida y la muerte. Todavía más: Laura dice no haber tenido elección. Quedarse significaba la muerte, el suicidio. Habiendo renunciado a su maternidad y su matrimonio, la mujer contradice la premisa melodramática que sitúa a la madre como la clave de bóveda de la institución familiar: «[l]a figura clave que garantiza la cohesión del universo familiar es la madre. [...] la figura materna se erige en el elemento protector del hogar familiar que marca un patrón conductual» (Marzal, 1998: 303) basado en la renuncia, el sacrificio y el desinterés. Sin embargo, la protagonista de *Las horas* apuesta por desestructurar su familia siguiendo un impulso vital. De hecho, si en otros filmes que veremos más adelante la muerte de un hijo es el suceso catalizador de lo trágico y los conflictos conyugales, en *Las horas* la herida, puesto que la enunciación se identifica con la madre que huye, se sabe abierta desde antes de la separación física de la familia. De hecho, ésta nunca llega a escenificarse. La muerte de sus dos hijos y de su marido, las cuales reconoce Laura cuando llega a casa de Clarissa, son añadidos a ese malestar que ya existía previamente. La mujer no hace sino visibilizarlo dándole distancia física. Se trata, de algún modo, de un ejercicio antagónico al de la esposa y madre sanadora que cubre con su función aglutinadora inquietudes manifiestas y precisas.

5.3.1.4 *5x2 (Cinco veces dos)* (5x2, François Ozon, 2004)

Si bien la estrategia narrativa que François Ozon utiliza en *5x2* resulta menos enrevesada que las de los *puzzle* filmes que analizamos aquí, merece ser tomada en cuenta puesto que se trata de un relato que expone la degradación de una pareja, empezando por el momento posterior a la firma de su divorcio, y retrocede en el tiempo para mostrar cinco momentos clave en la vida de la pareja situados unos años antes al fragmento visto con anterioridad.

De hechura bastante teatral, con relativamente pocas localizaciones y especialmente sostenida por las líneas de guion que intercambian Marion (Valeria Bruni Tedeschi) y Gilles (Stéphane Freiss), el filme se sitúa con su “avance retrocediendo” en la esfera de la no linealidad, y desarrolla la degradación de la relación de pareja mediante un contraste temporal más suave que el resto, puesto que su retroceder es progresivo. Las elipsis llevan siempre al flashback más cercano respecto al presente de cada “bloque”, a diferencia de otros filmes que veremos en los que saltos temporales más amplios provocan un choque superior. La degradación de la relación de Marion y Gilles arranca desde la fría firma de papeles de divorcio tras la cual, en una habitación de hotel, Gilles desoye las quejas de ella y la fuerza a tener relaciones sexuales con él. Tras una conversación sobre la organización de su hijo común, ella sale de la habitación sin responderle nada cuando él le pide otra oportunidad. Tras retroceder en el tiempo, se muestra una tensa cena con el hermano de Gilles y su novio en que hablan de infidelidades. El siguiente fragmento muestra el tiempo que envuelve el nacimiento de su hijo. Gilles no acude al hospital hasta pasadas horas del nacimiento del bebé, dejando a Marion con sus padres mientras él espera fuera, en el coche, sin entrar a verla. En cuarto lugar asistimos a la feliz boda de ambos tras la cual Gilles, ebrio, se duerme. Marion sale al jardín y —como contrapunto a la explicación de la orgía en la que Gilles, en el fragmento anterior, dijo participar mientras ella miraba— se acuesta con un desconocido que encuentra en el bosque. Por último, la enunciación se traslada a los días en que se encuentran en un resort vacacional italiano y entablan una relación algo más profunda que la que tenían (eran conocidos de trabajo). Los últimos planos que ambos comparten en la playa y, sobre todo, el plano general final en que se adentran en el agua bañados por un anaranjadísimo atardecer llevan implícitos la atracción irrevocable que han sentido el uno por el otro, pese a la presencia en el viaje de la novia de Gilles.

5.3.1.5 *La ciencia del sueño* (The Science of Sleep, Michel Gondry, 2006)

Dos años posterior a *¡Olvidate de mí!*, *La ciencia del sueño*, dirigida y guionizada por Gondry, va un paso más allá que la primera en cuanto a injerencia del mundo de la imaginación y los sueños en la realidad se refiere. Ello es condición de vida del protagonista, Stéphane (Gael García Bernal), en cuya realidad interfiere constantemente su incansable imaginación y al cual le cuesta diferenciar, en ocasiones, los sueños de la realidad. A diferencia del filme anterior, no hay una “excusa diegética” para ello. Es, simplemente, una condición de vida que arrastra desde que era niño. Un rasgo argumental en el que se hallan ecos de *¡Olvidate de mí!*, sin embargo, es la relación sentimental entre el

joven y Stéphanie (Charlotte Gainsbourg), malograda no por sus personalidades dispares sino por la reticencia de ella a establecer vínculos sentimentales estables y la torpeza, celos e impaciencia de él en conseguir que le quiera. El final relativamente abierto, en que él se queda dormido en la cama de ella, que le acaricia, habiendo decidido ya volver a México, resulta menos conclusivo que la decisión de Clementine y Joel de volver a intentar estar juntos en el filme anterior de Gondry.

El joven llega a París por recomendación de su madre para trabajar en un puesto supuestamente creativo que termina no siéndolo, decepción que le deprime. Cuando por azar conoce a Stéphanie, conectan al ver que tienen la misma capacidad inventiva y la misma pasión por imaginar historias, escenarios y personajes que hacen realidad manualmente. De hecho, lo más característico de la puesta en escena es la estética “artesanalmente” surrealista que hace uso constantemente de materiales como papel, cartón, celofán, algodón u otros materiales utilizados para generar manualidades, especialmente por niños. Tales materiales no solamente aparecen en los diseños y juegos que la pareja inventa sino integrados en la puesta en escena de modo que el celofán aparece, por ejemplo, en lugar del agua.

La creciente mezcla entre los sueños del chico y la realidad le complica la vida en el trabajo, al que incluso falta por creer que ya ha ido (en sus sueños). También problematiza su relación con Stéphanie, a la cual, por ejemplo, pide matrimonio pensando que está soñando, siendo que ambos están despiertos y ella le rechaza diciendo que no quiere tener novio. Narrativamente, «se pasa de los planos de vigilia al sueño directamente por corte, y del mismo modo en sentido inverso» (Borrego Martín, 2015: 389), de modo que el espectador comparte el tránsito entre lo onírico y la realidad de Stéphane. Únicamente puede orientarse por lo congruente de las relaciones espaciotemporales, el *raccord* de la presencia de personajes en determinados lugares —constantemente aparecen personajes de la oficina en el apartamento del chico y viceversa— y, sobre todo, la proliferación de los mencionados materiales “artesanales” integrados en la puesta en escena.

La escena con la que el filme arranca supone toda una declaración de intenciones respecto a esta infantilización de la escenografía y la narrativa onírica. En una suerte de plató de cartón, Stéphane realiza y presenta un programa de cocina en que explica cómo se preparan los sueños. Efectivamente, en la olla que tiene sobre su mesa va echando diferentes sustancias sobre las que va mencionando lo que representan: pensamientos al azar, algunas reminiscencias del día mezcladas con recuerdos del pasado, amor, amistad, canciones que se han escuchado durante el día, cosas que se han visto y algo personal.

Cuando de la olla empieza a salir un humo rojo, la voz de Stéphane comienza a sonar bajito, tal y como explica él, para no despertarse a sí mismo, puesto que estaba soñando con su padre fallecido y no quiere salir del sueño. Su voz *over* sigue sonando sobre los títulos de crédito, representando un diálogo entre ambos en que él termina diciendo a su padre que perdió la batalla contra el cáncer.

La puesta en escena llega a metaforizar en diversas ocasiones el apego del punto de vista de la enunciación a la focalización de Stéphane. Una de ellas, por ejemplo, ubica la mirada de la

cámara en su mente transformándola en una sala⁴ cuyas dos ventanas son sus ojos (con persianas a modo de párpados). Por corte directo, un primer plano del chico guiñando un ojo confirma la metáfora.

El plató de los sueños de Stéphane.

La transformación del espacio diegético en función del estado y los pensamientos de Stéphane es una constante en todo el filme que, de hecho, cierra situándose en el sueño de él, en el cual, refugiándose de la imposibilidad de llevar a buen término una relación amorosa con su alma gemela, ambos cabalgan sobre un caballo de juguete que ha salido previamente en la diégesis y terminan embarcando en una nave-jardín de papel que ambos han ideado juntos, perdiéndose entre carantoñas el horizonte de un mar de celofán.

Deriva final de la pareja sobre un mar de celofán.

⁴ En una idea similar se basa la cinta *Del revés* (*Inside Out*) (*Inside Out*, Pete Docter, Ronnie Del Carmen, 2015), que hacía de la mente una sala de control en la que las personificaciones de cinco emociones distintas controlan el comportamiento de cada personaje.

5.3.1.6 (500) días juntos

((500) Days of Summer, Marc Webb, 2009)

La comedia romántica *(500) días juntos* fragmenta la relación romántica entre Summer (Zooey Deschanel) y Tom (Joseph Gordon-Levitt): la diégesis representa desordenados diversos días de entre los 500 que abarca la historia total entre ambos. La metadiscursividad del relato está presente desde antes de los primeros planos diegéticos, con la modificación sarcástica de la advertencia de que se trata de una obra de ficción. En blanco sobre fondo negro, aparece el siguiente rótulo, dividido en tres planos diferentes: «AUTHOR'S NOTE: The following is a work of fiction. Any resemblance to persons living or dead is purely coincidental. / Especially you Jenny Beckman. / Bitch.». Tal marca enunciativa supone la *subjetivización* de una supuesta instancia fílmica ajena a la ficción, previa a ella y perteneciente al contexto de distribución del filme. El rótulo supuestamente aséptico e informativo apuntala el tono jocoso con el que el filme encara el enamoramiento y desamor de su protagonista Tom, incapaz de rehacerse ante el declive de su relación amorosa con Summer. Si abordamos el filme de Marc Webb en este apartado es porque todos los esfuerzos del joven por convencerla de que su relación tiene futuro, todos sus deseos de formar y consolidar una pareja estable con ella, son baldíos. La no linealidad demuestra cómo todo el amor que siente por ella no es suficiente para retenerla a su lado. El florecer y marchitarse de la relación viene gráficamente indicado también por los rótulos que informan del día —del 1 al 500— en que se ubica temporalmente cada secuencia. El cielo y el árbol dibujado que aparece en primer plano cambian a medida que el tiempo avanza hacia el día 500: el cielo se aclara y el árbol se llena de hojas cuando la relación prospera, del mismo modo que el primero se oscurece y el segundo pierde su verde cuando ésta está a punto de terminar.

Otra instancia narrativa clásica, la voz *over* de un narrador heterodiegético, presenta a los personajes principales explicando que él ha creído siempre en el amor predestinado, y ella no. Después, avisa: “This is a story of boy meets girl. But you should know up front, this is not a love story”. El aviso del meganarrador se reduplica en numerosas discusiones entre la pareja, en las que ella manifiesta en todo momento que no quiere ser su pareja normal, si bien le gusta estar con él mientras la relación “casual” que tienen funcione. La fragmentación y representación desordenada de algunos de los puntos de su relación hace colisionar, como *Blue Valentine*, los momentos más tiernos y más duros de la relación. Pero el registro más abiertamente ligero del filme, su cercanía a la comedia romántica, su esfuerzo por *desdramatizar* desde el mismo drama, le permiten jugar más con el lenguaje cinematográfico haciendo guiños, por ejemplo, al desenfado del género musical, solamente cuando Tom está pletórico de alegría, o a diferentes obras cumbres de la Historia del Cine como *El Séptimo Sello* (Det sjunde inseglet, Ingmar Bergman, 1957), *Persona* (Ingmar Bergman, 1966) o *El graduado* (The Graduate, Mike Nichols, 1967).

Intertextos con los filmes mencionados.

(500) días juntos hace uso también del anteriormente mencionado *morphing metaléptico* cuando el profílmico se ve modificado por la subjetividad del personaje. En este caso, lo que empieza siendo un andar rítmico de Tom al son de una animada canción extradiegética termina en una coreografía a la que se suman los personajes que se va encontrando por la calle, que le felicitan y bailan a su son, y una banda de música, así como de los propios elementos de la puesta en escena, como la fuente cuyos metafóricos chorros salen disparados hacia arriba a su paso, celebrando con él su éxito sexual con la chica que le gusta. Cuando se mira en un cristal, el contraplano devuelve el reflejo de Harrison Ford, que le guiña un ojo. Y, con todo, la prueba más clara de la adecuación del profílmico a su estado anímico es la presencia de un pajarito animado en 2D que remite a la tradición de cuentos de hadas de Disney.

Escena musical donde la festividad de Tom se traslada a la puesta en escena.

Son diversas las ocasiones en que la enunciación hace uso de pantalla partida. Las más de las veces, el propósito es establecer una comparativa sincrónica entre Tom y Summer, pero el recurso es utilizado para poner en escena la subjetividad del joven en la secuencia en que, definitivamente, se desengaña de su posible futuro con Summer. El narrador extradiegético de nuevo entra a valorar lo que está sucediendo cuando dice: “Tom walked to her apartment, intoxicated by the promise of the evening. He believed that this time his expectations would align with reality”. Al calificar de “intoxicado” al protagonista, la enunciación desacredita sus esperanzas, posición que se confirma con la partición del encuadre en dos mitades en cuyo borde inferior se rotula “Expectations” y “Reality”. El *subplano* de la izquierda desarrolla lo que Tom esperaba que sucediera en la fiesta: su aproximación y reencuentro romántico con Summer. El de la derecha muestra la realidad

diegética, en que ella le trata como un amigo y, él infiere, al ver cómo la joven le enseña un anillo a otra mujer, que está prometida. Cuando Tom fija su mirada fuera de campo y su semblante se ve demudado, el plano de la realidad desplaza al de las expectativas, acompañado por un travelling que sitúa la mirada de la cámara en el escorzo del chico, mientras al fondo del plano se ve la escena descrita. Un plano detalle de la mano de Summer confirma la presencia del anillo de compromiso.

Con el fin de la pantalla partida vuelve la realidad en la que Summer está prometida con otro.

El montaje no lineal pone en evidencia la poca fiabilidad de la propia enunciación cuando trae repetidamente las mismas escenas alargando la duración de los planos y mostrando aquello que los cortes habían suprimido o descontextualizado la primera vez que se mostró. Con ello, la variable temporal de la *frecuencia* conculca la convención clásica de presentar solamente una vez los eventos diegéticos, pero es en beneficio de ostentar la capacidad del meganarrador de escandir la información: al mantener los planos más segundos durante la segunda vez que son mostrados se observa, por ejemplo, que lo que parecía un gesto de complicidad de Summer hacia Tom cuando éste le relata a su hermana que ella quiere dejarle pero “todo iba bien”, termina en una mueca de hastío.

En cualquier caso, el discurso de *500 días juntos* no se adhiere a la representación de la amargura del desamor como *Blue Valentine*, sino que termina con una cómplice ruptura de la cuarta pared por parte de Tom cuando conoce a Autumm (Minka Kelly), cuyo nombre —*Otoño*— resulta la continuación lógica de Summer —*Verano*—. Después de la mirada a cámara de Tom, el contador de los días transiciona del 500 al 1, sale el sol tras los edificios y el árbol florece.

Plano final con la rotura de la cuarta pared y reinicio del contador con la salida del sol.

5.3.1.7 *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010)

En el epígrafe en que justificábamos la presencia temática de la decadencia del amor y la estabilidad familiar como recurrente en las narrativas dislocadas introducíamos *Blue Valentine*. El filme de Derek Cianfrance constituye uno de los ejemplos en los que de forma más clara se observa el uso del montaje paralelo entre el pasado y el presente de la pareja protagonista para contrastar el inicio de la relación con su deterioro, unos cinco años después.

Ya su arranque convoca una pérdida. Frankie (Faith Wladyka), la hija del matrimonio compuesto por Cindy y Dean, grita el nombre de Megan en el campo, fuera de su casa, sin recibir respuesta alguna. La niña busca sola a la perra de la familia, que se ha escapado. Al no encontrarla, va a buscar a Dan, que sale con ella y repite la operación sin éxito. Poco después, Cindy la encuentra muerta a un lado de la carretera. Cuando, compungida, se lo dice a Dan, obtiene de éste un reproche por no haber cerrado la puerta de su jaula.

El contraste que tiene lugar, en el centro del filme, entre la escena en que se afianza, hasta cierto punto, la relación juvenil entre Dean y Cindy, y la que la sigue, en la que ambos se encuentran en la habitación futurista del hotel, sirve de ejemplo de la puesta en serie mediante la que el relato hace chocar el pasado y el presente. La no linealidad sirve en *Blue Valentine* para acentuar lo trágico del desgaste de la relación de pareja, la imposibilidad de recuperación de la inocencia de los primeros tiempos. El mero contraste entre las dos primeras apariciones de Dean, en el presente y el pasado, sirve para ilustrarlo.

Primeras apariciones de Dean en el presente (izquierda) y pasado (derecha).

Hacia la mitad del filme tiene lugar la primera de las escenas a la que nos referíamos. La pareja, que empieza a conocerse, camina por la calle distraída. Un *travelling* les atiende mientras Cindy canta una canción que menciona a todos los presidentes de los Estados Unidos. Sin que tenga lugar ningún corte de montaje, el plano sostiene el baile que Cindy lleva a cabo al ritmo de la canción que Dean toca al ukelele y canta. El plano general les aúna en una composición en que una iluminación pálida ilumina el escaparate nocturno ante el que se encuentra Cindy, vestida de rojo. Tras ella, un simbólico corazón de flores cuelga en la puerta de la tienda y la cámara persigue su movimiento, les acompaña oscilando, en algún momento, de uno al otro, si bien mayormente conviven en plano.

La canción que interpreta Dean ya ha sido invocada previamente, cuando éste la tocaba en un piano de juguete por la mañana de un día cualquiera. En esa primera ocasión,

la profundidad de campo destacaba a por turnos a ambos: a Dean girándose levemente hacia Cindy y a ésta sin reaccionar ante la música.

Cindy no reacciona a la canción que Dean toca aludiendo a su historia.

En la conversación previa a la canción hablan sobre diferentes temas que se abordarán en la siguiente escena: Cindy confiesa su intención de estudiar medicina y alaba el talento de Dean, mientras que él declara no querer casarse nunca. La complicidad entre ambos se convierte, en la siguiente escena enlazada por corte directo, en una frialdad cortante, visualmente correspondida con la iluminación decididamente azul. El plano conjunto da paso a un primer plano de Cindy, que come con desgana. Si antes los protagonistas convivían en el mismo encuadre, la sucesión de planos-contraplanos que tienen lugar ahora desglosa una conversación en que ella le pregunta si no querría dedicarse a nada, por qué no hace nada con su potencial, más allá de ser su esposo y el padre de Frankie. El tono terriblemente cínico mediante el que le dice que tiene potencial, mucha capacidad, y la carcajada descreída que suelta cuando un plano les reúne refuerza lo frío de la colorimetría. No en balde, el *azul* —*Blue*— que se replica en el título del filme alude, en su doble acepción inglesa, a lo triste del San Valentín en la habitación del futuro, en el que, como decíamos previamente, se encuentran respecto a la narración de juventud.

La colorimetría azul contrasta con la calidez de los tonos de la juventud de Dean y Cindy.

El montaje hace uso de rimas similares entre ambos tiempos a lo largo de todo el relato. Utiliza, como con la conversación descrita, la realización de las mismas acciones en diferentes espacios y con matices interpretativos que las dota de significados opuestos. Así, cuando se encuentran en el motel tiene lugar un desacuerdo sexual que se podría resumir en que Dean insiste, jugando, en que se tumbe en el suelo con ella. Ella se queja, como si sus tirones le dolieran, y le pide que pare. En determinado momento, ella le golpea y él termina preguntándole si lo que desea es que la golpee para justificar la forma en que le trata. Cindy termina deshaciéndose de él y se encierra en una parte de la habitación, de modo que ambos terminan durmiendo separados. Como si mediante los cuerpos de los actantes el relato retrocediera al pasado, el montaje nos devuelve a su época joven. Ambos, con el mismo atuendo que en la escena del baile en el escaparate, caminan hacia atrás entre risas. Terminan en el suelo en la calle, riendo. Ella pronuncia exactamente las mismas palabras que en el motel, pidiéndole que pare y quejándose, pero el significado de lo que está sucediendo es radicalmente opuesto a la discusión anterior.

El último de los paralelismos se lleva a cabo entre el instante en que la pareja se da el beso final en la austera ceremonia de boda que celebran solos en un juzgado y el abrazo mediante el que se intentan consolar el uno al otro, sin remedio, cuando están a punto de separarse. Tras el escándalo que provoca Dean en el hospital en que trabaja Cindy, al que llega bebido, ambos lloran conscientes de que la situación en que se encuentran y el modo en que se tratan es insostenible. Dean pide perdón repetidamente y, desesperado, le recuerda a Cindy sus votos matrimoniales prometiendo estar con él en los buenos y los malos momentos. Con ello, completa el paralelismo mediante el guión que ya había planteado la composición del plano y el cambio de uno a otro por corte directo.

