



TERESA SOROLLA-ROMERO

EL TIEMPO DE LOS AMNÉSICOS

NARRATIVAS FRACTURADAS Y DELIRANTES
EN EL CINE CONTEMPORÁNEO



Teresa Sorolla es profesora en el Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, donde imparte clases en los grados de Comunicación Audiovisual y Periodismo. Es doctora con premio extraordinario y mención internacional por esta misma universidad. Licenciada en Comunicación Audiovisual y en Humanidades, y máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación y en Historia del Arte y Cultura Visual. Es miembro del grupo de investigación ITACA-UJI.

Es autora del libro *El piano (Jane Campion, 1993). Guía para ver y analizar* (2021), coautora junto con Víctor Mínguez de *El mejor y el peor de los tiempos. 50 películas sobre la Revolución francesa* (2021) y coeditora de los volúmenes *La crisis de lo real* (2018) y *Más allá del documento. Derivas y ampliaciones del cine de lo real contemporáneo* (2022). También es autora de artículos científicos publicados en revistas como *Quarterly Film Review*, *Arte, Individuo y Sociedad*, *L'Atalante* o *Archivos de la Filmoteca*. Sus líneas de investigación se centran en las narrativas cinematográficas delirantes y en la pervivencia de la cultura visual del siglo XIX en el cine. Ha realizado una estancia en la Film Studies Research Unit de la Oxford Brookes University (Reino Unido).

EL TIEMPO DE LOS AMNÉSICOS

NARRATIVAS FRACTURADAS
Y DELIRANTES EN EL CINE
CONTEMPORÁNEO



aldea global

CONSEJO DE DIRECCIÓN

Dirección científica

Jordi Balló (Universitat Pompeu Fabra)
Josep Lluís Gómez Mompert (Universitat de València)
Javier Marzal (Universitat Jaume I)
Santiago Ramentol (Universitat Autònoma de Barcelona)

Dirección técnica

Anna Magre (Universitat Pompeu Fabra)
Joan Carles Marset (Universitat Autònoma de Barcelona)
M. Carme Pinyana (Universitat Jaume I)
Maite Simón (Universitat de València)

CONSEJO ASESOR INTERNACIONAL

Armand Balsebre (Universitat Autònoma de Barcelona)
José M. Bernardo (Universitat de València)
Jordi Berrio (Universitat Autònoma de Barcelona)
Núria Bou (Universitat Pompeu Fabra)
Andreu Casero (Universitat Jaume I)
Maria Corominas (Universitat Autònoma de Barcelona)
Miquel de Moragas (Universitat Autònoma de Barcelona)
Alicia Entel (Universidad de Buenos Aires)
Raúl Fuentes (ITESO, Guadalajara, México)
Josep Gifreu (Universitat Pompeu Fabra)
F. Javier Gómez Tarín (Universitat Jaume I)
Antonio Hohlfeldt (Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, Brasil)
Nathalie Ludec (Université Paris 8)
Carlo Marletti (Università di Torino)
Marta Martín (Universitat d'Alacant)
Jesús Martín Barbero (Universidad del Valle, Colombia)
Carolina Moreno (Universitat de València)
Hugh O'Donnell (Glasgow Caledonian University, Reino Unido)
Jordi Pericot (Universitat Pompeu Fabra)
Sebastià Serrano (Universitat de Barcelona)
Jorge Pedro Sousa (Universidade Fernando Pessoa, Oporto, Portugal)
Maria Immacolata Vassallo (Universidade de São Paulo, Brasil)
Jordi Xifra (Universitat Pompeu Fabra)

EL TIEMPO DE LOS AMNÉSICOS

NARRATIVAS FRACTURADAS Y DELIRANTES EN EL CINE CONTEMPORÁNEO

TERESA SOROLLA-ROMERO

Universitat Autònoma de Barcelona. Servei de Publicacions
Publicacions de la Universitat Jaume I
Universitat Pompeu Fabra
Publicacions de la Universitat de València
Bellaterra; Castelló de la Plana; Barcelona; València



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0 Internacional.

Edició

Universitat Autònoma de Barcelona
Servei de Publicacions
08193 Bellaterra (Barcelona)
sp@uab.cat
ISBN: 978-84-19333-29-2
ISBN pdf: 978-84-19333-30-8

Publicacions de la Universitat Jaume I
Campus del Riu Sec
12071 Castelló de la Plana
publicacions@uji.es
ISBN: 978-84-18951-67-1
ISBN pdf: 978-84-18951-68-8

Universitat Pompeu Fabra
Departament de Comunicació
Roc Boronat, 138
08018 Barcelona
secretaria.dcom@upf.edu

Publicacions de la Universitat de València
Arts Gràfiques, 13
46010 València
publicacions@uv.es
ISBN: 978-84-1118-051-1
ISBN pdf: 978-84-1118-052-8

© **del texto**: Teresa Sorolla Romero, 2022

© **de la fotografía central de la cubierta**: Steve Harlow «20100205-shutter-island» (2015). Flickr

Producción

Publicacions de la Universitat Jaume I

Edición digital

DOI: <https://doi.org/10.7203/PUV-OA-9788411180528>

Primera edición: noviembre 2022

*A Antonio,
per allò que escapa
a les paraules*

Agradecimientos

La materialización de este libro debe un sincero agradecimiento a Javier Marzal, que me instó a presentar el manuscrito a la colección Aldea Global. Sin la dirección y confianza de él y de José Antonio Palao Errando, que me introdujo en el mundo de los mind-game films, la investigación recogida en las siguientes páginas y la tesis doctoral de la que deriva, sencillamente, no hubieran existido. Las conversaciones de despacho y sobremesa con Shaila García, Iván Bort y Marta Martín me ayudaron a pensar diversas de las películas discutidas en el libro. En todo lo que rodea a la vida, académica y extraacadémica, está la complicidad de Maria Medina Vicent. También el cariño de mi padre. Y el inquebrantable apoyo de mi madre, de cuya valentía aprendo. La escritura les roba, inevitablemente, horas y atención. Víctor Mínguez comparte conmigo su tiempo, su saber desbordante y su amor por el cine. A su generosidad debo el descubrimiento de películas fascinantes. De mi abuelo Fernando Romero, caballero de ciencias que ama las letras y el cine clásico, espero que un día esté casi tan orgulloso de mí como yo lo estoy de él.