El beso romántico de la boda rima dramáticamente con el último abrazo que no simboliza un final feliz.

5.3.2 LA INADECUACIÓN DE PUNTOS DE VISTA

Las cintas y serie que probablemente sean más distantes respecto a la claridad del modelo hegemónico son aquellas que presentan una misma historia narrada desde puntos de vista diferentes e irreconciliables, sin que se nos aclare qué versión es la veraz, la que efectivamente ha sucedido en la diégesis, pues lo importante es el desencuentro entre las subjetividades que han experimentado esa historia. Así, se trata de relatos no lineales por el retroceso que implica la repetición de un mismo hecho y por lo tanto la vuelta al pasado para reiniciar el relato en

el punto en que los sucesos tuvieron lugar o, en su defecto, comenzar la nueva versión de los hechos en otro punto temporal pero pasar indefectiblemente por el que previamente ha albergado la historia que se repetirá. Esta no linealidad, como sucede en *Rashomon* (Akira Kurosawa, 1950), no se resuelve a la manera de los *flashbacks* clásicos ni desvelando las trampas de la enunciación o narradores delegados como sucede en *Cantando bajo la lluvia* (Singin' in the Rain, Stanley Donen, Gene Kelly, 1952). Contrariamente a ello, la estructura narrativa y del punto de vista es consecuente hasta el final con su apuesta por representar la inadecuación, la imposibilidad de encaje total de varias subjetividades que confluyen en un proyecto sentimental común. Si destilamos, además, la vertiente de la crisis de la Modernidad filosófica que se confiesa incapaz de explicar y proponer un único relato del mundo de forma objetiva en tanto propuesta sólida sobre la que trazar un plan de futuro, podemos concluir que estos son algunos de los puzzle filmes más postmodernos en el sentido crítico del término, atendiendo a su puesta en escena de un conflicto imposible de dilucidar, a la preponderancia de los puntos de vista subjetivos hasta sus últimas consecuencias.

No en balde, se apoya en un filósofo postmoderno la reflexión que Juan Miguel Company lleva a cabo respecto a la repetición en el melodrama, la cual supone, como el concepto warburgiano de *supervivencia*, un retorno que jamás es idéntico:

[s]egún la regla de discontinuidad en la repetición, observada por Deleuze, nada aparece sin que otra cosa haya desaparecido. El filósofo francés estructura todo el capítulo segundo de *Diferencia y repetición* (“La repetición para sí”) sobre esta tesis de David Hume: “La repetición nada cambia en el objeto que repite, sino que cambia algo en el espíritu que la contempla” (Company, 2002: 151).

La cita da cuenta de cómo una repetición, en sí misma, implica una llamada de atención sobre el espectador, un reclamo que, en los casos que revisaremos a continuación, es más poderoso en tanto en cuanto deposita la responsabilidad sobre la identificación de la *verdad* del relato o, más bien, la asunción de la imposibilidad de hacerse con esa verdad de forma unidireccional, objetiva y aproblemática, pues la interpretación de la repetición supone siempre un trayecto de doble sentido en el que el texto devuelve el calco de una primera imagen (secuencia, escena o relato) —similar, nunca exacto— al espectador que debe actualizar mediante su interpretación la lectura del mismo.

5.3.2.1 La mujer del puerto (Arturo Ripstein, 1991)

El que probablemente sea el más descarnado e inclemente este segmento de filmes no lineales es *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991). En ésta se nos presenta el mismo argumento repetido tres veces, variando la focalización en cada una de ellas, de manera que nos llega la percepción de un mismo presente diegético por parte del marinero Marro, la joven prostituta Perla y su madre, Tomasa. Cada punto de vista constituye una parte del filme, dividido en estos tres segmentos que transforman al relato en un ente poliédrico, en un cubo de Rubik de imposible resolución. El marinero y Perla inician una relación sexual y amorosa que desembocará en un embarazo de ella. Poco a poco sabremos que desconocían ser hermanos (dado que Marro huyó tras asesinar a su padre cuando era un niño)

adquiriendo progresivamente los detalles al ir cambiando la focalización. Los tres protagonistas mantienen una relación tortuosa entre ellos que desencadena repentinos episodios de tirones de pelo, empujones e insultos seguidos de lamentaciones por la incompreensión del resto o la dureza de la vida, o súbitas declaraciones compungidas del amor que se tienen. Desde el inicio del relato se observa lo tirante y desgarrado de su relación cuando, en las primeras secuencias ubicadas en el húmedo, desconchado, mugroso club y prostíbulo Eneas, Tomasa se queja de que Perla no se esfuerza suficiente por conseguir clientes como prostituta. El contraste con la ubicación del melodrama clásico es evidente:

el medio natural donde estos personajes desarrollan sus relaciones es el universo familiar que se identifica con la casa, el hogar. Un buen número de melodramas tratan de la restitución o creación de la unidad familiar: el punto de arranque de la narración melodramática coincide, a menudo, con la ruptura del orden familiar que justifica así el propio desarrollo del relato como el intento de reparación del daño causado por una presencia exterior a este orden familiar (Marzal, 1998: 302-303)

Por un lado, si Marzal señalaba el hogar como espacio simbólico en que lo melodramático tiene lugar, *La mujer del puerto* se desarrolla en un prostíbulo, antagónico a la casa familiar —lugar indigno al que huye el marido o el hijo díscolo o en el que termina una hija descarriada, lugar del exceso y del sexo ajeno a la procreación—. Por otro lado, la supuesta familia compuesta por esos tres seres incapaces de salir de la espiral de porquería en la que viven y se destruyen los unos a los otros a la vez que son lo único que tienen está atravesada por toda una serie de elementos que trabajan contra lo que se ha entendido tradicionalmente como pilares básicos de los principios y funcionamiento de la familia como institución, algunos de los cuales pueden rastrearse también como elementos de carácter trágico, en el sentido clásico del término. No solamente, como decíamos, la madre empuja a la hija a la prostitución —aludiendo a su propio pasado como ejemplo—, siendo lo común la protección de la virginidad de las hijas hasta el matrimonio. Además, Marro asesinó a su padre para vengar el daño que le hacía a su madre años atrás —como Orestes vengó a su padre Agamenón asesinando a su madre Clitemnestra—. El punto de arranque ya es una familia rota. La desgracia no viene por la alteración de un orden sino que el relato se recrea en la puesta en escena de lo sórdido, de la degradación de ese ya precario punto de partida. Si

Ya Engels puso de relieve cómo la organización social capitalista está determinada, principalmente, por dos tipos de producción: la división del trabajo y la estructura de la familia. En la era burguesa la familia representa el área central de la vida personal para adquirir la felicidad, el amor y la autorrealización [...] y, por tanto, es el centro de la subjetividad (Marzal, 1998: 303).

Pensar en autorrealización en un ambiente tan castigador, tan insano como lo es el de *La mujer del puerto* (en el que las dos mujeres ejercen la prostitución sin resultarles una ocupación satisfactoria) resulta casi ofensivo, del mismo modo que la felicidad una utopía, y la estructura familiar un fantasma sin cuerpo, una ausencia. Pero además, el alcance del amor para Perla y Marro supone la consecución del incesto y sus frutos son un primer y traumático aborto de la joven y el nacimiento de un niño con deficiencias mentales. El

destino quiere que Marro, ya adulto y habiendo vuelto en barco tras años de ausencia —periplo que recuerda trayectos heroicos como el de Ulises siendo sin embargo antagónico el enfermizo, sucio y en definitiva antihéroe Marro— entable una relación precisamente con su hermana sin haberse reconocido, dando lugar no solamente al incesto que supone su relación sexual sino a las tradicionalmente malditas consecuencias que implica un hijo concebido desde el incesto —en el mundo de los mortales y pensando en la tradición clásica y las tragedias edípicas, en concreto, como referente—.

Si bien no desarrollamos en este apartado el caso porque no se trata de un relato nacido de la suma de puntos de vista discordantes, otro de los *puzzle films* cuyo giro más fuerte pivota en torno al incesto —en este caso, entre padre e hija— es *Oldboy* (Chan-wook Park, 2003). En el violentísimo relato del cineasta coreano, el protagonista Dae-su Oh (Mink-sik Choi) es sometido a una secuestro de quince años sin conocer el motivo, en una habitación con televisión que le permite enterarse de que es el principal sospechoso del asesinato de su esposa, el protagonista es liberado con cinco días de plazo para encontrar a su captor y vengarse de él —oportunidad que forma parte del plan de su torturador—. En su periplo para descubrir quién le secuestró, por qué, y vengarse, se topa con una muchacha con la que termina entablando una relación sexual y amorosa. Parte del plan previsto por el secuestrador de Oh Dae-su es provocar el horror en su víctima cuando ésta se entere de que la muchacha con la que ha mantenido relaciones sexuales y ha establecido un vínculo romántico es la hija que creía perdida. Si Edipo terminaba quitándose los ojos con el alfiler de Yocasta, Oh Dae-su es la lengua lo que se arranca. El filme termina, además, de forma similar a la salida de Tebas de Edipo acompañado de Antígona, con el caminar errante de los dos seres destrozados.

Volviendo a *La mujer del puerto*, tras quedar Perla encinta, asistimos a la diferencia más patente entre la focalización de Perla y Tomasa: según la narración de la primera, su madre le saca al niño del vientre desoyendo sus gritos de horror, con el alambre resultante de desvencijar una percha. Pero cuando la historia se nos presenta focalizada en Tomasa, oímos a Perla suplicar que la ayude a abortar tan fuerte como en la anterior versión había chillado resistiéndose a la intervención de su madre.

Cuando se agote esta última focalización, no sabremos qué sucedió en realidad. Porque no es relativa la realidad consensuada entre las tres visiones, más allá de las características físicas del entorno y la coincidencia en la existencia efectiva de unos sucesos generales, como la relación entre Perla y Marro o el embarazo de la joven. Cambian tanto las perspectivas, que los hechos se ven sustancialmente modificados. Se trata a grandes rasgos de unos mismos resultados (un aborto, un incesto, un asesinato) pero tan alterados por el camino que conduce a ellos que no pueden ser considerados parte de una realidad intersubjetiva, consensuada por los diferentes personajes y sus puntos de vista. Contrariamente a ello, la subjetividad individual modifica la ficción. A diferencia de la gran mayoría de filmes no lineales, el respeto del *raccord* intrasecuencial (y, de hecho, el respeto del *raccord* en el interior de los tres segmentos que conforman el filme) no garantiza la cohesión del filme en su conjunto, pues las contradicciones de las diversas versiones entre ellas impiden alcanzar la lógica del relato total y acceder a una única verdad sobre el mismo. Y es que precisamente la intención discursiva apunta en esa dirección: la propuesta de

sentido de *La mujer del puerto* pasa por asumir la imposibilidad de hallar una incuestionable versión, por considerar la falta de certeza como la clave de la *verdad* del relato, puesto que la enunciación deniega confirmar cualquiera de las tres como buena o presentar un cuarto segmento de carácter *omnisciente*. Si, en principio, en lo melodramático «primero se plantea un desequilibrio familiar y ello empuja, a lo largo del desarrollo del relato, a la consecución de la normalidad en la clausura» (Gómez Tarín y Marzal, 2015: 207), ambas (normalidad y clausura) se niegan desde el filme que expone las tres focalizaciones sin privilegiar ninguna —a menos que el orden escogido se considerara un privilegio, una suerte de dialéctica en que el saber de cada fuera sustituyendo al de la anterior, probabilidad que no parece potenciada por la enunciación—. Eso problematiza la noción de clausura del relato, cuya interpretación final queda manifiestamente en manos del espectador. Por otro lado, la *normalidad* en el argumento se alcanza integrando el incesto como opción familiar, tal y como dejan presuponer los planos finales con el niño en el prostíbulo y Perla embarazada de nuevo. Lo que se alcanza, entonces, no es la normalidad sino la apuesta por la *anormalidad*, el triunfo del amor perverso como única salvación.

Los reproches de unos a otros son una constante a lo largo de los tres segmentos y lo turbio de su relación queda metaforizado por la puesta en escena, cuya potencia como elemento expresivo y significativo refuerza la construcción de esa familia que, durante buena parte de metraje, no se sabe vinculada. No solo en la incertidumbre de no saber quien tiene razón, por así decirlo, queda patente lo *real* en esta película. Es aquí algo adherido a la humedad del ambiente, a las paredes desconchadas, a las palanganas con agua amarillenta, a la ligereza con la que los personajes hablan de temas tan crudos, a la obsesión con la que se agarran a trastos como la pecera del Eneas o la lámpara de la mesita de noche. Algo inherente a los lazos casi instintivos que los unen (constantemente hablan de la carne para hacer referencia a su vínculo), a no tener nada más que recuerdos de supuestos tiempos mejores que el salitre ha vuelto sarrosos. Si hay un objeto diegético que parece remitir simbólicamente a lo *real* entendido como lo innombrable, lo incognoscible, es la caja que entierra Tomasa en un jarrón con flores, y que supuestamente guarda el feto engendrado por Perla y Marro —del que no vemos más que la sangre en la cama y en Perla, tras el aborto—. Esta caja encierra el hijo del pecado, de lo prohibido, del incesto, de la preponderancia de la satisfacción del deseo sobre las leyes morales, pero también de la ignorancia de sus progenitores, de la ocultación de su condición de hermanos, del tabú. Y es algo arrancado de las propias entrañas de una mujer, casi esencial (*noumenal*, por decirlo con Kant), que nunca se sabrá cómo fue y de lo que dolerá hablar por siempre más, a lo que siempre habrá miedo a acercarse. Algo cuya facultad de infundir horror ha propiciado ese intento de extraerlo y enterrarlo, de arrancarlo, literalmente, de la vida.

5.3.2.2 *The Affair*

(Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-)

The Affair (Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-), serie televisiva más de veinte años posterior a *La mujer del puerto*, aplica el esquema narrativo de la anterior a su lógica narrativa como rasgo particular y recurso clave de su funcionamiento discursivo. Y

es que cada episodio se subdivide en dos mitades, una de las cuales adopta el punto de vista de Noah Solloway (Dominic West) mientras que la otra se corresponde con el de Alison Bailey (Ruth Wilson), si bien en ocasiones también se atiende a las focalizaciones de Helen, (Maura Tierney) mujer y posterior ex mujer de Noah, y Cole Lockhart (Joshua Jackson), también pareja y posterior ex pareja de Alison. La aventura que Noah y Alison mantienen a espaldas de sus parejas y que se convierte posteriormente en una relación pública es doblemente mostrada y, como en *La mujer del puerto*, las versiones de sus protagonistas difieren sin que se proponga una de ellas como verdadera, pues lo que importa es trasladar el contraste de subjetividades al espectador —contraste que, en algunas ocasiones, verbalizarán los protagonistas defendiendo sendas versiones de situaciones pasadas en común—. El comportamiento de los protagonistas, su caracterización y el desarrollo de los hechos varía así en función de la focalización.

El primer encuentro entre ambos que sucede en el episodio piloto supone un buen ejemplo de la dinámica narrativa de la serie. Se ven por primera vez cuando Alison atiende en una cafetería a Noah y su familia, que llegan al pueblo para pasar el verano en casa de los padres de Helen. En la primera parte del episodio, focalizada en Noah, la caracterización de Alison cuenta con un uniforme amarillo de camarera relativamente corto y escotado. Lleva el pelo suelto y es simpática, aunque contenida, con la familia Solloway. Llega a preguntar a Noah para cuánto tiempo han ido al pueblo y, tras responder él que todo el verano, le da la bienvenida al “fin del mundo” posando la mano en su hombro brevemente. Cuando la joven se aleja para dejar las cartas en la barra del restaurante, la enunciación muestra la ocularización de Noah, que ofrece su mirada hacia Alison remarcándola con una panorámica que la recorre en vertical de abajo hacia arriba mientras una voz *over* masculina le pregunta: “do you remember the first time you saw her?”, a lo que la voz de Noah responde: “like it was yesterday”. Con ello, se incide en que estamos asistiendo al recuerdo del hombre, que a su vez está teniendo una conversación con otro hombre en un tiempo futuro respecto al de la diégesis que muestran las imágenes. La trampa de la subjetividad del punto de vista queda rápidamente en evidencia cuando la voz *over* masculina pregunta a Noah: “what do you remember?” mientras vemos primeros planos de él, ligeramente desconcertado, ligeramente fascinado por Alison, y Noah responde “I remember her face, asshole. What do you want me to remember?”, coincidiendo su declaración maliciosamente con la panorámica que atiende el cuerpo entero de la joven. El fragmento la representa como una joven atractiva que, aunque discretamente, simpatiza con él, el cual queda abrumado a la par que atraído por la camarera desconocida.

Más adelante, hacia el final de la primera mitad del capítulo, Noah sale a pasear por la calle y encuentra a Alison en la playa, sentada cerca de un grupo de gente en torno a una hoguera. En su versión, ella lleva un vestido de tirantes también corto y se muestra segura de sí misma, coqueteando con él e invitándole, finalmente, a ducharse con ella en la ducha exterior de su casa —a la cual él la ha acompañado— mientras se desnuda entre la madera y da el agua. La primera parte termina con Cole, marido de Alison, llegando a casa y ambos teniendo sexo sobre el coche aparcado a la puerta de la casa, tras lo que desde lejos Noah entiende como una discusión. La actitud seductora de ella queda subrayada por el *raccord* de miradas entre Noah y Alison articulado desde primeros planos de ambos mientras ella tiene sexo con Cole, y su progresivo cambio de expresión desde lo contrariado de su rostro

por la aparente rudeza del joven al esbozo de una sonrisa que interpela a Noah, consciente de que les observa.

Tras el rótulo que informa de que comienza la segunda parte focalizada en Alison, la enunciación juega a despistar ligeramente con el espacio y el tiempo, puesto que la acción se sitúa en el interior de casa de Alison, por la mañana, con la pareja despertándose en la cama, situación que lleva al espectador a asumir la continuidad temporal respecto al fragmento anterior. Sin embargo, el corte que Alison se hace en la cocina y la aplicación de una tirita en su dedo (que ya llevaba en el fragmento de Noah) indican que el tiempo diegético se sitúa con anterioridad al encuentro de la pareja en la cafetería. Cuando se produce este último y la misma voz *over* pregunta a Alison si recuerda la primera vez que le vio, la imagen ligeramente distorsionada representa un plano subjetivo de su mirada hacia la familia. En su versión ella lleva el pelo recogido, su uniforme es menos escotado y más largo que en la anterior y su actitud notablemente más insegura. La acción en su conjunto se desarrolla de forma diferente al anterior segmento. La complicidad de ella respecto a la familia es menor y, en lugar de cobrar importancia la presencia de ella y su efecto en él, el suceso importante de la secuencia es el accidente de la hija pequeña de Noah, que se atraganta con algo que se mete en la boca. Si en la primera mitad era Noah el salvador de la niña, en esta es Alison quien, aunque asustada, da instrucciones para que la giren boca abajo y le da una palmada en la espalda, gesto que salva a la niña del ahogo. La joven apenas parece fijarse en Noah y es él quien la sigue al baño para agradecerle su actuación y le pregunta si volverá a tomarles nota a la mesa.

Arriba, el primer encuentro entre Alison y Noah desde el punto de vista de él. Abajo, la misma secuencia desde el de Alison.

En cuanto al final del episodio, adjuntamos dos fotogramas que permiten observar el contraste entre el vestido con el que la recuerda Noah y el atuendo con el que se recuerda Alison, con el pelo algo recogido, pantalones cortos y una manta cubriéndole la espalda. Su actitud es menos relajada, más cohibida y en absoluto segura de sí misma. Si anteriormente ella, al acercarse Noah, le dijo bromeando: “you found me”, en esta ocasión la frase queda invertida y él llama su atención diciendo: “I found you”. Del mismo modo, el ofrecimiento de tabaco de ella a él en la focalización de Noah cambia, y es ahora él el que la convence para fumar y acompañarla a casa.

Contraste entre Alison en la playa desde el punto de vista de Noah (izquierda) y desde el de ella misma (derecha).

Al despedirse, en la parte de Alison Noah le da un beso en la mejilla y ella no empieza a ducharse hasta que él no se ha marchado. El fragmento está marcado por el sufrimiento de la joven tras la pérdida de su hijo, que condiciona tanto su reacción con la familia Soloway como su encuentro con Cole fuera de la casa. El espectador entiende entonces que se trata de una relación sexual consentida y que ciertamente prosigue a una discusión, pero también que Alison no recuerda tener constancia de la presencia de Noah hasta que ya están inmersos en el acto y lo ve observándoles.

En suma, en cada una de las focalizaciones, el personaje cuyo punto de vista conduce la historia se considera con inferior control de la situación respecto al otro, exculpándose así de la supuesta falta moral que implica la incitación al adulterio. La provocación proviene principalmente del otro y las acciones propias controvertidas suelen venir, matizadas o complementadas por una motivación desconocida en la focalización ajena. La no linealidad, pues, no implica en *The Affair* —como sí que lo hacía en otras series como *Perdidos* (Lost, J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC: 2004-2010)— una intención desorientadora sino la base de su apuesta discursiva. El juego consiste precisamente en la no adecuación, en el choque. Es por resta, por diferencia y no por suma como se construye el sentido en la serie. Su articulación depende de la sustracción de *verdad* que una focalización quita a la otra, pues el añadido de información, de lo que en la otra queda fuera del relato, si bien contribuye a que el espectador comprenda la situación en su totalidad, continuamente implica el desacuerdo, el secreto, la mentira y, en definitiva, el desentendimiento entre los personajes.

5.3.3.1A PÉRDIDA DEL HIJO COMO CATALIZADORA DE LA DESESTRUCTURACIÓN

Si el recuerdo de lo que un día se tuvo y hoy, sin embargo, está ausente o perdido es lo que aumenta la sensación de nostalgia que activa tantas escenas del discurso melodramático» (Pérez Rubio, 2004: 50), hemos visto anteriormente cómo la negativa, consciente o inconsciente, a aceptar la muerte de un ser querido e incluso el propio abandono del mundo de los vivos constituía una de las explicaciones de la no linealidad y la focalización engañosa en relatos como *El sexto sentido*, *Los otros* o *Hierro*, algo similar sucede en *mind-game films* con sus narradores intradieéticos inestables. O, de forma diferente, en *La piel que habito* con la enunciación dominada por un meganarrador que tiende y desvela posteriormente la gran trampa sobre la que se edifica el relato. Atendiendo a las narrativas fracturadas que versan sobre relaciones de pareja y familiares rotas, no podemos dejar de lado aquellos filmes que parten de la pérdida —muerte, desaparición— del hijo de la pareja protagonista es la tragedia que desencadena el conflicto entre las dos partes de la misma. Esto no obstante, a diferencia de los melodramas en que la añoranza *es* respecto a algo pasado y, en este sentido, se trata de una historia *in media res*, estos *puzzle films* fuerzan al espectador a seguir la tragedia, a asistir impotentes a la pérdida del niño o niña que (a excepción de *The Affair*) está presente en la parte de la diégesis que se combina con la posterior a su desaparición o fallecimiento. Así, lo trágico y no solamente lo nostálgico se despliega en estas obras no lineales.

Antes de empezar con los análisis por separado de las obras de este epígrafe, debemos puntualizar que *The Affair* es una de las obras en las que la personalidad y el comportamiento de la protagonista están marcados por la muerte de su hijo años atrás, por causa de un extraño ahogamiento que no se manifestó en el momento de encontrarse el niño en el agua sino horas después, cuando ya estaba en casa. La culpabilidad que siente Alison es motivo de tormentos que influyen y desgastan su relación con Cole, al que no puede perdonar que intente superar el fallecimiento del niño. Las consecuencias de su pena y culpabilidad forman parte de ese “plus” de conocimiento que su focalización posee, y que choca con la visión de Noah, que no hace suyo ese pesar. Esto no obstante, puesto que el rasgo más característico de la serie es su partición en puntos de vista de diferentes personajes bajo cuyo prisma cambia el relato, la hemos incluido en el epígrafe dedicado a ello.

5.3.3.1 *Irreversible* (Irréversible Gaspar Noé, 2002)

La virulencia y la violencia formal de *Irreversible* se que se corresponde con su argumento zarandea, desde los títulos de crédito, al espectador. Ya los títulos de crédito con algunas letras mayúsculas invertidas se van torciendo hasta que un golpe grave de banda sonora da la entrada al *main title shot*. El punto de vista gira incansablemente como a la deriva, desafiando cualquier tipo de eje y volviéndose ininteligible salvo por referencias como farolas, árboles o ventanas. Finalmente se introduce en una habitación y llega hasta un señor mayor desnudo que avisa: “El tiempo lo destruye todo”. Sin cortar el plano, el

mismo travelling muestra mediante planos cortos y sin dejar de girar a otro hombre más joven con el que el primero conversa sobre sueños incestuosos.

La cámara da tumbos por un sórdido vecindario al inicio de *Irreversible*.

La hostilidad de la enunciación continúa, saliendo por la ventana sin más explicación, para seguir el traslado en ambulancia del que será uno de los protagonistas, Marcus (Vincent Cassel) acompañado de su amigo Pierre (Albert Dupontel). Los tumbos de la cámara por el aire continúan en las siguientes escenas, tras comprender un par de fundidos que, disimulados por lo oscuro e incomprensible de la imagen, se revelan como elipsis. En algún momento de relativa estabilidad del plano entendemos que se trata de flashbacks en los que los dos hombres han entrado a un local de prostitución masculina en busca de un hombre apodado El Tenia. Según avanza el relato, los movimientos de cámara ganan estabilidad.

Como en *Memento* o *5x2*, cada escena supone un flashback respecto a la anterior. También como en *Memento* (pero sin buscar engañarse a sí mismos), los protagonistas asesinan brutalmente al hombre equivocado buscando venganza por la salvaje violación y paliza propinadas a la novia de Marcus (anteriormente pareja de Pierre), Alex (Monica Bellucci). El efecto discursivo del cambio en la estabilidad de la cámara es terriblemente cruel: la crudísima escena de la violación y paliza de Alex en un túnel subterráneo transcurre en un solo plano que se mantiene fijo mientras la agonística acción tiene lugar durante, aproximadamente, nueve largos minutos. El seguimiento mediante *travelling* de la mujer cuando camina por la calle y entra al túnel pega al espectador a su padecimiento obligándole, sin embargo, a mirar sin posibilidad de alivio o escape alguno. La indefensión de la mujer ante la navaja y la violencia del violador es total, y la locura de los movimientos de cámara del principio se muestran consecuencia del terrible encuentro. La estabilidad de la vida de los personajes y su pérdida de cordura salta por los aires ante el encuentro físico con el horror.

Según el relato se encamina a su fin retrocediendo en el tiempo comprendemos lo doblemente trágico de la pérdida, pues Alex estaba embarazada y es de suponer que la agresión —si es que no ha acabado con su vida— le ha podido provocar la pérdida del bebé. De algunos planos que la muestran descansando en el sofá o la cama, cogiéndose el

vientre con la mano, arrancan de nuevo los movimientos giratorios de la cámara al compás de la séptima sinfonía de Beethoven. La mostración de un póster de *2001: Una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, Stanley Kubrick, 1968) homenajea la conocidísima elipsis que salta del tiempo de los homínidos al de los viajes espaciales.

Como en la sórdida escena del inicio del filme, la cámara sale por la ventana de la habitación y tiene lugar otra elipsis que muestra a Alex —del revés— tumbada en la hierba, leyendo rodeada de niños. La iluminación y el verde potente de la hierba contrastan con la oscuridad de las primeras escenas. En virtud del *travelling*, el plano se convierte en cenital y centra un aspersor alrededor del cual gira y salta un niño. El movimiento de cámara se convierte entonces en un giro sobre su propio eje, replicando al aspersor y acelerando su movimiento hasta salir disparado hacia el cielo mostrando brevemente el horizonte de una ciudad.

El último plano de *Irreversible* gira agónicamente sobre sí mismo en una espiral que rima con el arranque.

El traqueteo de un negativo fuera del proyector va sustituyendo la dramática banda sonora extradiegética mientras la imagen se distorsiona hasta convertirse en un parpadeo que alterna rápidamente una imagen absolutamente quemada y otra prácticamente negra. Un corte final a negro lleva al rótulo que cierra el relato: también en letras parpadeantes, algunas de ellas invertidas, se lee: el tiempo lo destruye todo.

También los títulos de crédito dan vueltas sobre sí mismo, presentando letras giradas que aluden al violento zarandeo que el paso del tiempo ejercerá/ha ejercido sobre los protagonistas.

Con ello se cierra el círculo: el rótulo, en tanto marca enunciativa, confirma lo que el hombre mayor presagió. La no linealidad se ha puesto al servicio de mostrar primero lo inenarrable de las consecuencias de la barbarie, que pasan por la pérdida del hijo y convierten a la enunciación en incapaz de emitir un discurso inteligible. Y tales consecuencias son, como anticipa el título del filme, absolutamente *irreversibles*.

5.3.3.2 *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007)

De nuevo la desaparición de un hermano junto con la relación tensa de una adolescente con sus padres confluyen en el fragmentadísimo relato de *The Tracey Fragments* —como su propio nombre indica—, al que se suma además el desencanto que rodea la primera relación sexual de Tracey. Una pantalla despedazada en subplanos movedizos que cortan, descomponen el tiempo y el espacio diegético, y un relato absolutamente marcado por la delegación del meganarrador en Tracey como narradora homodiegética convergen en la puesta en escena de un filme que insiste en cómo la comunicación entre personas —de la misma familia, del mismo instituto, de la misma ciudad— hace aguas por todos lados y es negada una y otra vez desde la experiencia de Tracey Berkowitz, la cual presenta un panorama absolutamente desolador. Sintetizaremos a continuación el argumento —desde una lógica lineal, que en absoluto se corresponde con la disposición de los hechos en la trama— para visibilizar claramente esa constante alusión a la familia en perpetua crisis y el descreimiento en el amor, en la posibilidad siquiera de encontrar ternura o complicidad en un ambiente absolutamente hostil.

El argumento de *The Tracey Fragments* pertenece a los planteamientos del género *coming of age*: el paso a la vida adulta. Tracey Berkowitz es una adolescente que vive en un barrio residencial de la ciudad de Winnipeg (Canadá) con sus padres y su hermano pequeño Sonny (Zie Souwand). La vida de Tracey transcurre entre el bullying en el instituto y las rabietas propias de la adolescencia, que terminan por llevarla a visitar semanalmente a una psicóloga. La llegada de Billy Zero (Slim Twig), un nuevo compañero de clase, supone una nueva ilusión para la deprimida Tracey, que en su repentina felicidad hipnotiza a su hermano para que actúe como un perro y sale a jugar con él por un parque cercano. Mientras Tracey lo vigila, Billy aparece con su coche y acaban manteniendo relaciones sexuales. Acto seguido, Billy echa fríamente a Tracey del coche y ésta se da cuenta de que su hermano ha desaparecido sin dejar rastro. Tras buscarlo sin éxito, Tracey vuelve a casa y la policía la interroga ante la histeria de sus padres. La culpa la empuja a huir de casa e iniciar la búsqueda de su hermano. Ante la incipiente nevada, Tracey se ve obligada a confiar en extraños como Lance (Max McCabe – Lokos), que la invita a refugiarse en su casa para no morir congelada. Allí sufre un intento de violación por parte de un matón conocido de Lance, al que hiere en el cuello en defensa propia para después huir envuelta en una cortina de ducha y, nerviosa y asustada, se sube al primer autobús que pasa. Finalmente, el paseo sirve a Tracey para recapitular los episodios de su historia, por lo que en la última parada se baja ya calmada y decidida para atravesar un parque al amanecer. Asistimos por tanto a un final abierto, en el que los conflictos no encuentran solución y en el que no hay moraleja a nivel argumental. El plano-secuencia final en que pasea por el parque enrollada en la cortina representa la unión entre la trama y el argumento, pues se trata tanto, cronológicamente, de la última escena de la historia como de la última que el filme muestra. Todo el relato está plagado de evidentes marcas enunciativas que inciden en que Tracey en tanto narradora homodiegética es el filtro a través del que se nos narra el relato. Tan fuerte es su incidencia no solamente narrativa sino también estética en el relato que prácticamente se podría decir de Tracey que está dotada de atribuciones

meganarratoriales. Uno de los recursos más utilizados en este sentido es su voz over describiéndose a sí misma, al resto de personajes, explicando los motivos de su comportamiento, exculpándose por los sucesos acaecidos, etc —se presentará de diversas formas, por ejemplo diciendo “this is the story of the girl with no tits”, “just a normal girl who hates herself” o incluso “my name is Estuari Palomino, that’s my stage name”—. Otros recursos expresivos que funcionan en este sentido son filtros y texturas que asocian, por ejemplo, un tono azulado a Sonny, confiriendo a las imágenes que le conciernen una pátina de frío, o desenfocando los planos correspondientes a las fantasías de Tracey, por ejemplo en lo relativo a las caricias que imagina de Zero, en contraste con lo límpido de la imagen de lo que sucede fuera de su imaginación. Probablemente sea la especie de tardío *opening* que aparece cuando llevamos veinte minutos de película una de las marcas enunciativas más potentes en cuanto a la reivindicación de la subjetividad de Tracey como puerta de acceso al relato. Y es que en esta partícula que, en su uso clásico, introduce el film y contiene algunos de los créditos más relevantes así como el genérico, no aparece acreditado el director (autor empírico) de la película ni los actores del reparto. Aparecen, en cambio, los nombres de los actantes sobreimpresos en planos de los mismos pasados por filtros de colores y montados en consonancia al ritmo ligero de una música sencilla, animada y repetitiva. Los títulos de crédito aparecen una vez ya se ha mostrado el acoso escolar al que es sometida Tracey así como la crispación que tensa el ambiente familiar —tanto antes como después de la desaparición de Sonny—, y la introducción de ese oscuro panorama hace que el espectador comprenda que el opening forma parte de la fantasía escapista de Tracey, pues la diégesis anterior desmiente el optimismo del *opening*. Además, coherentemente con la tendencia de Tracey a fantasear con Billy Zero, alguno de cuyos episodios de ensoñaciones ya han sido mostrados visualmente y otros de los cuales ha mencionado Tracey misma en el autobús, el genérico del filme, el *main title shot* que Tracey propone no coincide con el del filme real, sino que se titula *The Tracey Berkowitz Affair*, siguiendo con su imaginación de ella misma como estrella del rock y de revistas sensacionalistas.

El *main title shot* traslada las fantasías de Tracey acompañado de la escritura de unos falsos títulos de crédito.

La acreditación de los personajes secundarios pone en evidencia la gestión *meganarratorial* que de la imagen hace Tracey como narradora cuando en la acreditación de personajes secundarios ni siquiera aparece ningún nombre de actantes (como sucedía en los créditos principales) sino que directamente éstos aparecen referenciados en función de su relación con Tracey. Así, el reparto está conformado, entre otros, por «that knockout bitch Debby Dodge» o «my bitch dyke mom».

Esto último nos permite enlazar con uno de los motivos por los cuales mencionamos aquí *The Tracey Fragments*: la crisis en la que su familia, ya antes de la

desaparición de su hermano, parece sumida. Previamente al *opening* asistimos a una cena familiar en el hogar de los Berkowitz en la que se pone en escena lo tenso del ambiente y lo violento de las actitudes del padre (Ari Cohen) y madre (Erin McMurtry) de Tracey, que se lanzan reproches histriónicos e hirientes y cargan contra Tracey por haber hipnotizado a Sonny. Los tres personajes son presentados como “exhibits”, como piezas o pruebas.

La familia de Tracey es presentada como “piezas” a las que ella describe de forma descarnada.

Cada uno de los personajes habita un *subplano* diferente, propio, además de situarse en el *subplano* del centro —virado a gris— cuando Tracey les va presentando como “ehibit A”, B y C, dedicando a cada uno unas palabras descriptivas. La fragmentación formal de la

cena familiar compuesta mediante la convivencia espacial en encuadres diferentes forzados a permanecer en el mismo plano supone una metáfora, como toda la fragmentación de la imagen del filme, de la escisión, de la imposibilidad de convivencia real, funcional, sinérgica. De su padre comenta que “he had sex with my mom to make me but, you know, I think he like freaking fell on her or something because he says that we’re both accidents”. De sus palabras se deduce que no comprende la relación entre ellos y la familia generada como consecuencia como un proyecto común sino que atribuye a un enamoramiento o deseo transitorio e irracional. Supone un detalle importante la mención al error del que su padre tilda al nacimiento de Tracey y Sonny, supone un detalle importante su mención, pues su existencia entera se fundamenta en un descuido, y el conocimiento de ello puede marcar fundamental la construcción identitaria. Además, los rechazos que Tracey sufre desde su entorno familiar hasta el instituto parecen insistir en una suerte de repulsión constante. La siguiente “pieza” que presenta es su madre, la cual acaba de ridiculizar a su padre en la conversación menospreciándolo irónicamente. De ella dice: “exhibit B. My mother. She’s too busy to talk to me. She smoke three packs at day, and getting her away from TV is a surgical procedure”. Su alienación y su angustia quedan patentes no solo en la actitud desquiciada —que, por otra parte, comparte con el padre— sino también por la referencia a la televisión y al tabaco como adicciones, cada uno a su manera neutralizadores de la ansiedad que provoca la conciencia radical de realidad. Cuando Tracey presenta a su hermano, del que sólo dice haber convertido en perro mediante hipnosis, su padre lanza el plato de comida al suelo y su madre grita que esa era la prueba que necesitaban para llevarla a un psiquiatra. En suma, la escena da cuenta de lo forzado de la familia como grupo y de las escisiones que les dividen. De forma similar funciona la puesta en escena de la llegada de Tracey sin Sonny a casa, previa en la trama a la cena que comentábamos. En ella, sus padres verbalizan todo lo que del relato hemos ido deduciendo hasta el momento. En pantalla conviven y se sustituyen en los *subplanos* la imagen de Tracey envuelta en una cortina de baño (cuya causa la enunciación proporcionará más adelante), el gorro de lana de Sonny, último rastro suyo tras la desaparición, el padre gritando desesperado y enfurecido con Tracey, cuyos impulsos contienen los policías, su madre convulsionando en el sofá y alcanzando un cigarrillo, primeros planos de ella misma y de las manos de los policías que la interrogan desconfiando —como su padre— de ella.

Tras la escena, el plano cambia. Los *subplanos* anaranjados del comedor van desapareciendo y en el centro del plano siguiente conviven (cada uno en otro *subplano*) Sonny, sobre fondo gris, Tracey ligeramente escorzada en el autobús en marcha y un primer plano de ella interpelando directamente al espectador con la siguiente reivindicación: “It was no my fault. Because if you knew them, if you really knew them, you would know that I’m not the one that needs a frigging shrink”. Y la demanda de credibilidad de Tracey, que tilda a sus padres de desquiciados, de histéricos, encuentra una corroboración inmediata en la escena que la enunciación proporciona —de la mano de Tracey como narradora diegética delegada a la que se vincula el orden de la trama—. Saltamos de nuevo con la sustitución de unos *subplanos* por otros al tiempo inmediatamente posterior al interrogatorio policial —suponemos, por el tono anaranjado de los planos y la disposición de los personajes similar a la de antes—. Tracey está sentada en el sofá en el que su madre se encuentra recostada, en aparente estado de shock. Su padre la acusa de

haber destruido a su madre gritando, literalmente: “she’s destroyed! We have a fucking crisis here”. Tracey responde también a gritos: “everything is a fucking crisis, God!”. Su madre, que se levanta repentinamente del sofá, vocifera que se callen. Así, desde el guión de los personajes se refuerza e incluso se genera una especie de reverberación con las implicaciones del discurso visual roto, de montaje fragmentado e interconectado de forma compleja a base de imágenes frías, desoladoras, espacios enrarecidos, vacíos o habitados por personajes inquietantes. Ambas vertientes del discurso confluyen en la negación de la sencillez, la solución y la resolución dócil.

El enfoque mediante el que *The Tracey Fragments* encara la decepción respecto al amor romántico no concierne únicamente a la tortuosa relación de los padres de la protagonista sino que, como rasgo propio del género *coming of age* del cual presenta rasgos el filme, implica también la iniciación sexual de la protagonista, que pasa por la escena que comentaremos así como por el intento de violación al que escapa. El desengaño que sufre Tracey, producto de la inadecuación entre sus fantasías adolescentes y la realidad de su encuentro con su nuevo compañero de clase Billy, forma parte de su abrupta transición al mundo adulto. Cabe suponer que su encuentro en el coche del muchacho tiene lugar, cronológicamente, bastante temprano en la diégesis, aunque se nos muestre en el orden de la trama prácticamente al final. Escenas que se sitúan antes de este episodio son las del acoso escolar y la llegada de Billy al instituto y la cena familiar, pero ninguna posterior a la desaparición de Sonny. La escena tiene una gran importancia argumental puesto que la desaparición de Sonny termina siendo, de algún modo, consecuencia de la fascinación frustrada de Tracey por Billy. El principal conflicto del filme que catapulta la acción y motiva el recorrido de ella es la desaparición del niño, único punto de sensibilidad, de inocencia, de ternura, en el día a día de Tracey. Por si la disociación entre cómo Tracey fantasea con una relación con Billy Zero y cómo sucede ésta en realidad no fuera un contraste suficientemente duro para la joven, la desaparición del niño supone así una especie de doble falta por su parte, en primer lugar por hipnotizarle y en segundo por perderle de vista mientras estaba en el coche con Billy. Su relación sexual conlleva, pues, un doble castigo.