A Antonio Loriguillo, por compartir conmigo ambas orillas del Támesis, va dedicado este libro.

Este trabajo ha sido realizado en el marco de dos proyectos de investigación: «Análisis de identidades discursivas en la era de la postverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una educomunicación crítica» (código 18I390.01) y «Voces femeninas emergentes en el cine español del siglo XXI: Escrituras de la intimidad» (código UJI-A2021-12), dirigidos respectivamente por Javier Marzal Felici y por Shaila García Catalán, y financiados por la Universitat Jaume I, a través de las convocatorias competitivas de proyectos de investigación de la UJI, para los periodos 2019-2021 y 2022-2024.

Índice

INTRODUCCIÓN	13
Cine comercial retorcido	14
<i>Puzzle films</i> y <i>mind-game films</i>	15
Estructura del libro	21
 1. NARRATIVAS FRACTURADAS	25
1.1. La resistencia textual del cine fracturado	26
1.2. La supervivencia de lo trágico	31
1.3. El patetismo del gesto	35
1.4. La memoria, el tiempo y la conciencia	40
1.4.1. <i>Memento</i> (2000)	42
1.5. Filmes que rechazan morir	46
 2. CATALIZADORES DE LA COMPLEJIDAD NARRATIVA	51
2.1. Desorientar al espectador	53
2.2. La espectacularización de la fracturación narrativa	55
2.3. Ecos de la amargura moderna y audacias del clasicismo	58
2.4. «Patologías de la subjetividad»	64
2.5. La lucidez de los visionarios locos	68
 3. PROTAGONISTAS AMNÉSICOS	77
3.1. La desconfianza en la tecnología	81
3.2. La sospecha alcanza la trama	86
3.2.1. <i>Desafío total</i> (1990)	87
3.2.2. <i>Abre los ojos</i> (1997)	89
3.2.3. <i>¡Olvidate de mí!</i> (2004)	103
3.2.4. <i>Sin identidad</i> (2011)	108
3.2.5. <i>Trance</i> (2013)	113
3.3. Del gran trauma a la íntima culpa	116
 4. LOS MUERTOS TAMBIÉN OLVIDAN	121
4.1. Olvidar la culpa	123
4.1.1. <i>Los otros</i> (2001)	126
4.1.2. <i>Spider</i> (2000)	134

4.1.3. <i>El maquinista</i> (2004)	138
4.1.4. <i>Premonition – 7 días</i> (2007)	141
4.1.5. <i>Triangle</i> (2009)	143
4.2. La negación del duelo	146
4.2.1. <i>Hierro</i> (2009)	148
4.2.2. <i>Origen</i> (2010)	150
4.2.3. <i>Shutter Island</i> (2010)	156
4.2.4. <i>Haunter</i> (2013)	161
4.3. La negación de la propia muerte	163
4.3.1. <i>La escalera de Jacob</i> (1990)	163
4.3.2. <i>Doce monos</i> (1995)	166
4.3.3. <i>El sexto sentido</i> (1999)	168
4.3.4. <i>Donnie Darko</i> (2001)	171
4.4. La asimilación de la muerte clausura el relato	174
5. PROTAGONISTAS DESDOBLADOS	177
5.1. La animalidad del individuo	180
5.2. Herederos de <i>Psicosis</i>	184
5.3. Lo reprimido toma las riendas	187
5.3.1. <i>El club de la lucha</i> (1999)	188
5.3.2. <i>Una mente maravillosa</i> (2001)	190
5.3.3. <i>Identity</i> (2003)	191
5.3.4. <i>La ventana secreta</i> (2004)	196
5.3.5. <i>Cisne negro</i> (2010)	198
5.3.6. <i>Coherence</i> (2013)	203
5.3.7. <i>Another Me</i> (2013)	205
5.3.8. <i>Goodnight Mommy</i> (2014)	206
5.3.9. <i>El amante doble</i> (2017)	211
5.3.10. <i>Tully</i> (2018)	214
5.3.11. <i>Cosmética del enemigo</i> (2020)	215
6. AUTORES ESCINDIDOS	219
6.1. La introspección como distorsión formal	221
6.1.1. <i>Adaptation. El ladrón de orquídeas</i> (2002)	224
6.1.2. <i>Swimming Pool</i> (2003)	233
6.1.3. <i>Expiación, más allá de la pasión</i> (2007)	235
6.1.4. <i>En la casa</i> (2012)	239
6.1.5. <i>Blind</i> (2014)	244
6.1.6. <i>Basada en hechos reales</i> (2017)	248
6.2. El autor enmudece, el relato estalla	249

7. LA POÉTICA DEL TIEMPO CORTADO	251
7.1. El detonante de <i>Pulp Fiction</i> (1994)	253
7.2. Los accidentes múltiples y el destino: <i>Amores Perros</i> (2000), <i>21 Gramos</i> (2003) y <i>Babel</i> (2006)	256
7.2.1. Accidentes hipernucleares	264
7.3. Los fundidos y los cuerpos: <i>La mala educación</i> (2004) y <i>La piel que habito</i> (2010)	265
7.4. Escorzos perversos: <i>Carretera perdida</i> (1997), <i>Mulholland Drive</i> (2001) e <i>Inland Empire</i> (2006)	274
7.5. El gesto semántico como guía para la (des)orientación	281
8. MELODRAMAS FRACTURADOS	285
8.1. La insuficiencia del amor	288
8.1.2. <i>Lulu on the Bridge</i> (1998)	291
8.1.3. <i>Los amantes del Círculo Polar</i> (1998)	292
8.1.4. <i>Las horas</i> (2002)	293
8.1.5. <i>5 × 2 (Cinco veces dos)</i> (2004)	298
8.1.6. <i>La ciencia del sueño</i> (2006)	299
8.1.7. <i>(500) días juntos</i> (2009)	301
8.1.8. <i>Blue Valentine</i> (2010)	304
8.2. La pérdida del hijo	308
8.2.1. <i>Irreversible</i> (2002)	308
8.2.2. <i>The Tracey Fragments</i> (2007)	310
8.2.3. <i>Alabama Monroe</i> (2012)	315
8.3. La forma dice lo que el personaje calla	320
9. EL ORDEN TRIUNFA, LA ANGUSTIA LATE	323
9.1. Lo trágico bajo la narrativa fracturada	326
9.1.1. <i>La llegada</i> (2016)	327
9.1.2. <i>El padre</i> (2021)	329
9.2. La inexorabilidad de la catástrofe	330
9.3. Anagnórisis y peripecias postmodernas	333
9.4. El castigo por querer saber	335
9.5. La pervivencia excepcional de la angustia	339
9.5.1. <i>La moustache</i> (2005)	340
9.5.2. <i>La mujer del puerto</i> (1991)	342
9.6. Orfeo y la mujer que cae	345
9.7. El descenso a los infiernos	351
EPÍLOGO	355
BIBLIOGRAFÍA	359

Introducción

Cada época presenta, empujando al arte de su tiempo, síntomas de sus incertidumbres, inconsistencias, miedos y obsesiones. Y el cine es uno de los dispositivos que, de forma privilegiada, los recoge, aprehende, revuelve, estiliza y arroja de nuevo al espectador. El crepúsculo del siglo XX y los albores del XXI convocan en las pantallas cinematográficas de los circuitos de distribución comerciales –y, por extensión, en los encuadres de los múltiples dispositivos que pueblan la cotidianidad doméstica– protagonistas desmemoriados, desdoblados, desorientados, incapaces de liderar su propia historia y de hacerse cargo de su pasado. Si el individuo contemporáneo persigue incesantemente una identidad resbaladiza a través de la creación y publicación de repetitivas imágenes intangibles, el cine muestra la desconfianza hacia la fotografía y su imposible equivalencia con un registro objetivo o identitario –más aún, con cualquier tipo de verdad–. Si la información vertida en la red niega la posibilidad de olvidar, el cine abruma con protagonistas amnésicos, incapaces de recordar un trauma, una muerte o su propia culpa. La tecnología de apariencia cada vez más discreta, más minimalista y elegante, promete ya no interpretar, sino anticiparse a la subjetividad humana facilitando su gestión: la del recuerdo, del encuentro amoroso, de la opinión política, de la capacidad de preferencia y elección. El cine, en cambio, devuelve protagonistas encerrados en trampas derivadas de la excesiva confianza en la tecnología como mediadora entre ellos y la realidad: desprovistos de memoria propia, atrapados en relaciones sociales prefabricadas y a merced de los *lobbies* que pervierten la opinión pública y el ejercicio de la ciudadanía.

En las siguientes páginas proponemos un recorrido por un heterogéneo espectro del cine contemporáneo que abarca filmes estrenados, fundamentalmente, entre los últimos años de la década de 1990 y la de 2020. Sus dos características fundamentales –la no linealidad temporal y la inestabilidad narrativa–, lo dotan de cierta cohesión como corpus a pesar de su

disparidad genérica, estética y geográfica. Más que analizar los argumentos de las películas, nos proponemos atender a su uso del lenguaje cinematográfico y a los mecanismos narrativos que ponen en marcha un semblante rupturista, procurando identificar y clasificar los temas en los que insiste este cine, exhibido en circuitos de distribución comerciales y galardonado con premios, tanto de la Academia norteamericana como de históricos y prestigiosos festivales europeos –Cannes, Berlín, Venecia–. Así, una cierta complejidad narrativa con rasgos comunes que iremos definiendo atraviesa desde *Pulp Fiction* hasta *Babel*, desde *Memento* hasta *Shutter Island*, pasando por *Adaptation* o *La piel que habito*. Un desfile de narradores amnésicos, durmientes, enfermos o mentirosos recorre el *thriller*, invirtiendo la figura detectivesca que, con frecuencia, resulta ser la culpable del crimen que investiga. Autores atormentados son devorados por sus propias ficciones. El *doppelgänger*, incuestionable catalizador de lo siniestro, desborda hasta generar el doble del otro, en lugar de proyectar el de uno mismo. El vínculo de todas estas historias de pérdidas irremplazables y de accidentes múltiples radica en que se ofrecen fragmentadas al espectador o de forma liberadamente confusa, y le arrojan una inestabilidad que le demanda, en principio, un inusual esfuerzo de interpretación.

Cine comercial retorcido

De no ser porque buena parte de este cine, etiquetado académicamente como *puzzle films* (Buckland 2009b, 2014) o *mind-game films* (Elsaesser 2009, 2013),¹ se propone como un juego, pareciera que le roba al espectador un saber que éste asume, habitualmente, poseer por derecho. Pero incluso los juegos, las modas, resultan susceptibles de ser analizados, pues precisamente a través de sus corrientes continuas la sociedad actual revela lo peor y lo mejor de sí misma (Català 2016: 223).