La trama sitúa climáticamente (casi) al final del relato este episodio, que supone el núcleo fundamental para la comprensión del relato —llevamos una hora de metraje y el filme dura una hora y catorce minutos, aproximadamente—. El discurso modelado por la subjetividad de su protagonista se hace cargo de otorgar así el peso que en su historia tiene la el frío acto en que ha sido desvirgada, al cederle el lugar que ocuparía en un filme narrativamente *mainstream* el clímax, el punto culminante de su progresión dramática, tras el cual supuestamente no habría más que escenas de resolución y distensión (Chion, 2002). En consonancia también con los lugares comunes de las narrativas fracturadas postclásicas, la inversión del orden contribuye a la resistencia del relato a ofrecer explicación acerca de sus sucesos desde un primer momento. Su puesta en imágenes y montaje permite atender a la construcción de la cruda visión del amor que el relato va tejiendo durante todo su metraje.

La escena tiene lugar tras la huida de Tracey del intento de violación por parte del gánster que da una paliza a Lance, en casa del cual se ha refugiado ante la inminente

tormenta. Cuando éste la fuerza a desvestirse e intenta forzarla, ella le corta el cuello con una lata abierta, se envuelve en una cortina de ducha con flores y sale corriendo. Comprendemos entonces la imagen de la joven en el autobús explicando su historia mientras mira directamente a cámara, y que además en esta ocasión convive en plano con decenas de fragmentos de planos anteriores convertidos en *subplanos*, que se acumulan y se sustituyen vertiginosamente en un encuadre cuya sensación de remolino alude a todos los turbulentos sucesos que han ido acaeciendo. La multiplicación cada vez más veloz de *subplanos* que contienen movimientos de cámara rápidos llega a problematizar la percepción de las imágenes de cada *subplano* dando la sensación de múltiple interferencia, hasta que éstos se van reduciendo y observamos que comienza a coincidir el objeto del encuadre, si bien en cada subplano se encuadra desde un punto de vista diferente: se trata de Tracey corriendo despavorida. Su carrera desaparece entonces mediante la reducción del único *subplano* que ha quedado en el encuadre sobre fondo negro, cuyo marco va reduciéndose hasta y se funde con otra carrera, previa argumentalmente y mucho más inocente y festiva, que supone el inicio de la escena en que coinciden Billy y Tracey.

La fragmentación determina la gestión del espacio y el tiempo haciendo convivir distintas escenas en plano.

Ésta corre delante de Sonny, que hipnotizado la persigue ladrando y corriendo tras los palos que le lanza ella como si fuera un perro. La banda sonora musical relajada y el filtro cercano al tono sepia y rayado verticalmente que tiñe la imagen de una suerte de nostalgia que casi convoca lo imperfecto del VHS con esa suerte de defectos buscados en la distorsión leve indican que se trata de una imagen del pasado, de un pasado familiar y tierno. Pero al cambiar los *subplanos* volviendo a la realidad diegética la imagen se torna

límpida. Los tonos grises y azulados del invierno canadiense sustituyen al sepia anterior y, mientras Sonny sigue ladrando fuera de campo —sobre el sonido ambiente del agua y el bosque—, aparece en campo Billy Zero, fumando apoyado en un coche verdoso tal y como muestra la captura de la izquierda:

La contención del plano-contraplano en un solo encuadre oculta la distancia entre los jóvenes.

Los dos adolescentes convergen por primera vez en plano de forma fragmentaria, cada uno en un *subplano* diferente. La franja horizontal superior se identifica con la mirada de Billy, y el fragmento inferior izquierdo con la mirada de Tracey. Sin embargo, es la imagen inferior derecha, por su escalaridad, y por la identificación constante con Tracey, la que adquiere mayor peso dentro de la composición. La única ocularización externa de los tres subplanos es la que permite observar su reacción tímida y vacilante, pues es su focalización la que el meganarrador traslada constantemente. La utilización de la pantalla partida y de *subplanos* generales para ubicarles establece una relación espacial entre ellos que destaca la distancia que les separa más que relacionar el contacto visual y la interacción entre ambos —función que en el lenguaje clásico hubiera recaído sobre la dialéctica del plano-contraplano—. Es desde esa lejanía que Billy le pide que se le acerque para poder hablarle. La captura que más arriba hemos adjuntado a la derecha connota lo artificioso del eje de miradas establecido por la gramática clásica del plano-contraplano, evocada desde los dos encuadres inferiores que establecen su misma relación aunque yuxtaponiendo ambos *subplanos*, pues la cercanía que se establece entre los personajes en base a ella se contradice sutilmente con la lejanía que separa a los adolescentes en el encuadre superior. El primer plano de Tracey desaparece cuando Billy le pregunta su nombre, quedando únicamente su yo de cuerpo entero, pero más pequeño, a la parte superior del encuadre. Cuando él le propone llevarla a algún sitio en su coche, ella titubea y le pregunta que a dónde irían, mientras ocupa brevísimamente un primer plano suyo el encuadre entero delatando su ilusión y sus reservas. Segundos después, la repetición del diálogo incluye una primera negativa de ella. Tracey balbucea una serie de excusas mientras se acerca a Billy, aludiendo a una tormenta de nieve próxima, sin que él le responda. Mientras, el plano se va estrechando en torno a ella hasta que las franjas negras superior e inferior enmarcan únicamente sus ojos. Ambas son ocupadas entonces por dos *subplanos* generales —el inferior bastante más abierto— que muestran cómo él abre la puerta del copiloto y sube a la del conductor, mientras que Tracey acaba subiendo a la anterior.

Una vez ambos sentados en sendos asientos, Billy se aproxima a Tracey y la besa. Ella, que le corresponde, le mira de reojo expectante y contenida. Billy vuelve a besarla prolongadamente y el marco del encuadre se ensancha hasta ocupar el plano entero. Entra una banda sonora musical extradiegética suave y, segundos después, el plano se fragmenta para que en él convivan dos planos. Mientras que el anterior, del beso en el coche, se queda en el *subplano* derecho, en el resto del encuadre asistimos a otro beso en el que es Tracey quien, dulcemente, besa a Billy.

El plano se estrecha sobre los ojos de Tracey mientras Billy la incita a subir al coche.

Este último plano está rayado y teñido con la textura y filtro sepia mencionado anteriormente, y termina arriconando al otro plano, límpido y azulado, hasta que ocupa el encuadre entero. Un tenebrismo suave con un ligero contraluz dorado oscuro alberga los besos delicados y caricias que Tracey da al rostro de Billy. Teniendo en cuenta que uno de los siguientes *subplanos* (la captura del centro) muestra, a contraluz, a Tracey con la coleta que lucía en sus ensoñaciones previas de estrella del rock bajo la textura y la banda sonora suave, el espectador comprende que se trata de una representación filtrada conscientemente por su subjetividad —como si, al besarla Billy en la realidad diegética externa a su imaginación, de algún modo la hubiera convertido o aproximado al modelo de chica que ella fantaseaba con ser cuando se imaginaba saliendo con él—. Aparecen, además, planos de caballos claros que conviven con las escenas del coche. De éstos se muestran primero sus lomos mientras caminan por los *subplanos* de debajo de la imagen de Tracey con coleta y Billy comentada. Mientras, suponemos, el romance avanza y Tracey experimenta con su sexualidad, los corceles transitan la parte inferior del encuadre, se ponen en movimiento y en definitiva, de algún modo, avanzan, como la chica. Poco después los caballos aparecen de frente y ligeramente escorizados, fundidos con los planos de los amantes. En determinado momento, incluso es el plano del caballo blanco sobre fondo negro el único del encuadre.

En esa suerte de *realidad soñada* que integra un hecho que sucede efectivamente en la diégesis fundiéndolo —hasta cierto momento, como veremos— con la imaginación de la mujer que lo experimenta, el simbolismo que Chevalier y Gheerbrant atribuyen al caballo blanco, en una de las diferentes acepciones en tanto símbolo de diferentes culturas y

tradiciones míticas, literarias y visuales, un simbolismo que parece venir a refrendar lo onírico de la ensoñación de Tracey:

cuando se pasa el umbral de la pubertad es entonces cuando el caballo llega a ser plenamente, según palabras de Paul Diel ya citadas, el símbolo de la impetuosidad del deseo, de la juventud del hombre, con todo lo que ésta contiene de ardor, fecundidad y generosidad. [...] Símbolo de fuerza, de potencia creadora, de juventud, tomando valor sexual tanto como espiritual, el caballo participa desde entonces simbólicamente de los dos planos ctónico y uránico. Eso nos conduce a evocar el caballo blanco, en su acepción solar, luminosa (Chevalier y Gheerbrant, 2007: 214)

Como inciso merece la pena citar que incluso cuando Tracey sale corriendo de su casa decidida a encontrar a Sonny, la imagen de su cuerpo corriendo es sustituida por un caballo blanco al galope. El parpadeo que intercambia un elemento por otro, entre otras alusiones al animal, parece dar consistencia al simbolismo mencionado.

El caballo, pues, como el resto de elementos expresivos que se adhieren a la escena, subrayan lo subjetivo del relato. Sin embargo —volviendo a la escena del coche—, por corte directo, la enunciación abandona la ensoñación romántica para abocarnos de nuevo a lo frío de los hechos diegéticos, articulados también desde la fragmentación urdida por Tracey en tanto narradora delegada pero sin que se nos indique (como antes, formalmente) que forman parte de su imaginación. Texturas, música extradiegética y caballos desaparecen y sobre fondo negro se recorta un *subplano* cuadrado de la mirada espantada de Tracey, sobre la cual empuja Billy Zero, ambos vestidos en el coche. Otros *subplanos* de una mano de la chica extendiéndose hacia arriba y agarrándose al asiento mientras su rostro expresa muecas de dolor alude a una suerte de llamada de auxilio, sobre todo connotada desde la mano extendida hacia arriba. De este modo desde la colorimetría, la textura de la imagen, la selección y disposición de los encuadres internos al plano, la banda sonora, etc. se establece un contraste directo entre expectativas y realidad que invalida para Tracey —o pone en crisis— la concepción del amor e incluso del deseo sustentada en asunciones previas como reciprocidad, ternura, consideración, lealtad, etc., las cuales, entre otras, están en la base de la invención del amor en tanto categoría prácticamente estética que arranca con la invención medieval del amor cortés. La definición de clímax retoma Chion de Swain, entendido como «el momento del guión en el que el conflicto entre el deseo del personaje y los peligros que corre, alcanzan su punto culminante» (Chion, 1990: 145) no podría ser más oportuna en relación a lo que el sexo con Billy supone para Tracey. Se trata del hecho más ansiado por ella pero también de un momento de debilidad máxima, pues se expone a la materialización de un ferviente deseo que, por naturaleza, implica riesgo al exponer al

deseante a la decepción, al peligro de pérdida, a la negación de lo deseado —o de su retención—.

Volviendo a la escena, Billy se separa tras una última embestida de Tracey, que le mira de soslayo y le aproxima la mano al rostro con intención de acariciarle. Él desde su asiento, sin mirarla ni decir nada, enciende un cigarrillo. La pantalla, que estaba partida, les reúne entonces en un solo plano. Cuando no hay fragmentación interna ni distancia espacial que los separa, la enunciación nos engaña una vez más para que compartamos el desengaño de Tracey. Billy se le aproxima y le pasa el brazo por detrás de la espalda y, apenas ella ha empezado a esbozar una sonrisa, la mano del joven alcanza la puerta del coche, la abre y empuja, literalmente, a Tracey fuera del coche, haciéndola caer al suelo con los pantalones todavía medio bajados (tal y como se observa en los fotogramas superiores del centro y la derecha).

Cuando la muchacha se levanta y se recompone es cuando se da cuenta de que ha perdido a Sonny. De forma similar a la escena anterior, un plano del bosque tratado bajo la textura sepia y envuelto en los ladridos del niño con eco es sustituido por azulados y grises planos de la búsqueda desesperada de Tracey, que corre por el bosque hasta llegar al río y encontrar el gorro de lana de Sonny, mientras grita “Sonny, please!” entre llantos. Es así como empieza su errática búsqueda.

Tracey busca desesperada a Sonny.

Aquello que Tracey experimenta a través de ser fría y desconsideradamente desvirgada no es —o no solamente— la molestia física acentuada por la rudeza de Billy, que aunque desagradable, no parece haber sido algo completamente traumático si atendemos al gesto cariñoso que ella emprende hacia él y que éste rehúye encendiendo el cigarrillo antes de echarla. Lo que a Tracey le ha sido arrebatado y que vendrá refrendado posteriormente por el intento de violación es la pérdida de la inocencia y la confianza en todo un relato acerca del sexo ligado al amor, de la pareja como un todo triunfante y reconocido socialmente —reconocimiento, precisamente, que le es negado sistemáticamente desde el acoso escolar—. El desconcierto resultante del repentino choque entre la aparente materialización de sus fantasías y la realidad puede ser entendido como lo que catapulta, en parte, lo contradictorio de su discurso verbal manifiestamente engañoso con sus constantes alusiones a Billy como su novio/compañero cantante y a las declaraciones de amor que sabemos seguro, al finalizar el relato, que jamás fueron formuladas por él fuera de la imaginación de la chica. Un ejemplo de ello —recordemos, anterior en la presentación de la trama pero posterior, cronológica y argumentalmente, al

encuentro en el coche— es la escena en que Tracey entra a una tienda por la noche y encuentra una revista con su imaginación literalmente impresa en portada, sin que se trate —todavía— de una fantasía suya la escena en conjunto. En la portada de la revista aparecen imágenes de Tracey —llamativamente vestida— y Billy besándose, acompañados de titulares sensacionalistas. Su caracterización con el cabello recogido es lo que permitirá identificar más adelante parte de la escena del coche como imaginada. En cualquier caso, la fantasía de Tracey como una estrella adolescente exitosa implica el reconocimiento y el éxito de su relación con Billy, presente en los monólogos en que asegura que montará una banda de música con él. El detalle de que la portada de la revista no cambie independientemente de si se muestra mediante planos subjetivos o no se erige en un rasgo tremendamente gráfico de la dificultad de Tracey para disociar imaginación, o deseo, y realidad efectiva, llegando a constituir un pequeño «morphing metaléptico» (Palao, 2012: 8).

Portada de la revista en que Tracey se observa a sí misma como estrella del rock.

Pronto, sin embargo, su imaginación desplaza totalmente a su mente. La vemos imaginarse como un ídolo del pop con Billy en un collage de portadas de revistas, declaraciones de admiradores o gente del mundo de la música, público de concierto enloquecido, etc. El montaje rápido insiste en multiplicar su imagen, en paliar con la

versión mediáticamente exitosa de Tracey el vacío y el desasosiego que la inundan, fruto del desencuentro amoroso y la pérdida del hermano.

Como si el exceso del melodrama nos llevara a intuir una verdad, la misma que Freud escuchara de labios de sus pacientes histéricas en ese final del siglo XIX que alumbra, a la vez, el descubrimiento del cine y del inconsciente: no hay amor sin insatisfacción; el deseo mismo está entretejido de profundas carencias (Company, 2002: 155)

La insistencia en presentarse de ese modo cobra sentido cuando conocemos lo duro de su encuentro con él, la pérdida de Sonny como consecuencia y la negativa a reconocerse abiertamente como culpable de todo ello —su voz repite con insistencia, “it’s not my fault”— e incluso, tal vez, a aceptar por completo la imposibilidad de adecuación entre su imaginación y su experiencia.

Pero además, diversas insistencias discursivas entre las que se encuentra la alusión constante a los grupos de música pop-rock inciden en la influencia de la industria del entretenimiento —discográficas, televisión— sobre los valores y modelos identitarios adolescentes. La fijación de las compañeras de clase de Tracey con el desarrollo de su pecho, la importancia que ellas y ella misma dan al modo en que viste —las chicas que la acosan dicen, directamente, que puede “vestir” pero no “ser” como ellas—, la proliferación en su imaginación y fuera de ella de pantallas, revistas, fotografías, etc. con ídolos jóvenes insiste en una suerte de bombardeo mediático que, puesto es traído por la enunciación constantemente, entendemos que juega un papel destacado en la actitud de Tracey y el resto de personajes de su edad. Una escena en particular va un paso más allá y alude a la corrupción o incluso explotación de menores, mostrando a un hombre maduro intentando convencer a una joven adolescente de que salga a cenar con un amigo suyo, del que dice que tiene contactos y ser influyente, mientras le pasa el brazo por el hombro y ella mira fijamente la copa de helado que tiene delante. Cuando se percata de que Tracey les mira, el hombre le grita que se largue y ella se va corriendo.

En definitiva, el uso de la fragmentación y la no linealidad en *The Tracey Fragments* están al servicio de lo quebradizo de la adolescencia, de la fragilidad de una vida cuyas dos principales heridas provienen del temblor e inseguridad de una vida familiar crispada, violenta y hostil y el desencanto del primer contacto amoroso y sexual que desencadena un empeoramiento del universo familiar, atravesado por la falta del hermano.

Hagener defiende que la pantalla partida, a lo largo de la Historia del Cine, ha perseguido solventar la dialéctica entre la imagen evocada y su ausencia: «[t]he split screen —and this can be said across history, from the first examples in early cinema until today— finds a graphical solution for a paradox that lies at the heart of the cinema: the film image evokes a sense presence and yet what we see is absent» (Hagener, 2008: 19). Esto, sin embargo, es un rasgo no exclusivo del cine sino ya inscrito en el registro mecánico de la fotografía. La idea que el montaje cinematográfico permite articular, no tan lejana en esencia a lo que Hagener propone, ya no es simplemente la evocación del referente del metraje filmado —de la *realidad* que *fue* delante del objetivo del cinematógrafo— sino del espacio ausente, contrapunto del presente en el encuadre, que supone el fuera de campo. En este sentido, sí que podríamos entender que la pantalla partida, en tanto en cuanto

puede aunar diversos espacios diegéticos en un mismo plano, tiene la capacidad de multiplicar la *presencia* del universo diegético en un solo encuadre. Esto no obstante cada *subplano* tiene su fuera de campo, que se multiplica en la misma medida que los planos albergados por un mismo marco. Del mismo modo, a más fragmentos en el marco principal, a más convocar imágenes en pantalla y sumar información, más insiste *The Tracey Fragments* en lo que falta, en el sentido tutor que subyace a todo ello, en el hecho de que el encuadre atrae algo a la mirada y deja el resto del mundo fuera para que lo evoque el sujeto que sustenta el relato con su lectura e interpretación. No en balde se trata de una falta, de una desaparición, lo que vertebra la acción narrativa e impulsa el trayecto de Tracey. La apertura forma parte del final del filme, pues el *objeto* perdido, Sonny, no llega a ser encontrado.

5.3.3.3 *Alabama Monroe* (The Broken Circle Breakdown, Felix van Groeningen, 2012)

Alabama Monroe es uno de los filmes recientes que desplegaba su poética en torno al motivo del devenir de una relación amorosa marcada por la trágica muerte, por enfermedad, de la niña producto de esa unión. Su no linealidad yuxtapone fragmentos del inicio y desarrollo de la relación como pareja de Elise (Veerle Baetens) y Didier (Johan Heldenbergh) con el lapso que dura la enfermedad de Maybelle (Nell Cattrysse) y un tiempo indeterminado tras su fallecimiento.

No hay un giro escondido, un cambio de punto de vista que golpee al espectador con un saber inesperado respecto al relato. La no linealidad en *Alabama Monroe* se pone, de forma más sangrante que en *Blue Valentine*, al servicio de una amarga reflexión sobre la pérdida del hijo, sobre cómo lo dolorosísimo de sufrir su enfermedad rompe a Elise y Didier de forma que son incapaces de comunicarse de nuevo. La organización del relato parece suscribir las palabras de Elise cuando le grita a Didier que, en el fondo, supo siempre que su historia era imposible por resultar demasiado perfecta: “Demasiado maravilloso. Que no dura, que la vida no es así”. De algún modo como la bella terraza de cristal que construye Didier y contra la que mueren los pájaros que se estrellan sin verla —uno de los cuales encuentra, desconsolada, Maybell—.

El filme sí que termina, sin embargo, con una secuencia onírica. Elise, destrozada, decide tomar pastillas con alcohol para suicidarse. Previamente, el montaje la había mostrado en la camilla de una ambulancia, intubada, hacia la que se dirigía Didier angustiado, vestido de blanco como en sus actuaciones, pero la no linealidad impedía conocer el motivo de su hospitalización. La planificación del breve instante en que la introducen en el hospital parecía hacerse cargo del punto de vista de su mujer, introduciendo su mirada subjetiva con un plano cenital de los asistentes médicos inclinados hacia ella y el alejamiento de su posición respecto a Didier, frenado por un médico que le impide el paso, correspondidos por un primer plano de Elise mirando hacia él. La relación entre los tres planos da a entender que la mujer, semiinconsciente, todavía tiene capacidades perceptivas.

Elise es introducida en el hospital y la cámara muestra su punto de vista.

Más adelante, el plano en que Elise toma las pastillas rima visualmente con otro ligeramente previo de Didier entreteniéndola a Maybelle, poco antes de que falleciera, explicando cómo llega la luz de las estrellas a verse desde la Tierra mucho después de que éstas se hayan apagado: ambos son planos acusadamente contrapicados en los que Didier y Elise se encuentran en una posición terriblemente frágil, moviendo pequeños elementos —estrellas, pastillas— sobre la superficie de un cristal. La suavidad con que ambos tratan a la niña, los cuentos, las distracciones y lo poético de pensar en la supervivencia de lo universal tras su extinción se da de bruces con lo oscuro y frío de la constelación de pastillas que va ingiriendo Elise.

Las estrellas para entretener a Maybelle rimán con las pastillas que Elise toma para suicidarse.

Ambos planos van seguidos de sendas muertes de las dos mujeres. En la suerte de trayecto onírico que atraviesa Elise desde que Didier la encuentra inconsciente hasta que parece despertar en el hospital, tienen lugar una sucesión de planos que albergan imágenes pertenecientes al pasado del relato —su historia de amor con Didier, la infancia de Maybelle—, ensoñaciones, y lapsos del presente en que el equipo médico la intenta reanimar. Entendemos, en especial por el filtro que tiñe de rojo algunos de los planos y por lo onírico de algunas de las imágenes que estamos accediendo al punto de vista de Elise.

Elise, afectada por las pastillas, revive escenas de su pasado teñidas de onirismo.

En el momento en que Elise abre los ojos en la cama del hospital, la iluminación cambia radicalmente a blanca. El ambiente blanco, frío, de hospital, ha predominado en los fragmentos del filme situados temporalmente durante la enfermedad de la niña, en contraste con la calidez rojiza de las escenas en que la pareja comenzaba a conocerse. Un buen ejemplo de ello son las miradas que cruzan la primera vez que ella le ve actuar con su banda de *bluegrass* y las que les relacionan por corte directo con la escena siguiente, en que empiezan a recoger los enseres de la niña una vez ya les ha dejado.

El montaje cruza las primeras miradas que cruzan la pareja en el concierto con la imposibilidad de encontrarse tras el fallecimiento de la niña.

Cuando Elise abre los ojos iluminada por un ambiente blanco que casi quema, se levanta de la cama, se desengancha las vías y camina por el pasillo, no resulta inverosímil creer que ha despertado tras su intento de suicidio, pues la escena previa en que ya habíamos asistido a su punto de vista mientras la llevaban en camilla. Como entonces, la enunciación hace uso de un *travelling* cuyo punto de vista es la ocularización interna de Elise. Ésta llega a una sala en que un médico habla con Didier, sentado a su lado. Según la mirada de la cámara se aproxima hasta generar un plano medio de los hombres, el doctor explica que el daño cerebral de Elise es grande, que la mantienen con vida artificialmente pero su recomendación como parte del equipo médico es dejarla marchar.

El tránsito de la iluminación roja a la blanca marca el despertar, y a la par la muerte, de Elise.

Cuando ambos salen de la sala para ir a la habitación de Elise y pasan por delante de ésta sin advertirla, comprendemos que el que se mantiene allí de pie no es su cuerpo real, sino una figuración simbólica del mismo. Esta marca enunciativa se confirma cuando,

corporeizada a partes iguales por los planos que duplican su cuerpo como por la mirada que sigue, la Elise despierta susurra algo al oído de Didier, sentado al lado del cuerpo inerte, real, de Elise. Este es el final de la escena onírica, o por lo menos el último plano en que aparece Elise “viva” tras hallarse “clínicamente muerta” en la cama del hospital.

Mediante este fragmento, *Alabama Monroe* termina cerrando el círculo que da lugar a su título original mediante la contestación, por parte de la puesta en escena y de las decisiones narrativas, al discurso principal de Didier, que renegaba de cualquier tipo de espiritualismo, de cualquier opción de vida tras la muerte, incluso tras el fallecimiento de Maybelle. No es, desde luego, su punto de vista al que accedemos, sino al de Elise. Con todo, el meganarrador confirma una suerte de margen de indeterminación en el que la conciencia de Elise se halla. Didier decide desconectar la máquina que la mantiene técnicamente viva, y le susurra tras tocar una de sus canciones con el resto de la banda, que salute a Maybelle si la ve. Si bien no se trata de ninguna apología religiosa, supone una concesión hacia la búsqueda de consuelo en figuraciones, en metáforas que amortiguan el golpe de la desaparición del ser querido. Un precedente de ello era, por ejemplo, la atención de Elise en un pájaro negro que le recordaba el pájaro fallecido cuyo descubrimiento había hecho llorar mucho a Maybelle previamente.

El pájaro que se posa en la ventana despierta en Elise el recuerdo del que encontró Maybelle muerto.

Otro giro en el discurso de Didier lo constituye su desplazamiento de la admiración máxima hacia los Estados Unidos, creyéndolos una tierra de oportunidades para cualquiera, a su desprecio y odio posterior cuando el gobierno conservador de George W. Bush pone trabas a la investigación mediante células madre que podría ser de utilidad para la superación de enfermedades como la de Maybelle.

5.3.3.4 *Goodnight Mommy* (Ich Seh Ich Seh, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)

Si el apartado anterior recogía filmes que ponen de manifiesto de forma evidente los puntos de vista diferentes sobre una misma diégesis que la redefinen inevitablemente, *Goodnight Mommy* juega precisamente a ocultar que la representación está mediada por la subjetividad de uno de sus personajes principales y que en absoluto la diégesis a la que asistimos puede ser considerada como realidad, intersubjetividad, compartida por el resto de ellos. Nos referimos a cómo la enunciación tramposa de *Goodnight Mommy* escondía la represión por parte de Elias de la muerte de su hermano gemelo Lukas, el fallecimiento del cual no conocemos hasta el final del filme, cuando el punto de vista se traslada desde la subjetividad de Elias hasta una omnisciencia que permite dar la razón a su madre (Susanne

Wuest) —de cuyas intenciones e identidad la misma enunciación ha hecho dudar al espectador durante buena parte del metraje— y comprender la enajenación mental del niño.

Antes de que terminen los títulos de crédito iniciales, se inserta un pequeño fragmento del filme *La familia Trapp* (Die Trapp-Familie, Wolfgang Liebeneiner, 1956) en que la institutriz/baronesa Maria von Trapp (Ruth Leuwerik) canta junto con los hijos del barón vestidos con atuendo tradicional austríaco la conocidísima canción de cuna de Johannes Brahms. La puesta en escena destaca cálidamente al grupo de cantores dispuestos en torno a su madre adoptiva, hacia cuyo rostro se lleva a cabo un *zoom in* que, sumado al viñetado que oscurece los márgenes de la imagen, resalta a la mujer, que, terminada la canción coral, mira a cámara y da las buenas noches.

La idea de una madre protectora, cándida, cohesionadora, y de los niños como seres angelicales se invertirá prácticamente desde el inicio del largometraje. Por otro lado, el cierre pacífico que supone las “buenas noches” de la madre de los von Trapp adquiere también un tinte siniestro que será explotado a lo largo del filme austríaco.

Las siluetas que cuelgan de los cuadros redoblan la potencia del doble siniestro.

La historia parte de un modelo familiar compuesto por la madre de la familia (personaje sin nombre), actriz de televisión que ha sufrido un accidente indeterminado que le ha desfigurado el rostro, y sus dos hijos, gemelos. El meganarrador, en su propósito de

urdir un relato que identifique al espectador inicialmente con los niños, privilegia su punto de vista y además genera tanto desde la estética como desde la narrativa la sospecha sobre la supuesta madre de los gemelos, la cual aparece con la cabeza y el rostro vendados durante buena parte del relato. Su silueta reflejada de forma inquietante en espejos y cristales, la proyección de su sombra y la insistencia con la que ella se explora ante el espejo mueven al espectador, familiarizado con los códigos del cine de terror y de suspense, a recelar de la madre, ante la cual los niños parecen sentirse cohibidos e incómodos. La enunciación utiliza, además, lo que precisamente resulta ser una pista para la resolución del filme como trampa para agravar esa sensación de crisis de la familia, de desunión y desconfianza entre madre e hijos, pues ella, en primer lugar, parece tratarles con dureza cuando vuelve a casa del hospital y les echa en cara que no la reciban más cariñosamente. Más adelante, se muestra distante con ellos y especialmente con Lukas, ignorándole y negando a su hermano, por ejemplo, que le de zumo aduciendo que él ya conoce el motivo —que como sabremos al final es que éste no existe—.

Esos y otros recursos sirven al meganarrador para dibujar a una madre hostil, de la que se llega a dudar que sea quien dice ser, pues los niños no la reconocen como tal por su comportamiento y su físico diferente al de antiguas fotos. Esa madre-amenaza o madre-monstruo no deja de ser producto, pues, del desequilibrio familiar consecuencia del accidente en que murió Lukas. La cojera del grupo producida por la falta de un gemelo es lo que propicia que Elias siga percibiendo a su hermano, al que no reconoce ni recuerda como fallecido. La espiral paranoica del niño que defiende que su madre no es la persona que habita con ellos en la casa —desde su punto de vista, una realidad sustentada sobre conversaciones con Lukas— culmina con el asesinato de su madre, a la que pega al suelo del salón y que muere abrasada cuando el niño prende fuego a la estancia.

5.4 SÍNTESIS DEL CAPÍTULO

En este último capítulo hemos pretendido dilucidar qué malestares subyacían a la convulsión formal de la no linealidad e inestabilidad narrativa, las cuales se manifiestan en propuestas en las que la complejidad narrativa y visual se imbrica con la representación de la crisis de la confianza en el Estado, la ley, el amor, la ciencia, la tecnología, la familia y, en definitiva, los valores que amarraban los relatos clasicistas, pacíficos, estables y cerrados en los que las aventuras y desventuras de sus habitantes sucedían en un mundo cuyas variables eran conocidas y atendían a las reglas de verosimilitud que se ajustaban, a su vez, con la cultura visual del espectador. Las crisis que identificamos más representadas en los *mind-game* y *puzzle filmes* son el temor a distanciarse de la realidad o perder los parámetros que la rigen, la desconfianza hacia el progreso tecnológico y la decadencia de las relaciones de pareja y la estabilidad familiar. Especialmente en la primera de las cuestiones, pareciera que la complejidad narrativa se hiciera cargo de una suerte de inestabilidad colectiva experimentada ante una sensación de cambio de época provocada desde diversos sectores,

desde el financiero hasta el político pasando por el de las industrias culturales que generan constantemente nuevos lenguajes visuales.

La desconfianza hacia las bondades tecnológicas es una sospecha insistente en el cine que nos ocupa, los cuales —generalmente amparándose en rasgos propios de la ciencia ficción— examinan con recelo el alcance y extensión cada vez mayor de la ciencia y la tecnología ligada a la subjetividad humana, poniendo en entredicho el progreso indefinido de los ideales modernos asentados sobre la fe en la razón y la ciencia como cómplices del avance de la Historia. Yendo más lejos que sus predecesores literarios —como *Frankenstein*— o cinematográficos —como *Blade Runner* o *Minority Report*—, *mind-game films* como *Abre los ojos*, *Olvídate de mí* u *Origen* hacen saltar a la trama las consecuencias de la desmedida injerencia de la tecnología en la subjetividad más íntima de los protagonistas, la cual genera distorsiones en sus recuerdos, concepción del presente y propia identidad, cuya veracidad se pone en entredicho constantemente. El pacto no se realiza, como en la literatura de antaño, con entes demoníacos que pueden realizar deseos ocultos, sino que el Otro responsable de la distorsión, del engaño, del desconocimiento de la verdad, es el entramado neoliberal que, en forma de grandes multinacionales, comercia con el deseo de los individuos que tejen su propia telaraña negociando y pagando por la promesa del dominio absoluto de su identidad mediante la manipulación de la memoria y los sueños. Los ejemplos recientes más cristalinos de esta idea se hallan en la esfera de la televisión, en los episodios de la serie *Black Mirror*, que mencionamos con más detalle en el epígrafe 5.2.3.

Tal y como apuntábamos más arriba, el contraste entre diferentes temporalidades es utilizado para representar el devenir de relaciones de pareja desde el ímpetu de sus inicios hasta su declive y a ello hemos dedicado el apartado 5.3. En filmes que actualizan lo melodramático encontramos el fracaso constante de la decadencia de los lazos familiares y románticos que la sociedad de clases, el Romanticismo y la cultura decimonónica literaria y del espectáculo contribuyeron a solidificar como una suerte de eternas verdades, de objetivos insoslayables para la consecución de la realización máxima y felicidad del individuo moderno (especialmente el de aspiraciones burguesas). La fracturación formal y, en algunos casos, la no adecuación de los puntos de vista sobre la misma historia funcionan como metáfora de la brecha, de la desunión de aquello que se supone que debería permanecer cohesionado para mantener su razón de ser. En cambio, la familia y la pareja aparecen desmembradas o incomunicadas, compartiendo las más de las veces un espacio físico que no se corresponde con la distancia sentimental y afectiva que aleja a sus miembros. Mediante las idas y venidas temporales, el pasado de la pareja rota o de la familia desunida forma parte de la diégesis y se alterna con su presente. Así, el espectador tiene ventaja respecto a los personajes en sus etapas más tempranas y sabe en qué derivará la relación, cómo perderá su brillo. Es así que lo postclásico se ensaña en la representación de la decadencia mediante el contraste de tiempos pone en evidencia la comparación directa de la dulzura, la curiosidad, la urgencia y el erotismo del inicio de las relaciones con las tensiones, obstáculos y decepciones posteriores.

A la vez, algunos de los lugares comunes melodramáticos se ven modificados en estos relatos fracturados. Allá donde el beso pacificador del melodrama clásico indicaba la restauración de la calma y traía la serenidad al espectador es donde empieza el conflicto en estos filmes dislocados. La incapacidad del beso, de tender puentes románticos para

garantizar la estabilidad y la felicidad que en lo clásico perturbaban amenazas exteriores se marca desde el inicio en lo postclásico: el amor no salva la vida de la niña de *Alabama Monroe*, ni a la protagonista de *The Affair* del duelo por su hijo, ni es capaz de restaurar las brechas que alejan a la pareja de *¡Olvidate de mí!*, ni de refloatar la maltrecha relación de los protagonistas de *Blue Valentine*.

Por otro lado, la dialéctica constante entre las diversas temporalidades del relato anula, en parte, la sensación de evolución progresiva del crecimiento de la historia, de la relación. La contestación entre ambos tiempos —el juvenil, tierno, ilusionado y el posterior, amargo, desesperanzado y gris— implica que la relación amorosa no *es* una cosa que evolucionará en otra, sino que *sólo puede ser* ambas cosas a la vez. Esta idea cala especialmente en los filmes analizados en el punto 5.3.1, en los que lo (melo)dramático pasa por la imposibilidad de “salvar” a los protagonistas, algunas veces de forma literal y otras de forma metafórica, con la fuerza de los lazos afectivos que les unen. Lo intentamos justificar en *Lulu on the Bridge*, *Las horas*, *5x2*, *La ciencia del sueño*, *500 días juntos* y *Blue Valentine*.

La imposibilidad de comprensión mutua la analizamos en el apartado 5.3.2. de la mano de *The Affair* y *La mujer del puerto*, las cuales narran una misma historia diversas veces desde puntos de vista diferentes e irreconciliables, sin aclarar la versión veraz, “correcta”, de los hechos, pues lo importante es recalcar el desencuentro entre las subjetividades de los protagonistas. Un último grupo que contiene *Irreversible*, *The Tracey Fragments*, *Alabama Monroe* y *Goodnight Mommy* despliega el más doloroso de los escenarios de este capítulo: la pérdida de un hijo o hija como detonante de la desestructuración. Esto no obstante, a diferencia de los melodramas en que la añoranza *es* respecto a algo pasado y, en este sentido, se trata de una historia *in media res*, estos *puzzle filmes* fuerzan al espectador a seguir la tragedia, a asistir impotentes a la pérdida del niño o niña que (a excepción de *The Affair*) está presente en la parte de la diégesis que se combina con la posterior a su desaparición o fallecimiento. Así, lo trágico y no solamente lo nostálgico se despliega en estas obras no lineales.

Conclusiones

CONCLUSIONES
VERIFICACIÓN O REFUTACIÓN DE HIPÓTESIS
FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Conclusiones

El objeto de este estudio, como hemos visto, se consolida a lo largo de la década de los años noventa del siglo XX y crece, extendiéndose desde el thriller y la ciencia ficción hasta otros géneros como el drama y otros formatos como la televisión. Continúa, de hecho, expandiéndose hoy en día de modo que esta misma investigación realizada en un futuro próximo podría arrojar luz sobre nuevos aspectos hacia los que derive la complejidad narrativa postclásica. En tanto objeto cultural heterogéneo, los rasgos que delimitan los *puzzle* y *mind-game films* que hemos ido desarrollando se destacan o soslayan según el filme en concreto que se observe, si bien la inclusión de los mismos en este texto parte de una insistencia en ellos que puede comprobarse en los ejemplos mencionados. Algunos títulos beben del precedente de otros; algunos resultan rompedores en determinado momento y su ruptura es convertida en lugar común, es adocenada, por los que le siguen. No de otro modo se comprende la generación de una *tendencia*. A lo largo de las páginas previas hemos procurado sistematizar las más recurrentes de esas características y proponer un sentido que las justifique apoyándonos en análisis concretos. Es desde la imbricación del marco teórico con la materialidad fílmica que hemos llegado a las conclusiones que a continuación explicamos. Tomando por cierta la idea de que el acto de observación de una imagen activa una reconfiguración del presente (que la mira y se lee en ella) y del pasado (más próximo o más lejano, que la alumbró), hemos procurado plantear el estudio de las narrativas no lineales como síntoma de las obsesiones y malestares de una época, atendiendo a su intensa proliferación en un momento determinado y justificando nuestra posición con el marco teórico desplegado en el primer capítulo, del cual se desprende la fracturación y/o la torsión formal como índice de lo problemático. Tal presuposición convive con el “aprovechamiento industrial” de algunas de las características de los *puzzle* y *mind-game films* como resorte para la revitalización de parte del cine comercial, en búsqueda de sorprender a un espectador cada vez más acostumbrado a la convivencia de múltiples dispositivos y lenguajes competidores, como el de los videojuegos, que se apropian y reformulan

constantemente la cultura visual contemporánea. Pasamos, pues, a enumerar y justificar las conclusiones de la investigación.

I LA FRACTURACIÓN NARRATIVA Y FORMAL DE LOS *PUZZLE* Y *MIND-GAME FILMS* ENFATIZA LO TRÁGICO DE SUS ARGUMENTOS.

En el primer capítulo hemos rastreado desde el marco teórico cómo la fracturación en los discursos visuales apunta a una incomodidad subyacente de la que esa fracturación es síntoma. Si la *pathosformel* es vehículo de la supervivencia de lo más trágico de la cultura, en los *mind-game films* traslada a la forma de la narración el malestar que atraviesa a los protagonistas y que pasa por la no aceptación de la propia culpa o de alguna gran pérdida. Con ello, los conceptos de *supervivencia* e *imagen-síntoma* encuentran una actualización: los héroes y heroínas amnésicos se ven abocados a que se les representen escenas (a veces enigmáticas, a veces reconocibles) relacionadas con lo traumático, lo no superado, lo que *sobrevive*. Es el caso de César con su rostro deforme en *Abre los ojos*, de Grace con su marido en *Los otros*, de Linda con su esposo en *Premonition*, de Maria con su hijo Diego en *Hierro* o de Cobb con su esposa Mal en *Origen*. De este modo, la repetición que enrarece o distorsiona la linealidad narrativa se convierte en *imagen-síntoma* del malestar no asimilado.

En los *puzzle films*, la no linealidad subraya la inexorabilidad de la catástrofe anticipándola mediante la no linealidad: lo trágico es puesto en conocimiento del espectador, el cual conoce los sucesos y consecuencias que golpearán a los protagonistas y asiste al trayecto que les lleva a la consecución de la desgracia sin que ellos lo sepan ni puedan evitarlo.

II LAS NARRATIVAS NO LINEALES CONTEMPORÁNEAS SE PROPONEN AL ESPECTADOR COMO UN RETO AUTOCONSCIENTE, PUES AL ROMPER LA TRANSPARENCIA ENUNCIATIVA DE MODO EVIDENTE EL RELATO SE REVELA COMO UN DISCURSO CONSTRUIDO, INTENCIONAL.

Los *puzzle* y *mind-game films* ostentan como uno de sus principales rasgos una capacidad de desorientación articulada desde la no linealidad y la inestabilidad de los puntos de vista. La ruptura de la transparencia enunciativa pasa por la violación del *raccord* temporal entre secuencias que no avanzan cronológicamente en los *puzzle films*, así como en la poca fiabilidad de la enunciación en los *mind-game films*, en los cuales el saber ofrecido al espectador es susceptible de quedar desacreditado y revela, con ello, la intencionalidad tramposa del meganarrador. Para recuperar la orientación, el espectador necesita recomponer cronológicamente las secuencias y ponerlas en relación entre ellas, y precisamente son las marcas enunciativas atribuidas al meganarrador aquellas que posibilitan este trabajo. Un ilustrativo ejemplo de ello lo ofrece, como hemos visto, el uso de los fundidos en *La mala educación* y *La piel que habito*, así como otras rimas visuales como el *raccord* poético de miradas de *Blue Valentine* o la composición de la puesta en escena plagada de siluetas replicantes de cuerpos humanos de *Goodnight Mommy*. Tales huellas orientadoras son índice, precisamente, de la mencionada autoconciencia del relato, pues

funcionan en referencia a los mecanismos internos de cada obra. En los *puzzle films* como la trilogía de Iñárritu, *Blue Valentine* o *Alabama Monroe* la recomposición última de las secuencias recae como responsabilidad del espectador, y de ella depende que halle la lógica causal despedazada. Todo ello exige un esfuerzo lector que obliga a los espectadores a hacerse cargo de los códigos internos de cada filme, así como del recorrido de su propia lectura.