En contraste con el avance teleológico y la lógica causal del Modo de Representación Institucional o MRI (Burch 1986), los *mind-game films* comprometen las habituales expectativas del espectador *mainstream* mediante características como: fragmentación de la realidad espaciotemporal, bucles temporales, diferentes (y confusos) niveles de realidad, personajes inestables con identidades múltiples o pérdida de memoria, tramas laberínticas, narradores poco fiables y contradicciones irresolubles (Buckland

1. Otros autores proponen denominaciones como *forking-path narratives* (Bordwell 2002), *modular narratives* (Cameron 2008), *multiple-draft-films* (Branigan 2002), *database narratives* (Kinder 2002) o *mind-tricking narratives* (Klecker 2013).

2014: 5). Sus rasgos más insistentes, como la no linealidad conjugada con los narradores inestables, ya están presentes en la temprana *Abre los ojos* (1996), previa a títulos de mayor resonancia internacional como *El sexto sentido* (1998) o *Memento* (2000). Muchos filmes posteriores seguirán sus pasos, retomando tanto sus temas argumentales (amnesia, desórdenes mentales y de la personalidad, paranoias conspiratorias) como sus recursos narrativos.

El alcance de esta tendencia a las narrativas complejas (Simons 2014), cuyo fortalecimiento identifican los teóricos con la década de 1990, supera los confines geográficos de la industria norteamericana, pues se trata de producciones realizadas también en Alemania, Dinamarca, Inglaterra, España, Corea del Sur, Hong Kong y Japón (Elsaesser 2009: 15). Ejemplos de ello son los filmes² de François Ozon *Swimming pool*, *En la casa* y *El amante doble*; la emblemática *Oldboy*, adaptada en su décimo aniversario por Spike Lee (2013); *Alabama Monroe*, *Goodnight Mommy* o *Blind*. El omnívoro Hollywood ha integrado, sin embargo, muchos de sus rasgos en superproducciones como *La llegada*, *Al filo del mañana*, *Origen*, *Cisne negro* o *Código fuente*, las cuales, dado el impacto de su distribución, terminan siendo referente de este tipo de complejidad narrativa para el espectador. La prolongación de la complejidad narrativa a la televisión, de la mano de series como *Perdidos*, *Fringe* o *Flashforward*, contemporáneas a la eclosión de los *mind-game films*, continúa vigente con las posteriores *Black Mirror*, *Replik*, *Marcella*, *Heridas abiertas*, *Liar*, *Westworld*, *Russian Doll* o *Devs*.

Puzzle films y mind-game films

Los conceptos de *mind-game* y *puzzle films* se antojan particularmente adecuados para representar las dos resbaladizas premisas sobre las que se levanta buena parte de las obras que nos ocupan: la inestabilidad narrativa y la no linealidad. Con el propósito de arrojar luz sobre qué entenderemos por complejidad narrativa en relación con ambos conceptos, los definimos esquemáticamente a continuación. No obstante, será a lo largo de los siguientes capítulos que iremos organizando los rasgos que pivotan alrededor de la no linealidad y la narración inestable.

La no linealidad alude a la disposición de las secuencias mezcladas entre ellas de modo que no siguen un avance cronológico constante, es decir,

2. Las referencias completas de las películas se encuentran en la tabla del siguiente apartado. Han sido reducidas al título de su estreno en España en la introducción, con la finalidad de agilizar la lectura.

una lógica temporal progresiva. Esta sacudida altera significativamente la organización del relato, y va más allá del uso convencional del *flashback* y *flashforward*, puesto que no está justificada desde el planteamiento del relato (o, por lo menos, no de forma clara y desde el principio). Un ejemplo de ello es *La llegada*: el argumento adscrito a la ciencia ficción da razón de la complejidad temporal de la cinta, pero la justificación de su lógica temporal no queda clara hasta el final del filme. Otros célebres ejemplos de cine no lineal contemporáneo son la seminal *Pulp Fiction*, *Amores perros*, *21 gramos* o *Babel*. Todas ellas se componen de diversas líneas argumentales que se presentan «desordenadas» y van entrelazándose entre ellas. Sin embargo, otras como *Irreversible*, *Alabama Monroe* o *La piel que habito*, constan de una sola línea argumental. En estos casos, no hay motivo diegético, en la historia que desarrollan, que justifique la fracturación temporal de sus secuencias (ni viajes temporales, ni universos paralelos, por ejemplo). Es la poética del montaje la que termina dando sentido al corte, a la puesta en choque, de sus secuencias.

Por otro lado, la inestabilidad narrativa la asociamos a las focalizaciones (Gaudreault y Jost 1995) problemáticas, filtradas por un punto de vista engañoso, aferradas al saber de un personaje amnésico, enfermo, mentiroso o loco, cuya percepción está fuertemente condicionada por su pasado y filtra los hechos diegéticos según la percepción del personaje, transfiriendo su angustia y sus lagunas de saber al espectador. Elsaesser lo ejemplifica destacando protagonistas cuya condición mental es extrema, inestable o patológica: sus formas de interactuar con otros personajes y su «estar en el mundo» son presentados como normales, de forma que el filme juega con la percepción de la realidad de la audiencia, obligada a escoger entre hechos diegéticos aparentemente válidos pero incompatibles entre ellos (2009: 14-15).

El «nivel narrativo» que proviene de la subjetividad del protagonista es desarrollado —en vistas a generar el giro final que resuelva el enigma y sorprenda al espectador— en confusión con la «realidad diegética», sin previo aviso de que el espectador está compartiendo la focalización íntima —el saber, la experiencia— del protagonista, y no una presentación omnisciente del relato. Esa focalización problemática da lugar a contradicciones aparentemente irreconciliables como, por ejemplo, la negación de hechos a los que el protagonista ha asistido (y con él, el espectador) por parte de otros personajes. Para estos últimos casos usaremos el término *mind-game film*, propuesto por Elsaesser, mientras que utilizaremos el apelativo *puzzle film* en relación con los filmes sin una explicación diegética para la no linealidad, ni desde el argumento —como universos múltiples o viajes temporales— ni desde el punto de vista —mediante narraciones focalizadas en personajes con percepciones disonantes—. Con el fin de ilustrar la distinción, presentamos

la siguiente tabla que organiza buena parte de los ejemplos que iremos viendo, así como otros que coinciden con las características descritas aunque no cuentan con un apartado propio en el libro.

<i>Puzzle films</i> no lineales	Encuentro entre ambas características	<i>Mind-game films</i> con puntos de vista inestables
<i>El aviso</i> (Daniel Calparsoro, 2018)	<i>El padre</i> (<i>The Father</i> , Florian Zeller, 2020)	<i>Basada en hechos reales</i> (<i>D'après une histoire vraie</i> , Roman Polanski, 2017)
<i>Alabama Monroe</i> (<i>The Broken Circle Breakdown</i> , Felix Van Groeningen, 2012)	<i>Un efecto óptico</i> (Juan Cavestany, 2020)	<i>Tully</i> (Jason Reitman, 2018)
<i>Looper</i> (Ryan Johnson, 2012)	<i>Cosmética del enemigo</i> (<i>A Perfect Enemy</i> , Kike Maíllo, 2020)	<i>Goodnight Mommy</i> (<i>Ich seh ich seh</i> , Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)
<i>Código fuente</i> (<i>Source Code</i> , Duncan Jones, 2011)	<i>Forgotten</i> (<i>Gi-eok-ui bam</i> , Jang Hang-jun, 2017)	<i>Mindscape</i> (Jorge Dorado, 2013)
<i>La piel que habito</i> (Pedro Almodóvar, 2011)	<i>La llegada</i> (<i>Arrival</i> , Denis Villeneuve, 2016)	<i>En la casa</i> (<i>Dans la maison</i> , François Ozon, 2012)
<i>Blue Valentine</i> (Derek Cianfrance, 2010)	<i>Contratiempo</i> (Oriol Paulo, 2016)	<i>Sin identidad</i> (<i>Unknown</i> , Jaume Collet-Serra, 2011)
<i>(500) días juntos</i> (<i>500 Days of Summer</i> , Marc Webb, 2009)	<i>Blind</i> (Eskil Vogt, 2014)	<i>Shutter Island</i> (Martin Scorsese, 2010)
<i>Los cronocrímenes</i> (Nacho Vigalondo, 2007)	<i>Al filo del mañana</i> (<i>The Edge of Tomorrow</i> , Doug Liman, 2014)	<i>Cisne negro</i> (<i>Black Swan</i> , Darren Aronofsky, 2010)
<i>Premonition – 7 días</i> (<i>Premonition</i> , Mennan Yapo, 2007)	<i>Trance</i> (Danny Boyle, 2013)	<i>Hierro</i> (Gabe Ibáñez, 2009)

<i>Puzzle films</i> no lineales	Encuentro entre ambas características	<i>Mind-game films</i> con puntos de vista inestables
<i>Babel</i> (Alejandro González Iñárritu, 2006)	<i>Coherence</i> (James Ward Byrkit, 2013)	<i>Passengers</i> (Rodrigo García, 2008)
<i>La mala educación</i> (Pedro Almodóvar, 2004)	<i>Oculus: el espejo del mal</i> (<i>Oculus</i> , Mike Flanagan, 2013)	<i>El maquinista</i> (<i>The Machinist</i> , Brad Anderson, 2004)
<i>Primer</i> (Shane Carruth, 2004)	<i>Origen</i> (<i>Inception</i> , Christopher Nolan, 2010)	<i>La ventana secreta</i> (<i>Secret Window</i> , David Koepp, 2004)
<i>Crash</i> (Paul Haggis, 2004)	<i>Las vidas posibles de Mr. Nobody</i> (<i>Mr. Nobody</i> , Jaco Van Dormael, 2009)	<i>Oldboy</i> (Chan-wook Park, 2003)
<i>21 Gramos</i> (<i>21 grams</i> , Alejandro González Iñárritu, 2003)	<i>Triangle</i> (Christopher Smith, 2009)	<i>Swimming Pool</i> (François Ozon, 2003)
<i>Las horas</i> (<i>The Hours</i> , Stephen Daldry, 2002)	<i>The Tracey Fragments</i> (Bruce McDonald, 2007)	<i>Mulholland Drive</i> (David Lynch, 2001)
<i>Ciudad de Dios</i> (<i>Cidade de Deus</i> , Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002)	<i>Expiación, más allá de la pasión</i> (<i>Atonement</i> , Joe Wright, 2007)	<i>Los otros</i> (<i>The Others</i> , Alejandro Amenábar, 2001)
<i>Adaptation. El ladrón de orquídeas</i> (<i>Adaptation</i> , Spike Jonze, 2002)	<i>Inland Empire</i> (David Lynch, 2006)	<i>Una mente maravillosa</i> (<i>A Beautiful Mind</i> , Ron Howard, 2001)
<i>Irreversible</i> (<i>Irréversible</i> Gaspar Noé, 2002)	<i>Salvage</i> (Jeffrey Crook, Joshua Crook, 2006)	<i>El club de la lucha</i> (<i>Fight Club</i> , David Fincher, 1999)
<i>Amores perros</i> (Alejandro González Iñárritu, 2000)	<i>Identity</i> (James Mangold, 2003)	<i>El sexto sentido</i> (<i>The Sixth Sense</i> , M. Night Shyamalan, 1999)
<i>Los amantes del Círculo Polar</i> (Julio Medem, 1998)	<i>The Jacket</i> (John Maybury, 2005)	<i>Muertos y enterrados</i> (<i>Dead & Buried</i> , Gary Sherman, 1981)