III ALGUNOS DE LOS RECURSOS DE LOS CUALES LOS MIND-GAME FILMS HACEN SUS SEÑAS DE IDENTIDAD ENCUENTRAN PRECEDENTES EN EL CINE CLÁSICO.

Desórdenes psiquiátricos de protagonistas amnésicos —ya sea ex combatientes traumatizados por la guerra o personajes marcados por un episodio violento olvidado—, narraciones abismadas, historias soñadas y confusiones entre realidad diegética y ficción son algunas de las cuestiones presentes en los filmes analizados en el segundo capítulo, en los cuales ya está presente un equilibrio entre convencionalidad y ruptura puntual de la transparencia enunciativa. La densidad compositiva de las puestas en escena y en secuencia de tales momentos va aparejada con la complejidad narrativa que emerge problematizando la “pureza” u “homogeneidad” del clasicismo cinematográfico. Asimismo, resulta significativo como precedente de *mind-game films* la recurrencia al mundo de la psiquiatría para justificar lo inestable de la narración, explicado por el punto de vista problemático de un personaje.

IV LA NO LINEALIDAD JUSTIFICADA POR EL ARGUMENTO DA LUGAR, PRINCIPALMENTE, A DOS TIPOS DE PUNTOS DE VISTA INESTABLES: LOS DE PERSONAJES AMNÉSICOS Y CON MÚLTIPLE PERSONALIDAD.

Dos cuestiones destacan como características de estos puntos de vista inestables respecto a relatos previos los cuales ya protagonizaran sujetos amnésicos o con múltiples personalidades. El héroe amnésico postclásico es en muchas ocasiones responsable de su propio borrado de recuerdos por haber confiado en el pasado en las promesas de alguna apuesta tecnológica que implicaba alterar su subjetividad —así sucede en *Desafío Total*, *Abre los ojos*, *Paycheck* u *¡Olvidate de mí!*—. Si sus predecesores amnésicos clásicos lo eran debido a traumas de guerra —*Solo en la noche*—, accidentes o experiencias dolorosas infantiles —*Recuerda*, *La huella de un recuerdo*—, la amnesia de los protagonistas postclásicos reprime recuerdos hirientes que implican la pérdida de seres queridos o un fuerte sentimiento de culpa —*Memento*, *Los otros*, *Spider*, *El maquinista*—. Por otro lado, las *dobles* personalidades de los protagonistas se desmarcan de la reduplicación del aspecto de aquéllos para constituirse en personajes cuya aparente autonomía sostiene el simulacro de su existencia física en la diégesis. Cuerpos y personalidades aparentemente distintas de las de los protagonistas contribuyen a reforzar su apariencia de habitantes “reales” de la diégesis —como sucede en *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *Identity*, *El maquinista* o *Cisne negro*—. Como en el

anterior caso, algunos de ellos dan cuerpo a seres queridos fallecidos de los protagonistas —como en *Hierro* o *Goodnight Mommy*—.

En relación a esta conclusión, precisamente el hecho de que podamos tildar de amnésicos y enfermos a los personajes en los que se focaliza la narración, o de perversos sus puntos de vista, da cuenta de la confirmación de los hechos por parte de un saber superior, más cercano a la omnisciencia, que se eleva sobre sus puntos de vista sesgados. Éste resuelve los sucesos “reales”, “correctos”, para dar acceso a la “verdad” diegética antes del cierre del relato.

V LA NO LINEALIDAD NO JUSTIFICADA POR EL ARGUMENTO DA LUGAR A RELATOS CUYO RESPETO DEL *RACCORD* INTERSECUENCIAL Y MARCAS ENUNCIATIVAS PERMITEN HACER ENCAJAR LOS FRAGMENTOS DESORDENADOS EN EL CONJUNTO DEL DISCURSO.

En los *puzzle films* en los que la no linealidad no está justificada diegéticamente, las marcas enunciativas del *meganarrador* destilan la intención discursiva de la no linealidad trazando conexiones entre las diferentes ubicaciones temporales del relato. Cuestiones como la repetición de un mismo suceso desde diferentes puntos de vista sirven al espectador para orientarse en la diégesis y comprender la relación de las secuencias entre ellas. A la vez, tales repeticiones y perspectivas múltiples son clave en el posicionamiento ideológico de los relatos al desplegar diversas verdades contenidas en un mismo hecho. En este sentido, filmes como la trilogía de Iñárritu, *Crash* o *La mujer del puerto* se detienen en las diferentes historias que colisionan en ese mismo hecho y dan lugar a toda una serie de contrastes que implican, especialmente en los dos primeros casos, una crítica concerniente a diferencias de posición social, género e identidades culturales. De este modo queda en evidencia que el punto de vista es determinante para la explicación y e interpretación de ese acontecimiento único que consiste, frecuentemente, en un hecho violento —un accidente múltiple, tentativas de asesinato o suicidio, abortos intencionados—. Ello queda íntimamente relacionado con la primera de las conclusiones al convocar lo trágico de la azarosa coincidencia cuya irremediable llegada es enfatizada por la no linealidad, puesto que la desgracia es mostrada prontamente para desplegar después el camino hasta ella.

VI LAS NARRATIVAS NO LINEALES CONVOCAN CON INSISTENCIA TRES CRISIS DE CONFIANZA PROPIAS DE LA ÉPOCA CONTEMPORÁNEA.

Una de tales crisis supone una obsesión transversal a la fracturación postclásica: el terror a no percibir claramente la realidad atraviesa tanto los argumentos con supuestos de ciencia ficción o los que desarrollan historias de creadores atormentados por sus obras, como los de protagonistas amnésicos o con múltiple personalidad. La fracturación postclásica presenta protagonistas que dudan de sus capacidades perceptivas, que desconfían de su propia subjetividad o son víctimas del cuestionamiento de la misma

por parte de otros personajes. Son minoritarios los ejemplos en los que, efectivamente, el protagonista es víctima de una conspiración ajena en la que nada tiene que ver —como sucede en *Plan de vuelo*, precedida por la magistral *El rapto de Bunny Lake*—. En gran parte, tal y como hemos apuntado en la primera y la cuarta conclusión, en sus indagaciones descubren que en mayor o menor medida han participado del proceso que les problematiza la percepción del mundo circundante y de su propia historia, en ocasiones por mediación de una gran corporación —*Memory Call* en *Desafío total*, *Life extension* en *Abre los ojos*, *Allcom* en *Paycheck*— y en otras a través de una clínica más pequeña —*Lacuna Corporation* en *¡Ohídate de mí!*—.

Esto último enlaza, de hecho, con la segunda de las crisis que observamos: la falta de confianza en el progreso tecnológico indefinido, su ética y buen uso, puesto que los *puzzle* y *mind-game films* son especialmente suspicaces respecto a la creciente injerencia de la tecnología en la regulación de la subjetividad humana. Las empresas ficticias hacen negocio con el borrado de la memoria e implantación de falsos recuerdos y de tales procesos deriva el malestar de los protagonistas (sin que ellos lo recuerden, o lo hagan solamente de forma parcial). Los puntos de vista sesgados y la inseguridad de los mismos sobre su propio saber, sobre su focalización, trasladan al lenguaje cinematográfico su pérdida de parámetros para advertir la distorsión de la realidad generada por los dispositivos tecnológicos de las corporaciones mencionadas. Con todo ello, se cuestiona la peligrosa primacía de una supuesta objetividad garantizada por lo tecnológico que supone una tiranía del dato digital en detrimento de la importancia del sujeto.

La tercera de las crisis mencionadas se recrea en la representación de la fractura de estructuras familiares y/o conyugales rotas. La irrevocable pérdida de un hijo o la disolución de los lazos afectuosos que unen una pareja son representados desde el contraste de diferentes momentos en la historia de la relación matrimonial o familiar, de modo que las etapas de plenitud son eclipsadas por la representación de un presente sombrío incapaz de recuperar el bienestar de antaño (tal y como mencionábamos en la anterior conclusión en relación a lo trágico en general).

También transversal a todas ellas subyace una crisis identitaria, pues el yo del sujeto contemporáneo se pone en crisis cuando se derrumba su capacidad de sostener una percepción del mundo, cuando su memoria le es negada o contradicha, así como cuando las estructuras de organización familiar —y económica— se quiebran sin remedio.

VERIFICACIÓN O REFUTACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Las anteriores conclusiones nos llevan a plantear la confirmación de la hipótesis que planteábamos al inicio del trabajo, la cual proponía:

La dislocación narrativa del argumento por la trama en los puzzle y mind-game films genera una apariencia rupturista que desafía convenciones básicas del MRI y termina reclamándolas como necesarias para la consecución del sentido del relato, accesible debido a la información que el meganarrador distribuye.

Son varias las cuestiones que nos llevan a considerar como plausible la hipótesis. En primer lugar, la apariencia rupturista de los *puzzle* y *mind-game films* es confirmada por el efecto desorientador que tienen sobre el espectador, el cual es recogido desde la bibliografía académica especializada como uno de sus rasgos característicos e incluso entendida, en algunos casos, como parte de la estrategia comercial de tales productoras. El mismo hecho de que la tendencia haya generado una investigación da cuenta su capacidad llamativa no solamente para los espectadores sino para los estudiosos de la narratología audiovisual.

En segundo lugar, las convenciones básicas del MRI que cuestionan las narrativas dislocadas no son, simplemente, la no linealidad temporal o la poca fiabilidad de los puntos de vista de los personajes en cuestión. Aquello que realmente plantea una diferencia es la intención deliberada de la enunciación de confundir al espectador con ello. Como hemos visto con el análisis de filmes clásicos, los protagonistas amnésicos, traumatizados, mentirosos o durmientes existen desde hace décadas. Sin embargo, prácticamente en todos los relatos clásicos hay una progresión encaminada a resolver el malestar o la incertidumbre: ello es un conflicto tratado argumentalmente. En cambio, en los *mind-game films* ese retorcimiento, ese malestar se manifiesta desde la forma de la narración, y puesto que los mismos protagonista no saben que padecen un trastorno, o desconocen la clave del mismo, muchas veces son sorprendidos como el espectador cuando se enfrentan con la verdad de lo sucedido o de su pasado.

Sin embargo, un punto en común con los precedentes clásicos es el predominio de los cierres argumentales que, o bien dan explicación a la desestructuración formal, o bien la alivian con la consistencia del argumento. Es decir: mayoritariamente, en los *mind-game films* el trastorno padecido por los protagonistas justifica la no linealidad o la falta de fiabilidad del punto de vista. La enunciación empatiza con sus subjetividades atormentadas hasta que finalmente las desacredita cuando muestra la realidad diegética (ya sea porque ellos han comprendido su sesgo perceptivo, como en *Shutter Island*, o no, como en *Memento*). Por otro lado, en los *puzzle films* el respeto del *raccord* entre las diversas secuencias que dan lugar al relato cronológicamente desordenado, junto con marcas enunciativas determinantes facilitadas por el *meganarrador*, permite su recomposición. De este modo, prevalece el peso del argumento sobre la trama no lineal recompensando el esfuerzo del espectador así como reforzando el *raccord* propio del MRI, que resiste pese a todo.

Esto no obstante, hemos hallado ejemplos de filmes cuyos rasgos se adhieren a los de los *puzzle* y *mind-game films* cuya torsión y transgresiones a lo convencional plantean disonancias imposibles de resolver aplicando la lógica del cine hegemónico, o bien niegan una versión definitiva de los hechos diegéticos. Hay, por tanto, excepciones que no permiten universalizar la hipótesis planteada más arriba. Los ejemplos más claros de ello son la trilogía de David Lynch y *La mujer del puerto*.

FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN

Planteamos como posible continuación de la presente investigación la aplicación del estudio narratológico desde el análisis textual y el marco teórico sobre *puzzle* y *mind-game films* a la serialidad televisiva actual. En los últimos años han aparecido series protagonizadas por figuras, si no detectives profesionales, sí de alma detectivesca, cuyos conflictos emocionales se entremezclan con algún suceso turbulento (desapariciones, secuestros, asesinatos, etc.). Lejos de las ficciones que en los primeros 2000 acudían a universos paralelos, no-lugares de imposible retorno y demás paradojas temporales de ascendencia *ciencia ficción*, las series que utilizan hoy retórica no lineal y narradores inestables acuden a lo íntimo del trauma personal para convertirlo en el centro de la resolución del conflicto argumental en cuestión.

Como en los *mind-game films*, algunos de los protagonistas de estas series cruzan un tormento íntimo con unas capacidades perceptivas diferentes de las del resto de personajes. Así sucede, por ejemplo, en la serie *Hannibal*—Brian Fuller, NBC: 2013-2015— con el agente Will Graham (Hugh Dancy), que investiga los barrocos crímenes de Hannibal Lecter (Mads Mikkelsen). La capacidad de Will pasa por recrear mentalmente lo sucedido en una escena del crimen le atormenta sobremanera al transmitirle el sufrimiento de cada víctima y provocarle terribles pesadillas. Flashbacks y *flashforwards* contribuyen a la confusión entre lo sucedido y lo onírico así como a generar intriga respecto a la tensión omnipresente entre el investigador y el refinadísimo caníbal.

En *River* (Abi Morgan, BBC: 2015-), el detective John River (Stellan Skarsgård) convive con las apariciones de personas fallecidas relacionadas con sus investigaciones. Durante toda la primera temporada, la aparición más importante es la de su compañera Stevie (Nicola Walker), cuyo inesperado asesinato, al que asistió en directo, le obsesiona y debe resolver.

Mención aparte merece *Relik* (Harry Williams, Jack Williams, BBC: 2017), la cual avanza y retrocede en el tiempo desde el inicio. Desde el juego formal del título, que invierte la palabra inglesa para “asesino”, *killer*, la narración es invertida con el fin de disimular las motivaciones del asesino, que se dejan entrever según la serie se aproxima a su fin, e ir despistando con la presentación de un elenco de personajes que la enunciación va tratando y descartando como sospechosos.

Por último, encontramos un grupo de series actuales protagonizadas por mujeres en las que aquello que se pone en tela de juicio es su implicación en los sucesos violentos que las rodean. En estos casos, ellas no poseen ningún don maldito como los previos. Contrariamente, padecen algún hándicap que les imposibilita recordar momentos clave para la resolución del misterio y el esclarecimiento de su inocencia o culpabilidad. Las traiciones sentimentales que las rodean, traumas del pasado y el abuso que algunas de ellas han

sufrido son puntos comunes que se van desarrollando y cuya importancia gana peso según los relatos van avanzando. Las series en cuestión son *Marcella* (Hans Rosenfeldt, Nicola Larder, ITV: 2016-), *Liar* (Harry Williams, Jack Williams, ITV: 2017-) o *Alias Grace* (Mary Harron, Netflix: 2017).

Conclusions

CONCLUSIONS
VERIFICATION OR REFUTATION OF HYPOTHESIS
FUTURE LINES OF RESEARCH

Conclusiones

This doctoral thesis explores the trend in contemporary cinema towards narrative complexity expressed in what scholars are referring to as ‘mind-game films’ or ‘puzzle films’, among other terms. These filmic narratives, which since the 1990s have emerged in both mainstream and independent films as a phenomenon cutting across different genres and national film industries, appear to challenge the conventions of hegemonic cinema from within. Features of these narratives include temporal non-linearity that goes beyond the standard convention of flashbacks, plot contradictions, characters with a mistaken perception of the diegetic reality, their own past or even their own identity, and different points of view that are not mutually compatible.

My proposition with respect to this heterogeneous object of study is that the narrative dislocation of the story line creates an apparent subversion of the basic conventions of the Institutional Mode of Representation, but ultimately reaffirms those conventions as necessary for a meaningful narrative. As a specific contribution to the analysis of post-classical fractured narratives, I propose to focus the study of such narratives on the application of my theoretical framework to a textual analysis of the films, which includes the narratological concept of *implicit author* or *mega-narrator* as a key to narrative comprehension of their regulation of knowledge and mode of signification. I also propose to deduce the characteristic features of post-classical non-linear narratives, which rely on the two main pillars of non-linearity and instability of points of view, and also to identify the most common plot motifs and how they are conditioned by the disruption of the narrative.

To achieve all of this, I believe it necessary to observe the discursive implications of non-linearity on visual narratives, with reference to concepts that reveal the relationship between formal dislocation, fragmentary editing and the disquieting emergence of a distress of which the formal and/or narrative disruption is a symptom. With this same genealogical perspective, I will identify precedents in classical cinema that foreshadow the enunciative confusion of mind-game films. In this respect, I will also examine potential dialogues that such films may have with the modern and post-classical cinema on which this study is

focused. Within the particular movement in post-classical cinema represented by non-linear narratives I identify a range of different positions and uses of fragmentation (which has led to the proposition of the categories contained in each chapter). Among these is the most common ending for these narratives, whose fractures and initial contradictions are generally clarified in the end, and which nevertheless coexist with an equally common presence of tragedy, to which both the non-linearity and the tumultuous, subjective points of view of the protagonists contribute.

I NARRATIVE AND FORMAL FRACTURING IN PUZZLE AND MIND-GAME FILMS EMPHASISES THE TRAGIC ELEMENT IN THEIR STORY LINES.

In the first chapter, I use the theoretical framework to establish how fracturing in visual discourses points to an underlying disquiet of which this fracturing is a symptom. While *pathosformel* is a vehicle for the afterlife of the most tragic elements of our culture, in mind-game films it transfers the distress suffered by the protagonists, often involving a refusal to accept a loss or their own guilt, to the form of the narration. In this way, the concepts of *afterlife* and *image-symptom* are updated: heroes and heroines with amnesia are confronted with depictions of scenes (sometimes enigmatic, sometimes recognisable) related to the traumatic, something not overcome, an *afterlife*. This is the case of César with his disfigured face in *Open Your Eyes*, of Grace with her husband in *The Others*, of Linda with her husband in *Premonition*, of Maria with her son Diego in *Hierro* and of Cobb with his wife in *Inception*. The repetition that undermines or distorts the narrative linearity of the film thus becomes an *image-symptom* of unprocessed distress.

In puzzle films, non-linearity underscores the inexorable nature of the tragic event by foreshadowing it; the tragedy is made known to the spectator, who is aware of the events and consequences that the protagonists will suffer and witnesses the trajectory that leads them into the misfortune without their knowing it or being able to avoid it.

II CONTEMPORARY NON-LINEAR NARRATIVES ARE PRESENTED TO THE SPECTATOR AS A SELF-CONSCIOUS CHALLENGE, AS BY BREAKING THE ENUNCIATIVE TRANSPARENCY IN AN OBVIOUS WAY THE STORY IS REVEALED TO BE AN INTENTIONALLY CONSTRUCTED DISCOURSE.

One of the main features of puzzle and mind-game films is a capacity for articulated disorientation through non-linearity and instability of points of view. The break with enunciative transparency involves the violation of the temporal continuity between scenes that do not progress chronologically in puzzle films, and the unreliable nature of the enunciation in mind-game films, in which the knowledge offered to the spectator may be discredited, thereby revealing the deceitful intentions of the mega-narrator. To recover from their disorientation, spectators need to reconstruct the scenes chronologically and place them in relation with each other, and it is precisely the enunciative signs attributed to the mega-narrator that make this task possible. An illustrative example of this is offered, as

discussed in the thesis, in the use of fades in *Bad Education* and *The Skin I Live In*, and in other visual rhymes like the poetic match-cut of gazes in *Blue Valentine* or the composition of a mise-en-scene riddled with silhouettes of human bodies in *Goodnight Mommy*. These orienting hints serve as signs of the aforementioned self-consciousness of the narrative, as they operate with reference to mechanisms internal to each film. In puzzle films like Iñárritu's trilogy, *Blue Valentine* or *Alabama Monroe*, the final reconstruction of the scenes is up to the spectators, and their ability to make sense of the shattered causal logic will depend on it. All of this demands an interpretative effort that requires spectators to make sense of the internal codes of each film, as well as the development of their own interpretation.

III SOME OF THE RESOURCES THAT CONSTITUTE IDENTIFYING FEATURES OF MIND-GAME FILMS HAVE PRECEDENTS IN CLASSICAL CINEMA.

Psychiatric disorders of protagonists with amnesia (whether they be former soldiers traumatised by war, or individuals affected by a forgotten violent episode in their past), disoriented narrations, dreamed stories and confusion between diegetic reality and fiction are some of the elements present in the films analysed in the second chapter, which exhibit a balance between conventionalism and a specific break with enunciative transparency. The compositional density of the mise-en-scene of such moments goes hand in hand with the narrative complexity that emerges to problematise the 'purity' or 'homogeneity' of classical cinema. At the same time, a significant precedent to the mind-game film is the reference to the world of psychiatry to justify the instability of the narration, explained by the troubled point of view of a character.

IV NON-LINEARITY JUSTIFIED BY THE STORY GIVES RISE MAINLY TO TWO TYPES OF UNSTABLE POINTS OF VIEW: CHARACTERS WITH AMNESIA, AND CHARACTERS WITH MULTIPLE PERSONALITY DISORDERS.

Two elements stand out as characteristic features of these unstable points of view compared with previous films featuring individuals with amnesia or multiple personalities. Firstly, the post-classical amnesiac hero is often responsible for erasing his own memory as a result of having trusted the promises of some new technology that involved a disruption of his subjectivity: this is the case in *Total Recall*, *Open Your Eyes*, *Paycheck* and *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. While their precursors in classical cinema suffered amnesia due to war-related traumas (*Somewhere in the Night*), accidents or painful childhood experiences (*Spellbound*, *The Locket*), the amnesia of post-classical protagonists represses harmful memories involving the loss of loved ones or an intense feeling of guilt (*Memento*, *The Others*, *Spider*, *The Machinist*). Secondly, split personalities of protagonists are not merely physical duplicates of the characters who house them, but distinct characters whose apparent autonomy sustains the illusion of their physical existence in the diegesis. Bodies and personalities apparently distinct from the protagonists contribute to reinforcing the

appearance of ‘real’ characters in the story, as we find in *Fight Club*, *A Beautiful Mind*, *Identity*, *The Machinist*, and *Black Swan*. As in the previous case, some of these characters embody deceased loved ones of the protagonists, such as those in *Hierro* and *Goodnight Mommy*.

In relation to this conclusion, the very fact that we can classify the characters around whom the narrative is constructed as victims of amnesia or a mental disorder suggests the confirmation of the events on the part of a higher observer, closer to omniscience, positioned above their skewed points of view. It is this observer that determines the ‘real’, ‘correct’ events, giving spectators access to the diegetic ‘truth’ before the end of the film.

V NON-LINEARITY NOT JUSTIFIED BY THE STORY GIVES RISE TO NARRATIVES WHOSE RESPECT FOR INTER-SCENE CONTINUITY AND ENUNCIATIVE SIGNS MAKES IT POSSIBLE TO FIT THE DISORDERED FRAGMENTS INTO THE LARGER DISCOURSE.

In puzzle films where the non-linearity is not diegetically justified, the enunciative signs of the *mega-narrator* reveal the discursive intention of the non-linearity by marking out connections between the different temporal locations of the narrative. Elements such as the repetition of the same event from different points of view help spectators to orient themselves in the diegesis and understand the relationship between scenes. At the same time, these repetitions and multiple perspectives are central to the ideological positioning of the narratives in their articulation of different truths contained in the same event. In this respect, films like Iñárritu’s trilogy, *Crash* or *Woman of the Port* explore different stories that collide over the same event and give rise to a whole series of contrasts that represent, especially in the first two cases, a critique concerning differences of social position, gender and cultural identity. This makes it clear that point of view is a determining factor for explaining and interpreting this single event, which often consists of a violent incident: an accident with multiple victims, a murder or suicide attempt, or a forced abortion. This is intimately associated with the first of the conclusions because it invokes the tragedy of the chance event, whose inevitability is emphasised by the non-linearity, given that the misfortune is presented first, followed by the events that led to it.

VI NON-LINEAR NARRATIVES REPEATEDLY INVOKE THREE CRISES OF CONFIDENCE CHARACTERISTIC OF THE CONTEMPORARY ERA.

One of these crises involves a widespread obsession with post-classical fracturing: the terror of being unable to clearly perceive reality characterises science fiction narratives, stories about creative geniuses tormented by their work, and in plotlines whose protagonists have amnesia or multiple personalities. Post-classical fracturing presents protagonists who doubt their capacities of perception, who distrust their own subjectivity or whose subjectivity is questioned by other characters. There are far fewer examples in which the protagonists are effectively victims of a conspiracy that has nothing to do with them (as occurs in *Flightplan*, or its precursor, *Bunny Lake Is Missing*). In most cases, as noted

in the first and fourth conclusions, in their investigations they discover that they have, to varying degrees, been part of the process that problematises their perception of the world around them and their own life story, sometimes through the involvement of a big corporation (Memory Call in *Total Recall*, Life Extension in *Open Your Eyes*, or Allcom in *Paycheck*), or through a smaller organization (Lacuna Corporation in *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*).

In fact, this last point ties in with the second crisis observed in this study: a lack of faith in unlimited technological progress, its ethics and appropriate use, as puzzle and mind-game films are especially wary of the increasing interference of technology in the regulation of human subjectivity. Fictitious companies make a profit out of erasing real memories and implanting false ones, and such processes result in the distress of the protagonists (although they cannot remember it, or can only do so partially). Their skewed points of view and their uncertainty about their own knowledge, their own focalisation, translates into cinematic language their loss of parameters for identifying the distortion of reality caused by the technological devices of the aforementioned corporations. All this calls into question the dangerous supremacy of a supposed objectivity guaranteed by technology, represented by a tyranny of digital data to the detriment of the significance of the individual subject.

The third crisis is recreated in the representation of the fracturing of familial and/or marital structures. The irrevocable loss of a child or the breakdown of the emotional ties between a couple are represented through the contrast of different moments in the story of the marriage or family relationship, whereby the happy times are eclipsed by the depiction of a dismal present in which the joy of the past cannot be recovered (as discussed in the previous conclusion in relation to tragedy in general).

And cutting across all three crises is an underlying identity crisis, as the ego of the contemporary individual breaks down when its capacity to maintain a perception of the world collapses, when its memory is denied or contradicted, and when the structures of family—and economic—organization fall apart irrevocably.

VERIFICATION OR REFUTATION OF HYPOTHESIS

The conclusions outlined above effectively confirm the hypothesis posed at the beginning of the research, which posited that:

The narrative dislocation of the story line in puzzle and mind-game films creates an apparent subversion of the basic conventions of the IMR but ultimately reaffirms those conventions as necessary for a meaningful narrative, accessible as a result of the information provided by the mega-narrator.

There are several points that confirm the plausibility of this hypothesis. First of all, the subversive appearance of puzzle and mind-game films is confirmed by the disorienting effect they have on the spectator, which is identified in the academic literature as one of its characteristic features and even understood in some cases to be part of the marketing strategy of such films. The fact that the trend has given rise to research reflects the

attention it has attracted not only among spectators but also among scholars of audiovisual narratology.

Secondly, the subversion of the basic conventions of the IMR by dislocated narratives does not consist merely in temporal non-linearity or the unreliability of the points of view of the characters in question. What really stands out as different is the deliberate intention of the enunciation to confuse the spectator with these resources. As I have shown in my analysis of classical films, amnesiac, traumatised, lying and dreaming protagonists have been around for decades. However, in practically all the classical narratives there is a progression towards a resolution of the distress or uncertainty, which is a conflict dealt with in the story. Conversely, in mind-game films this distortion or distress is expressed in the form of the narration, and as the protagonists themselves are unaware of their own disorder or of the nature of it, they are often as surprised as the spectator when they are finally confronted with the truth of what happened in their past.

However, one point that these films have in common with their classical precursors is the predominance of narrative conclusions that either provide an explanation for the formal disruption, or mitigate it with the consistency of the story line. In other words, in most mind-game films the protagonist's disorder justifies the non-linearity or unreliability of the point of view. The enunciation empathises with its tormented subjectivities until it finally discredits them when it reveals the diegetic reality (whether because they finally become aware of their skewed perception, as in *Shutter Island*, or not, as in *Memento*). On the other hand, in puzzle films the respect for continuity between the different scenes that make up the chronologically disordered narrative, along with the key enunciative signs provided by the *mega-narrator*, makes it possible to reconstruct it. The importance of the story line thus prevails over the non-linear narration, rewarding the spectator and reinforcing the continuity that is characteristic of the IMR, which remains standing despite it all.

Nevertheless, this research has identified examples of films with the features of puzzle and mind-game films whose twists or transgressions against convention pose discordances that are impossible to reconcile using the logic of hegemonic cinema, or that deny the spectator a definitive version of the diegetic events. There are thus exceptions that mean that the hypothesis presented above cannot be applied universally. The clearest examples of this are David Lynch's trilogy and *Woman of the Port*.

FUTURE LINES OF RESEARCH

One possible line of further research could be the application of a narratological study through textual analysis and the theoretical framework for puzzle and mind-game films to contemporary television series. In recent years, a number of series have appeared featuring protagonists who, while not always professional detectives, certainly have a detective's spirit, and whose emotional conflicts are interwoven with some distressing incident (disappearances, kidnappings, murders, etc.). Unlike the fictional narratives of the early 2000s, which resorted to parallel universes, non-places that could not possibly be returned to, and other temporal paradoxes typical of science fiction, series using a non-linear rhetoric or unstable narrators explore the intimate depths of personal trauma to turn it into the key to the resolution of the narrative conflict in question.

As we find in mind-game films, some of the protagonists of these series combine private anguish with perceptive capacities that distinguish them from the other characters. This is the case, for example, in the series *Hannibal* (Brian Fuller, NBC: 2013-2015) with the agent Will Graham (Hugh Dancy), who investigates the elaborate crimes of Hannibal Lecter (Mads Mikkelsen). Will's ability to recreate the events at a crime scene in his mind is extremely painful for him as he feels the suffering of each victim, giving him terrible nightmares. Flashbacks and 'flashforwards' contribute to the confusion between real and dream worlds and spark intrigue related to the constant tension between the investigator and the highly refined cannibal.

In *River* (Abi Morgan, BBC: 2015-), the detective John River (Stellan Skarsgård) experiences apparitions of the dead people related to his investigations. Throughout the first season, the most important apparition is that of his colleague Stevie (Nicola Walker), whose unexpected murder, which he witnessed first-hand, is his obsession and a mystery he must solve.

Worthy of special mention here is *Reelike* (Harry Williams, Jack Williams, BBC: 2017), which moves backwards in time as the series progresses. As hinted even in the title, which is the word 'killer' spelt in reverse, the narration is reversed in order to conceal the motives of the murder, glimpses of which are revealed as we get closer to the end, together with false leads with a cast of characters that the enunciation posits and dismisses as suspects one after another.

Last of all is a group of contemporary series with female protagonists, in which what is placed in doubt is their involvement in the violent events unfolding around them. In these cases, the women concerned possess no special ill-fated gift as in the previous examples. On the contrary, they all suffer from some kind of disability that prevents them from recalling moments that are essential to solving the mystery and establishing their innocence or guilt. The emotional betrayals occurring around them, past traumas and the abuse that

some of them have suffered are common points that are developed and that increase in importance as the narratives progress. The series in question are *Marcella* (Hans Rosenfeldt, Nicola Larder, ITV: 2016-), *Liar* (Harry Williams, Jack Williams, ITV: 2017-), and *Alias Grace* (Mary Harron, Netflix: 2017).

Bibliografía

- A**guilera, C. (2009). *Joseph L. Mankiewicz, un renacentista en Hollywood*. Madrid : T & B.
- Álvarez, M. (2013). *Imágenes conscientes : AutoRepresentaciones 2*. Binges : Éditions Orbis tertius.
- Argullol, R. (1982). *El héroe y el único : el espíritu trágico del Romanticismo*. Madrid : Taurus.
- Aristòtil. (2004). *Poética*. Madrid : Alianza.
- Arnau Roselló, R., & Galán Cubillo, E. (2013). La disolución del soporte audiovisual y la quiebra de la linealidad en el relato. *Historia y Comunicación Social*, 18(2013), 359-367.
- Aumont, J. (1997). *El Ojo interminable : cine y pintura*. Barcelona : Paidós.
- Azcona, M. del M. (2010). *The Multi-protagonist film*. Malden, Mass. : Wiley-Blackwell.
- B**acon, H. (2013). New Review of Film and Television Studies Making sense of hypothetical focalization in the cinema, 309(July 2014), 37-41.
- Ballesteros González, A. (1998). *Narciso y el doble en la literatura fantástica victoriana*. Cuenca : Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- Balló, J. (2009). *Els Riscos del saber*. Barcelona : Círculo de Lectores.
- Balló, J., & Pérez, X. (1997). *La Semilla inmortal : los argumentos universales en el cine*. Barcelona : Anagrama.
- Barratt, D. (2009). «Twist Blindness»: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of The Sixth Sense. En W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 62-86). Blackwell.
- Barthes, R. (1974). *Análisis estructural del relato /*. Buenos Aires: Ed. Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (1980). *El grado cero de la escritura : seguido de Nuevos ensayos críticos* (9a ed). México : Siglo Veintiuno Editores.
- Barthes, R. (1986). *Lo Obvio y lo obtuso : imágenes, gestos, voces*. Barcelona : Paidós.
- Baudelaire, C. (1988). *Curiosidades estéticas*. Madrid [etc.] : Júcar.
- Baudelaire, C. (1991). *Las Flores del mal*.

- Madrid : Cátedra.
- Bauman, Z. (2007a). *Miedo líquido : la sociedad contemporánea y sus temores*. Barcelona : Paidós.
- Bauman, Z. (2007b). *Tiempos líquidos : vivir en una época de incertidumbre*. Barcelona : Tusquets.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid : Rialp.
- Benjamin, W. (2004). *Sobre la fotografía*. Valencia : Pre-Textos.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Madrid : Akal Ediciones.
- Benjamin, W. (2008). *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. México : Itaca.
- Bettinson, G. (2014). Knowledge and narrativity in Premonition and The Lake House. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 279-296). Routledge.
- Bolewski, C. (2011). Nonlinear Narratives: Crossing Borders between Contemporary Film, Art and Digital Media Practice. *International Journal of the Arts in Society*, 6(1), 239-250.
- Bolter, J. D., & Grusin, R. (1999). *Remediation : understanding new media*. Cambridge, Mass. : MIT Press.
- Bolton, L. (2014). Solving suicide: facing the complexity of The hours. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 265-278). New York; London: Routledge.
- Booth, W. C. (1978). *La retórica de la ficción*. Barcelona: Antoni Bosch.
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Bordwell, D. (2002a). Film Futures. *SubStance*, 31(1), 88-104.
- Bordwell, D. (2002b). The Art Cinema As a Mode of Film Practice. En C. Fowler (Ed.), *The European Cinema Reader* (pp. 94-102). London, New York: Routledge.
- Bordwell, D. (2006). *The Way Hollywood tells it : story and style in modern movies*. Berkeley, California [etc.] : University of California Press.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1988). *The classical Hollywood cinema : film style and mode of production to 1960*. London : Routledge.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El Cine clásico de Hollywood : estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. México : Paidós.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico : una introducción*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Bornay, E. (1994). *La cabellera femenina : un diálogo entre poesía y pintura*. Madrid : Cátedra.
- Borrego Martín, J. C. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*. Universidad Complutense de Madrid.
- Bort Gual, I. (2012). *Nuevos paradigmas en los telones del relato audiovisual contemporáneo: partículas de apertura y cierre en las series de televisión dramáticas norteamericanas*. Universitat Jaume I.
- Bourriaud, N., & Hernández Navarro, M. Á. (2008). *Heterocronías : tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia : Cendeac.
- Bozal Fernández, V. (1978). *El arte del siglo XX*. Madrid : Editorial Cuadernos para el Diálogo.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension*

- and film*. London [etc.] : Routledge.
- Branigan, E. (2002). Nearly True : Plots , Forking Forking Interpretations. *SubStance*, 31(97), 105-114.
- Branigan, E. (2006). *Projecting a camera*. New York; London: Routledge.
- Branigan, E. (2014). Butterfly Effects Upon a Spectator. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 233-264). New York; London.
- Brown, W. (2014). Complexity and Simplicity in Inception and Five Dedicated to Ozu. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 125-140). New York; London: Routledge.
- Buckland, W. (2009a). Making Sense of Lost Highway. En W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 42-61). Chichester, West Sussex, U.K: Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2009b). *Puzzle Films : Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Malden, MA : Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. New York; London: Routledge.
- Bukatman, S. (1989). The Cybernetic (City) State: Terminal Space Becomes Phenomenal. *Journal of the Fantastic in the Arts*, (2), 43-63.
- Burch, N. (1987). *El Tragalu¿ del infinito : contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid : Cátedra.
- Burkhard, P., & Türschmann, J. (2007). *Miradas glocales : cine español en el cambio de milenio*. Frankfurt : Vervuert.
- Burucúa, J. E. (2011). Las tragedias y los desgarramientos de la historia. *Carta. Revista de pensamiento y debate del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*, 40-43.
- Caballabrese, O. (1989). *La Era neobarroca*. Madrid : Cátedra.
- Cameron, A. (2006). Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible. *The Velvet Light Trap*, (58).
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. New York : Palgrave Macmillan.
- Cameron, A., & Misek, R. (2014). Modular Spacetime in the «Intelligent» Blockbuster: Inception and Source Code. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 109-124). New York; London: Routledge.
- Canet, F. (2014). El metacine como práctica cinematográfica: una propuesta de clasificación. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 2014(18), 17-26.
- Carel, H. (2007). The return of the erased: Memory and forgetfulness in *Eternal sunshine of the spotless mind* (2004). *International Journal of Psychoanalysis*, 88(4), 1071-1082.
- Castells, M. (2005). *La era de la información. La sociedad red. Vol I*. México: Siglo XXI.
- Castro de Paz, J. L. (1999). *Vertigo/De entre los muertos = Vertigo, Alfred Hitchcock*. Barcelona : Paidós.
- Català Domènech, J. M. (2005). *La Imagen compleja : la fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Bellaterra : Universitat Autònoma de Barcelona, Servei de Publicacions.

- Català Domènech, J. M. (2012). El tiempo visible. *Líbero*, 15(30), 33-46.
- Català Domènech, J. M. (2014). El tiempo en tus manos. anamnesis en movimiento. *História: Questões & Debates*, 61, 19-43.
- Català Domènech, J. M. (2016). *La Gran espiral: capitalismo y paranoia*. Buenos Aires: Sans Soleil.
- Checa Cremades, F. (2010). La idea de imagen artística en Aby Warburg: el Atlas Mnemosyne (1924-1929). En F. Checa Cremades (Ed.), *Atlas Mnemosyne* (pp. 135-154). Madrid: Akal.
- Chevalier, J., & Gheerbrant, A. (2007). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder.
- Chion, M. (1988). *Cómo se escribe un guión*. Madrid: Cátedra.
- Chion, M. (2003). *David Lynch*. Barcelona [etc.]: Paidós.
- Clute, J. (2015). *El Jardín crepuscular: breve glosario del horror*. Barcelona: Gigamesh.
- Coëgnarts, M., Kiss, M., Kravanja, P., & Willemsen, S. (2016). Seeing Yourself in the Past: The Role of Situational (Dis)continuity and Conceptual Metaphor in the Understanding of Complex Cases of Character Perception. *Projections*, 10(1).
- Company, J. M., & Marzal Felici, J. J. (1999). *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- Crary, J. (2008). *Las Técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Murcia: Cendeac.
- Cubitt, S. (2005). *The Cinema effect*. Massachussets: MIT Press.
- Cuevas, E. (2005). Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento. *Zer*, 18, 183-198.
- Cuevas Álvarez, E. (2014). La memoria del cine o el cine que recuerda. En J. M. Català (Ed.), *El cine de pensamiento: Formas de la imaginación tecno-estética* (pp. 189-203). Aldea Global.
- Daly, K. (2010). Cinema 3.0: The Interactive-Image. *Cinema Journal*, 1(50), 81-98.
- Debord, G. (2008). *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Pre-Textos.
- Deleyto, C., & Azcona, M. del M. (2010). *Alejandro González Iñárritu*. Springfield: University of Illinois Press.
- Didi-Huberman, G. (2006). *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Didi-Huberman, G. (2007). *La Invención de la histeria: Charcot y la iconografía fotográfica de la Salpêtrière*. Madrid: Cátedra.
- Didi-Huberman, G. (2009). *La Imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Madrid: Abada.
- Dika, V. (2014). El remake de la memoria: Shutter Island de Martin Scorsese y La piel que habito de Pedro Almodóvar. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (18), 43-51.
- Doane, M. A. (2002). *The Emergence of*

cinematic time : modernity, contingency, the archive. Cambridge (Mass.) : Harvard University Press.

Duby, G., Perrot, M., Pastor de Togneri, R., Schmitt Pantel, P., Klapisch-Zuber, C., Farge, A., ... Thébaud, F. (1991). *Historia de las mujeres en Occidente*. Madrid : Taurus.

Dzialo, C. (2009). «Frustrated Time» Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman. En W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 107-128). Chichester, West Sussex, U.K: Wiley-Blackwell.

Eco, U. (1975). *La estructura ausente : introducción a la semiótica*. Barcelona : Editorial Lumen.

Eco, U. (1993). *Lector in fabula: la cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona: Lumen.