<i>Puzzle films</i> no lineales	Encuentro entre ambas características	<i>Mind-game films</i> con puntos de vista inestables
<i>Corre, Lola, Corre</i> (<i>Lola Rennt</i> , Tom Tykwer, 1998)	<i>El escondite</i> (<i>Hide and Seek</i> , John Polson, 2005)	
<i>Pulp Fiction</i> (Quentin Tarantino, 1994)	<i>¡Olvidate de mí!</i> (<i>Eternal Sunshine of the Spotless Mind</i> , Michel Gondry, 2004)	
	<i>Gothika</i> (Mathieu Kassovitz, 2003)	
	<i>Spider</i> (David Cronenberg, 2002)	
	<i>Memento</i> (Christopher Nolan, 2000)	
	<i>eXistenZ</i> (David Cronenberg, 1999)	
	<i>Carretera perdida</i> (<i>Lost Highway</i> , David Lynch, 1997)	
	<i>Abre los ojos</i> (Alejandro Amenábar, 1997)	
	<i>Tierra</i> (Julio Medem, 1996)	
	<i>La mujer del puerto</i> (Arturo Ripstein, 1991)	
	<i>Desafío total</i> (<i>Total Recall</i> , Paul Verhoeven, 1990)	

Los capítulos venideros irán desenredando la casuística en la que se encuentran y desencuentran los dos rasgos fundamentales de la no linealidad y las subjetividades problemáticas. Merece la pena avanzar, no obstante, algunos de los lugares comunes que se irán repitiendo y que terminan justificando las aparentes incoherencias del argumento.

1. Los narradores intradieгéticos mienten y/o integran la ficción dentro de la diégesis generando una *mise-en-abyrne* narrativa, sin que la enunciación marque en qué momento la «realidad dieгética» da paso a la «ficción intradieгética», como en *Basada en hechos reales*, *Blind*, *En la casa*, *Expiación*, *Swimming Pool*, *Las horas* o *Adaptation*.
2. 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 ser totalmente imaginarios). Estos dobles siniestros acechan en *Tully*, *El amante doble*, *Goodnight Mommy*, *Cisne negro*, *La ventana secreta*, *Una mente maravillosa*, *El club de la lucha*.
3. 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, contaminándola de restos de un pasado que no han superado. Ejemplos de ello son *Shutter Island*, *Los otros* o *El sexto sentido*.

La descarada ruptura de la transparencia enunciativa provocada por la enunciación de los *puzzle* y *mind-game* filmes reclama la figura del *meganarrador* (Gaudreault y Jost 1995) como ente narrativo al que atribuir las decisiones discursivas que caracterizan al relato. Wayne Booth, en *La retórica de la ficción* (1978), diferencia en el terreno de la literatura el *autor empírico* de la novela con el *narrador* a través del cual este opera en el interior del texto, desde diversas estrategias retóricas de las que se sirve para trasladar su visión del mundo y juicio sobre lo narrado. El *autor implícito* o *meganarrador*, raramente utilizada en los análisis anglosajones que conforman el grueso de la bibliografía académica sobre el tema, hace referencia al cuerpo simbólico del autor real en el campo textual (Gómez Tarín y Marzal 2015). 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 dirigir la mirada del espectador (Gaudreault y Jost 1995: 34). Esa mirada mediada, esas indicaciones que la cámara traslada al espectador son atribuidas al meganarrador, responsable último de los recursos expresivos y narrativos del filme.

En numerosos *mind-game* films el *meganarrador*, gestor último del saber, retiene y administra engañosamente pedazos de información. Con ello, permite situar el análisis en el lugar de la enunciación, para desgranar las intenciones discursivas, las trampas y las pistas que organizan los relatos y guían la lectura del espectador. Permite que nos preguntemos cómo se genera la complejidad narrativa en estas cintas, qué lugares comunes

termina instituyendo y si desmonta, en última instancia, su propia apariencia rupturista.

Las relaciones establecidas entre el saber del sujeto de la enunciación, el saber los personajes y el del espectador plantean un tejido complicado de desentrañar. Su escritura enrevesada y tramposa tiende a provocar confusión respecto a la fiabilidad del saber ofrecido (menoscabando la confianza en los personajes como narradores). Todo ello exige discernir qué es parte de la realidad diegética y qué no, cuándo los protagonistas son víctimas de su inestabilidad mental o cuándo mienten, recuerdan, sueñan, imaginan o alucinan.

Estructura del libro

Los dos primeros capítulos, de carácter más teórico, establecen los rasgos sobre los que se asientan los *puzzle* y *mind-game films*. El primer capítulo subraya la relevancia de la enunciación engañosa y del montaje no lineal en la construcción de su particular complejidad narrativa. Ambas características provocan la torsión narrativa que confiere a los *mind-game films* una apariencia rupturista. También contribuye a ello una cierta impronta patética en la imagen –cuerpos puestos al límite, rostros dolientes, encuadres divididos en infinitud de planos, etc.– que resalta el componente trágico de sus argumentos. De este modo, la fractura narrativa, los motivos visuales y sus discursos subyacentes (los cuales introducimos en este primer capítulo y desarrollamos a lo largo del libro) quedan irremediablemente unidos en la forma de significar de esta tendencia cinematográfica.