Eig, J. (2003). A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity. *Jump Cut: A Review of Contemporary Media*, 46.

Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. En W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13-41). Chichester, West Sussex, U.K: Wiley-Blackwell.

Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18.

Elsaesser, T., & Buckland, W. (2002). *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*.

Bloomsbury Academic.

Fleenstra, P. (2011). Isabel Coixet: la influencia de una estética publicitaria transnacional. En J. C. Vargas (Ed.), *Tendencias del cine iberoamericano en el nuevo milenio* (pp. 165-369). México: Universidad de Guadalajara.

Ferrer García, M. J. (2017, julio 25). *Lo siniestro como condición y límite del MRI. A propósito de David Lynch*. Universitat Jaume I, Castelló de la Plana.

Fisher, M. (2011). The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in *Inception*. *Film Quarterly*, 64(3), 37-45.

Font, D. (2002). *Paisajes de la modernidad : cine europeo, 1960-1980*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Font, D., & Losilla, C. (2012). *Cuerpo a cuerpo : radiografías del cine contemporáneo*. Barcelona : Círculo de Lectores.

Foucault, M. (1987). *El Orden del discurso*. Barcelona : Tusquets.

Foucault, M. (1992). *La verdad y las formas jurídicas* (1ª ed.). Barcelona : Gedisa.

Foucault, M. (1997). *Las palabras y las cosas : una arqueología de las ciencias humanas* (25ª ed.). Madrid : Siglo XXI.

Gallo, H. (2004). Inconsciente, trauma y amnesia. *Desde el Jardín de Freud*, (4), 69-83.

García-Catalán, S. (2013). (Des)encuentros. Las retóricas delirantes y las cosas. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 84-91.

- García Catalán, S. (2012). Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset.
- Gaudreault, A. (1988). *Du littéraire au filmique : système du récit*. Paris : Presses de l'Université Laval.
- Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El Relato cinematográfico : cine y narratología*. Barcelona : Paidós.
- Gavella Ramos, Y. (2015). *El espejo de Perseo : cultura visual en la narrativa y el cine español*. Vigo : Academia del Hispanismo.
- Ghislotti, S. (s. f.). Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento. En *Puzzle Films* (pp. 87-106). Oxford, UK: Wiley-Blackwell.
- Gombrich, E. H. (1979). *Arte e ilusión estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. J. (1983). *Imágenes simbólicas : estudios sobre el arte del renacimiento*. Madrid : Alianza.
- Gombrich, E. H. J. (1987). *La imagen y el ojo*. Madrid : Alianza Editorial.
- Gómez Tarín, F. J. (2010). El análisis del film. *Shangrila*.
- Gómez Tarín, F.J. (2010). *El análisis de textos audiovisuales Significación y Sentido*. (2010). Santander: Shangrila.
- Gómez Tarín, F. J. (2013). Nuevos discursos y constitución del punto de vista. Enunciados y enunciaciones en fase de reformulación. En P. Gómez Martínez (Ed.), *Estudios de narrativa: Teorías y aplicaciones narrativas* (pp. 85-112). Madrid: Icono 14 Editorial.
- Gómez Tarín, F. J. (2015). Pre-cine. En F. J. Gómez Tarín & J. J. Marzal Felici (Eds.), *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis filmico* (pp. 261-266). Madrid: Cátedra.
- Gómez Tarín, F. J., & Marzal Felici, J. J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales : herramientas para el análisis filmico*. Madrid : Cátedra.
- González Requena, J. (1989). *El Espectáculo informativo o la amenaza de lo real*. Madrid : Akal.
- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico : los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid : Castilla.
- Grau, C. (2006). Eternal Sunshine of the Spotless Mind and the morality of memory. *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, (1), 119-133.
- Grüner, E. (2002). *El Fin de las pequeñas historias : de los estudios culturales al retorno (imposible) de lo trágico*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Gunning, T. (1986). The Cinema of Attractions. Early Film, Its Spectator and the Avant- Garde. *Wide Angle*, 63-70.
- Heath, S. (2008). Sobre la sutura. *Youkali. Revista crítica de las artes y el pensamiento*, (6), 207-225.
- Hofstätter, H. H. (1981). *Historia de la pintura modernista europea*. Barcelona : Blume.
- Honour, H. (1981). *El romanticismo*. Madrid : Alianza Editorial.
- Hven, S. (2017). *Cinema and narrative*

complexity: embodying the fabula.
Amsterdam : Amsterdam University
Press.

Isaacs, B. (2014). The image of time
in post-classical Hollywood:
Donnie Darko and Southland
Tales. En W. Buckland (Ed.),
Hollywood puzzle films (pp. 198-213).
New York: Routledge.

Jiménez, J. (1989). *La Vida como
azar: complejidad de lo moderno.*
Madrid : Mondadori España.

Jollimore, T. (2009). Miserably
ever after: Forgetting, repeating and
affirming love in eternal sunshine of
the spotless mind. En *Eternal Sunshine
of the Spotless Mind* (pp. 31-61).
Routledge Taylor & Francis Group.

Jullier, L. (2010). Should I See What I
Believe? En A. van den Oever (Ed.),
*Ostrannenie: on «strangeness» and the
moving image: the history, reception, and
relevance of a concept.* (pp. 119-140).
Amsterdam: Amsterdam University
Press.

Juul, J. (2009). Fear of failing? The many
meanings of difficulty in video
games. En B. Perron & M. J. P. Wolf
(Eds.), *The video game theory reader 2.*
New York: Routledge.

Kilbourn, R. J. A. (2010).
*Cinema, memory, modernity: the
representation of memory from the
art film to transnational cinema.*
London : Routledge.

Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars,
and Narrative Fields Forever:
Buñuel's Legacy for New Digital
Media and Interactive Database
Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2-15.

King, G. (2014). Unraveling the Puzzle of

Inception. En W. Buckland (Ed.),
Hollywood Puzzle Films (pp. 57-71).
New York; London: Routledge.

Kiss, M. (2010). The Perception of Reality
as Deformed Realism. En A. van den
Oever (Ed.), *Ostrannenie: on
«strangeness» and the moving image: the
history, reception, and relevance of a concept.*
(pp. 165-172). Amsterdam:
Amsterdam University Press.

Kiss, M., & Willemsen, S. (2017). *Impossible
Puzzle Film. A Cognitive Approach to
Contemporary Complex Cinema.*
Edinburgh: Edinburgh University
Press.

Klecker, C. (2013). Mind-Tricking
Narratives: Between Classical and
Art-Cinema Narration. *Poetics Today*,
34(1-2), 119-146.

Klinger, B. (2006). *Beyond the multiplex:
cinema, new technologies, and the home.*
Berkeley: University of California
Press.

Kortsch, C. B. (2009). *Dress culture in late
Victorian women's fiction: literacy,
textiles, and activism.* Burlington, VT :
Ashgate.

Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la
redención de la realidad física.* Barcelona
[etc.] : Paidós.

Laffay, A. (1966). *Lógica del
cine: creación y espectáculo.*
Barcelona : Edit. Labor.

Laraway, D. (2008).
Alejandro Amenabár and the
Embodiment of Skepticism in Abre
los ojos. *Hispanófila*, 153, 65-77.

Lavik, E. (2006). Narrative Structure in
The Sixth Sense: A New Twist in
«Twist Movies»? *The Velvet Light*

- Trap*, 64(58), 55-64.
- Lavik, E. (2009). New Narrative Depths?: Spectacle and Narrative in Blockbuster Cinema Revisited. *Nordicom Review*, 30(2), 141-157.
- LeVitte Harten, D., Guardiola, J., Mascher, M., & Almond, D. (2002). *Melodrama*. Vigo: Museo de Arte Contemporáneo de Vigo.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2009). *La pantalla global: cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Lister, M. (2009). *New media: a critical introduction* (2nd ed.). London [etc.]: Routledge.
- López García, J. L. (2005). *De Almodóvar a Amenábar: el nuevo cine español*. Madrid: Notorious Ediciones.
- Loriguillo-López, A., & Sorolla-Romero, T. (2015). «Vive, muere, repite»: el blockbuster ante el desafío interactivo. *Fonseca, Journal of Communication*, 11, 118-132.
- Losilla Alcalde, C. (2003). *La invención de Hollywood: o Cómo olvidarse de una vez por todas del cine clásico*. Barcelona: Paidós.
- Losilla Alcalde, C. (2010). *La invención de la modernidad. Historia y melancolía en el relato del cine*. Universitat Pompeu Fabra.
- Losilla Alcalde, C. (2012). *La Invención de la modernidad: o cómo acabar de una vez por todas con la historia del cine*. Madrid: Cátedra.
- Lyotard, J.-F. (1984). *La Condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona [etc.]: Paidós Ibérica.
- Marinetti, F. T. (1978). *Manifiestos y textos futuristas*. Barcelona: Ediciones del Cotal.
- Marta, Á., & Álvarez, M. (s. f.). Imágenes conscientes.
- Martínez García, M. A. (2012). *Laberintos narrativos: estudio sobre el espacio cinematográfico*. Barcelona: Gedisa.
- Marzal Felici, J. J. (1996). *Melodrama y géneros cinematográficos*. Valencia: Episteme.
- Marzal Felici, J. J. (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.
- Marzal Felici, J. J. (2000). *Ciudadano Kane: Orson Welles (1941)*. Barcelona: Octaedro.
- Marzal Felici, J. J. (2007). *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*. Madrid: Cátedra.
- Marzal Felici, J. J. (2013). Cine y fotografía. La política del punctum en El muelle de Chris Marker (La jetée, 1962). *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (12), 54-63.
- Marzal Felici, J. J., & Gómez Tarín, F. J. (2007). *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo.
- McGowan, T. (2007). *The Impossible David Lynch*. New York: Columbia University Press.
- McGowan, T. (2011). *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- McKee, R. (2006). *El Guión*. Barcelona:

- Alba Editorial.
- McLUHAN, M., & POWERS, B. . (1993). *La aldea global*. Barcelona: Gedisa.
- Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires : Tiempo contemporáneo.
- Metz, C., & Jost, F. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Barcelona : Paidós.
- Michaud, P.-A. (2004). *Aby Warburg and the image in motion*. New York : Zone Books.
- Mitry, J. (1974). *Historia del cine experimental*. València : Fernando Torres.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, (58), 29-40.
- Mittell, J. (2009). Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia. *Transformative Works and Cultures*, 3.
- Monterde, J. E. (2007). Miradas hacia el cine español contemporáneo. En P. Burkhard & J. Türschmann (Eds.), *Miradas globales. Cine español en el cambio de milenio* (pp. 29-37). Madrid: Notorious Ediciones.
- Mulvey, L. (1975). Visual Pleasure and Narrative Cinema. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a second: stillness and the moving image*. London : Reaktion Books.
- Muñoz Fernández, H. (2016). *Posnarrativo : el cine más allá de la narración*. Santander : Shangrila.
- Navarro Remesal, V. (2013). La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman. *LifePlay*, 1.
- Over, A. van den. (2010). *Ostrannenie : on «strangeness» and the moving image: the history, reception, and relevance of a concept*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Ortega, M. L., & Weinrichter, A. (2012). *Mystère Marker : pasajes en la obra de Chris Marker*. Madrid : T & B Editores.
- Ortega y Gasset, J. (1984). *Meditaciones del Quijote*. Madrid : Cátedra.
- Ortiz, Á., & Piqueras, M. J. (1995). *La pintura en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Oudart, J.-P. (1969). La suture. *Cahiers du cinéma*, (211), 36-39.
- Palao Errando, J. A. (s. f.). EL psicoanálisis y la teoría consensual de la verdad: programa para un encuentro imposible. Recuperado a partir de <https://www.academia.edu/1862640/>
- Palao Errando, J. A. (1994). La inquietante cercanía del enigma: Amor y verdad en la trama policíaca. *Archivos de la Filmoteca*, (17), 77-91.
- Palao Errando, J. A. (2004). *La Profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia : Ediciones de la Filmoteca. Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.
- Palao Errando, J. A. (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo. En V. Tortosa (Ed.), *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante:

- Universidad de Alicante.
- Palao Errando, J. A. (2009a). A favor de la Interpretación: por una semiótica a la altura de los tiempos. En *X Congreso Mundial de Semiótica, sección «El Discurso: Generación y Transmutaciones»* (pp. 1-12).
- Palao Errando, J. A. (2009b). *Cuando la televisión lo podía todo : quién sabe dónde en la cumbre del modelo difusión*. Madrid : Biblioteca Nueva.
- Palao Errando, J. A. (2012a). El goce en directo, la interpretación en diferido: el modelo difusión en tiempos reticulares a través de Black Mirror. En *IV Congreso Internacional Latina de Comunicación Social*. La Laguna: Universidad de La Laguna.
- Palao Errando, J. A. (2012b). Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. *Revista Comunicación*, (10), 94-114.
- Palao Errando, J. A. (2013a). Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa fílmica postclásica. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 19-26.
- Palao Errando, J. A. (2013b). El autor implícito como modulador del sentido en las narrativas no lineales postclásicas: los filmes de Alejandro González Iñárritu y Guillermo Arriaga. En M. Álvarez (Ed.), *Imágenes conscientes: AutoRepresentaciones 2* (pp. 145-164). Binges: Éditions Orbis tertius.
- Palao Errando, J. A. (2015). Una escena en lo real, un axioma en lo simbólico, una frase en lo imaginario: la pantalla fílmica en Open Windows (Nacho Vigalondo, 2014). En E. Guillot (Ed.), *Del Fotograma Al Byte. Representaciones De Los Videojuegos En El Cine* (pp. 99-118). Valencia: Muvim.
- Palau Martínez, I. (2013). La filmación de la mente: Carretera perdida como mind-game film. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 66-72.
- Panek, E. (2014). «Show, don't tell»: Considering the Utility of Diagrams as a Tool for Understanding Complex Narratives. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood Puzzle Films* (pp. 12-88). New York; London: Routledge.
- Panofsky, E. (1979). *El significado en las artes visuales*. Madrid : Alianza Editorial.
- Pérez Rúa, C. (2000). *La Mujer victoriana en novelas inglesas contemporáneas y sus adaptaciones cinematográficas*. Oviedo: Universidad de Oviedo. Servicio de Publicaciones.
- Pérez Rubio, P. (2004). *El Cine melodramático*. Barcelona : Paidós.
- Picó, J. (1985). Proceso a la razón. *Debats*, (14), 38-41.
- Pinel, V. (2009). *Los géneros cinematográficos géneros, escuelas, movimientos y corrientes en el cine*. Teià : Ma Non Troppo.
- Pintor Iranzo, I. (2017). Aby Warburg's Legacy, The Atlas and The Visual Essay: Montage, Editing, Emotion and Gesture. *Barcelona Investigación Arte Creación*, 5(2), 156.
- Poulaki, M. (2014). Puzzled hollywood and the return of complex films. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 35-54). New York; London: Routledge.
- Propp, V. (1974). *Morfología del cuento ; Las*

Transformaciones de los cuentos maravillosos. Madrid : Fundamentos.

Quintana, À. (2014). Las imágenes supervivientes de Quentin Tarantino. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (18), 36-42.

Ramírez Berg, C. (2006). A taxonomy of alternative plots in recent films: Classifying the «Tarantino effect». *Film Criticism*, (1992), 1-27.

Reisz, K. (1980). *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid : Taurus.

Renner, K. (2006). Repeat Viewings Revisited: Emotions, Memory and Memento. *Film Studies*, 8, 106-115.

Revert, J. (2013). Todo ha sido un sueño: el origen de Origen y la construcción del mind-game film definitivo. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 50-57.

Richardson, N. (2003). Youth Culture, Visual Spain, and the Limits of History in Alejandro Amenábar's *Abre los ojos*. *Revista canadiense de estudios hispánicos*, 28, 327-346.

Rojo, E. (2015). Cisne negro o de cómo convertir un sueño en pesadilla. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, (15), 97-104.

Røssaak, E. (2006). Figures of Sensation: Between Still and Moving Images. En W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 321-336). Amsterdam: Amsterdam University Press.

Rubio Alcover, A. (2005). *Dos en la carretera: Stanley Donen (1967)*. Barcelona : Octaedro.

Rubio Alcover, A. (2010). *El Don de la*

imagen: un concepto del cine contemporáneo. Santander : Shangrila.

Ruiz de Elvira, A. (2011). *Mitología clásica*. Madrid : Gredos.

Russo, P. (2014). «Pain is in the mind»: dream narrative in *Inception* and *Shutter Island*. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 89-108). New York; London: Routledge.

Sánchez, S. 1970-. (2013). *Hacia una imagen no-tiempo: Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo : Servicio de Publicaciones de la Universidad de Oviedo.

Sánchez Biosca, V. (1994). La crítica literaria y la crítica cinematográfica. En P. Aullón de Haro (Ed.), *Teoría de la crítica literaria*. Madrid: Trotta.

Sánchez Biosca, V. (1995). *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*. Valencia: Filmoteca, Generalitat Valenciana.

Sánchez Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico: teoría y análisis*. Barcelona : Paidós.

Sánchez Biosca, V. (2004). *Cine y vanguardias artísticas: conflicts, encuentros, fronteras*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Sánchez Sanz, J., & Piedras Monroy, P. (2011). A propósito de Walter Benjamin: nueva traducción y guía de lectura de las "Tesis de filosofía de la historia". *Duererías. Analecta Philosophiae. Revista de filosofía*, 2, 1-32.

Schmerheim, P. (2008). Paradigmatic Forking-Path Films : Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives, 256-270.

Segade, M. (2008). *Narciso fin de siglo*.

- Barcelona : Editorial Melusina.
- Simons, J. (2014). Complex narratives. En W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 17-34). New York; London: Routledge.
- Sontag, S. (1981). *Sobre la fotografía*. Madrid : Edhasa.
- Sorolla-Romero, T., & García-Catalán, S. (2013). El Mac Guffin es el film : destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. *Archivos de la Filmoteca*, 72, 105-117.
- Stam, R., Burgoyne, R., & Flitterman-Lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine : estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona [etc.] : Paidós Ibérica.
- Stam, R., Porton, R., & Goldsmith, L. (2015). *Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics. Keywords in Subversive Film / Media Aesthetics*.
- Strauven, W. (2006). The Cinema of Attractions Reloaded. *Culture*, 460.
- Talens, J. (1986). El análisis textual: estrategias discursivas y producción de sentido. *Eutopías*, 2(1), 9-26.
- Tan, E. (2016). The only way you can dream: interfaces and intolerable spaces in Christopher Nolan's Inception. *Continuum*, 30(4), 408-418.
- Thanouli, E. (2009). *Post-classical cinema : an international poetics of film narration*. New York : Wallflower Press.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood : understanding classical narrative technique*. London : Harvard University.
- Tomasovic, D. (2006). The Hollywood Cobweb: New Laws of Attraction. En W. Strauven (Ed.), *The Cinema of Attractions Reloaded* (pp. 309-320). Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Trías, E. (2001). *Lo Bello y lo siniestro*. Barcelona : Ariel.
- Turim, M. C. (1989). *Flashbacks in film : memory & history*. New York [etc.] : Routledge.
- Vargas, J. C. (2011). *Tendencias del cine iberoamericano en el nuevo milenio : Argentina, Brasil, España y México*. Guadalajara, México : Universidad de Guadalajara.
- Vargas, M. S. (2014). La vida después de la vida. El concepto de «Nachleben» en Benjamin y Warburg. *THÉMATA. Revista de Filosofía*, (49), 317-331.
- Vattimo, G. (1990). Postmodernidad: ¿Una Sociedad Transparente? en En torno a la posmodernidad. En *En torno a la posmodernidad*. Barcelona: Anthropos.
- Wittenberg, D. (2013). *Time travel : the popular philosophy of narrative*. New York : Fordham University Press.
- Yoshimoto, M. (2016). « Cinematic Repetition and Neoliberal Subjectivity ». *Transcommunication*, 3(1), 123-135.
- Young, P. (2006). *The Cinema dreams its rivals : media fantasy films from radio to the Internet*. Minneapolis : University of Minnesota Press.

Zavala, L. (2013). Para analizar la metaficción en cine. En M. Álvarez (Ed.), *Imágenes conscientes: AutoRepresentacioneS 2* (pp. 73-86). Binges : Orbis Tertius.

Ziolkowski, T. (1980). *Imágenes desencantadas : una iconología literaria*. Madrid : Taurus.

Zizek, S. (2000). *The Art of the Ridiculous Sublime. On David Lynch's Lost Highway*. Seattle: The Walter Chapin Simpson Center for the Humanities.

Zunzunegui, S. (2006). El coleccionista y el explorador: a propósito de Immemory. En M. L. Ortega & A. Weinrichter (Eds.), *Mystère Marker: pasajes en la obra de Chris Marker* (pp. 165-170). Madrid: T& B editores.

Zunzunegui Díez, S. (2007). Tres tristes tópicos. En J. Marzal Felici & F. J. Gómez Tarín (Eds.), *Metodologías de Análisis del Film* (pp. 17-29). Madrid: Edipo, S.A.

UNIVERSITAT
JAUME I