El objetivo del segundo capítulo es sintetizar los rasgos principales de los *puzzle* y *mind-game films*, sentando las bases para los análisis de los posteriores capítulos. Se trata de las características que permiten que hagamos referencia a una cierta «complejidad narrativa» que pasa, en primer lugar, por desorientar deliberadamente al espectador. Para comprenderla, proponemos observarla como una suerte de *espectacularización narrativa* que se convierte en reclamo en taquilla. Además, destacamos el papel que juega en esa complejidad la aproximación de los *mind-game films* a determinados desórdenes que afectan de forma radical a la subjetividad del individuo, como la amnesia o el desdoblamiento de personalidad.

El tercer, cuarto y quinto capítulo proponen sendas agrupaciones de filmes bajo paraguas temáticos que terminan siendo la justificación de su inestabilidad narrativa: personajes amnésicos, muertos o con doble personalidad sostienen relatos en los que las incongruencias del argumento se

terminan correspondiendo con sus alteraciones perceptivas a la hora de experimentar el mundo. Esas subjetividades problemáticas que se trasladan de forma directa al espectador van sacando a la luz lugares comunes que procuramos organizar. Por ejemplo, el hecho de que los protagonistas amnésicos hayan olvidado la muerte de un ser querido, o un suceso traumático del que eran culpables o, incluso, sean los responsables de su propia falta de memoria.

El sexto capítulo propone diversas cintas en las que lo metacinematográfico de su puesta en escena y montaje se corresponde con argumentos que tratan la metaficción. Si la autorreferencialidad es un componente clave de los *puzzle films*, las cintas de este capítulo despliegan historias de protagonistas que se dedican a escribir ficción y experimentan cómo, progresivamente, se diluyen los límites que separan su realidad de la ficción que escriben. Como en los tres capítulos anteriores, una justificación interna al argumento —esa confusión entre realidad y ficción— da razón de las aparentes contradicciones del relato.

El séptimo y octavo capítulo atienden a los *puzzle films* caracterizados por una no linealidad que no encuentra ninguna justificación en la historia que se cuenta, ni en su argumento (como viajes temporales o realidades paralelas) ni en el punto de vista desde que se cuenta (subjetividades amnésicas, con múltiple personalidad, etc.). En el séptimo capítulo nos detenemos en los *puzzle films* de tres cineastas que disponen sus relatos no lineales de forma particularmente densa: Alejandro González Iñárritu, Pedro Almodóvar y David Lynch. Sus tramas corales, centradas mayoritariamente en accidentes múltiples y venganzas, nos permiten establecer una diferencia entre la lógica de la mayoría de *puzzle films*, que permite una recomposición final guiada por la propia película, y las que la niegan (como sucede con Lynch). El octavo capítulo aglutina filmes no lineales que giran en torno a lo melodramático, insistiendo en la insuficiencia o la pérdida del amor en pareja, asociada al paso del tiempo o, en las obras más dramáticas, a la pérdida de un hijo en común.

El noveno y último capítulo concluye destacando el carácter excepcional de los filmes fracturados en los que la incertidumbre pervive cuando el relato termina, pese al aparente desafío a la convencionalidad cinematográfica. El orden del relato suele triunfar, pero bajo su recomposición continúa latiendo el sustrato trágico que motivó la disrupción narrativa. Por último, habiendo expuesto los temas recurrentes en los *mind-game films*, así como los recursos cinematográficos que convertían sus conflictos en llamativos (motivo del interés académico en el éxito comercial del fenómeno), retomamos la idea que exponíamos en el primer capítulo. Identificamos los posibles componentes trágicos, tanto en referencia a recursos como la *hamartia*,

la anagnórisis o la peripecia como en lo concerniente a determinados conflictos argumentales (especialmente, los que giran en torno a las figuras de Edipo y Orfeo) que emergen de entre los escollos de los narradores delirantes y la no linealidad. En este sentido, identificamos la herencia clásica que resuena en la poética de este cine contemporáneo, que nos ayuda a discernir sus obsesiones e inquietudes.

1

Narrativas fracturadas

A lo largo de las páginas venideras encontramos relatos escurridizos, serpenteantes, laberínticos, rotos. El saber proporcionado por las historias, necesario para comprenderlas, nos esquivo, nos da la espalda, nos saca la lengua. Los personajes que transitan este itinerario repleto de trampas esconden y revelan asimétricamente sus rostros, caen presa de sus propias pesadillas, desconfían de sus recuerdos y se ven privados de ellos. En algunos casos, observamos la inexorabilidad de un destino caprichoso cuya consecución trágica se teje desde diferentes tramas, barajadas entre ellas y desordenadas. Asistimos impotentes a la precipitación de un clímax catastrófico que es anticipado por la fragmentación temporal. Nuestro conocimiento, como espectadores, del infortunio que recaerá sobre los personajes remarca la inevitabilidad de su desgracia, a la cual ellos son ajenos todavía.

La relación causa-consecuencia de las historias se presenta como aparentemente ilógica. La habitual linealidad temporal según la cual fluye la ficción cinematográfica convencional se ve sacudida en función de unos patrones narrativos que suponen un extrañamiento para el espectador y se erigen en un reto por desentrañar. El rompecabezas enigmático que desfila ante su mirada supone, por lo menos en primera instancia, una complicación de la decodificación instantánea del relato. Ante la exigencia, por parte de la película, de que el espectador ordene las diferentes secuencias o ponga en duda la fiabilidad de la enunciación, automáticamente emerge la pregunta del porqué de esa decisión narrativa. El filme, en lugar de ser un plácido trayecto que pone el lenguaje cinematográfico al servicio de la comprensión de la historia, desvela su condición de lenguaje, de articulación construida.

En este primer capítulo procuramos destacar la importancia estructural de la distorsión narrativa y del trabajo explícito de montaje en los *puzzle* y *mind-game films*. A pesar de su aparente ruptura narrativa, los *mind-game films* arrastran al presente la supervivencia de temores profundamente

arraigados en la cultura occidental, cuya tradición representacional puede rastrearse hasta la Antigüedad clásica. Por ejemplo, la obsesión del creador con su obra (*Adaptation*, *En la casa*, *Blind*), las consecuencias de equipararse a los dioses controlando el tiempo y la muerte (*Abre los ojos*, *Origen*, *Primer*), el miedo al incesto (*Oldboy*, *La mujer del puerto*), al parricidio (*Shutter Island*), al infanticidio (*Los otros*, *Haunter*, *El escondite*), a la pérdida del ser amado (*¡Olvidate de mí!*, *Las horas*), a la locura (*Shutter Island*, *El maquinista*), o a ser el culpable al que uno mismo persigue (*Memento*, *Sin identidad*). Este cine vehicula dichos temores desde argumentos que incorporan problemáticas contemporáneas recurrentes en la ciencia ficción contemporánea, como la desconfianza hacia la fotografía y, en general, hacia la imagen digital, la creación artificial de recuerdos o la manipulación del tiempo. La insistencia en las características narrativas que mencionábamos en la introducción, especialmente en la no linealidad narrativa y las focalizaciones problemáticas, convierte estos filmes en una suerte de relatos-síntoma: aquello que se sale de la norma, que llama la atención del espectador, subraya los temores mencionados más arriba como incomodidades en las que insiste la cultura visual contemporánea. Así, la forma narrativa y su discurso quedan irremediabilmente unidos en la forma de significar de los *puzzle* y *mind-game films*.

1.1. La resistencia textual del cine fracturado

Mencionábamos en la introducción la no linealidad y la inestabilidad narrativa como rasgos principales e irreductibles de los *puzzle* y *mind-game films*, tanto si coinciden en una misma película como si aparecen individualmente. La primera de ellas, decíamos, hace referencia a la disposición no lineal de las secuencias, que no siguen un avance cronológico constante. La inestabilidad narrativa, en cambio, alude al punto de vista engañoso –aferrado a la percepción de un personaje condicionado por desórdenes como la amnesia– que afecta a la representación de los hechos diegéticos, habitualmente sin que el espectador esté prevenido de ello. Ambos rasgos condicionan la forma del discurso filmico, que aparece fragmentado de forma evidente.

En este sentido, merece la pena recordar la distinción teórica entre «argumento» y «trama». El primero se corresponde con la historia, con los hechos que ocurren. Es decir, con «los sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y causales». En cambio, la trama hace referencia a cómo se cuentan esos hechos, ese argumento. De este

modo, «“Trama” hará referencia a la totalidad de los materiales formales y estilísticos de la película» (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 13). En numerosos *mind-game films* la trama, la forma de desplegar la historia, es aquello que resulta complejo, más que el argumento en sí mismo. Los discretos cortes de montaje que suelen organizar la gramática cinematográfica convencional (es decir, que puntúan la continuidad entre escenas y secuencias) saltan aquí como vacíos enigmáticos: ¿por qué el desorden de las secuencias? ¿por qué los asaltos del pasado al presente de la narración? Con los interrogantes que levanta el uso que estos filmes hacen de la fragmentación, el montaje y el punto de vista, el trabajo que la lógica del MRI lleva a cabo respecto a la naturalización del tiempo, espacio y causalidad del relato queda en evidencia, pues el espectador se ve obligado a sospechar de una narrativa que le desafía.

El rechazo de la transparencia enunciativa, de la aparente objetividad de la obra que «se sostiene sola», se lleva a cabo desde la puesta en valor de una subjetividad que, en los *mind-game films*, resulta particularmente llamativa, puesto que la lideran personajes con percepciones problemáticas de la realidad. Estos se ven obligados a defender su experiencia ante el resto del mundo, que parece negar sistemáticamente hechos que han visto, conversaciones que han tenido o personas a las que han conocido.

La puesta en crisis de un relato de apariencia objetiva y autosuficiente da paso a otro que explora sus propios entresijos, sus mecanismos discursivos. Con su derrumbe, queda en evidencia la porosidad de cualquier texto necesitado de una lectura que los sostenga, así como una cierta inseguridad respecto a la distinción entre ficción y realidad. Los *mind-game films* inciden en todo ello mediante sus cambios entre supuestos epistemológicos, hábitos narrativos y premisas ontológicas que llaman la atención sobre sí mismos, o mejor dicho, sobre las «reglas del juego» (Elsaesser, 2009: 39).

La desestructuración que caracteriza las narrativas fracturadas invita a la reivindicación de un punto de vista subjetivo (el del personaje desde cuyo punto de vista se narra el filme), así como de la fragmentación cronológica que urde la trama. El hecho de que la forma salte por los aires —en ocasiones muy explícitamente, como en *The Tracey Fragments*— o el relato se retuerza —como los irresolubles nudos de *Lost Highway* (*Carretera perdida*, 1997), *Mulholland Drive* (2001), o *Inland Empire* (2006) de David Lynch— invoca un ente enunciator, responsable de la torsión del relato. Ante la no linealidad como índice de una presencia que desordena —y por tanto manipula, controla— el saber del relato, este pierde su apariencia de pura omnisciencia y, por tanto, cae el velo que asocia automáticamente una bienintencionada verdad al ejercicio de la narración.

Los *mind-game films* delatan de forma especialmente llamativa esa construcción del punto de vista filmico, al revelar la delegación del meganarrador en un narrador que se descubre inestable, amnésico, loco. Con ello, la alteración de la linealidad, lo enrevesado, confuso y contradictorio del relato se convierte en síntoma de un malestar que, en muchas ocasiones, esconde el rechazo de un duelo, una enfermedad o una culpa. Advertía Umberto Eco 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).

Cuando el lenguaje se cuestiona a sí mismo queda abocado, acudiendo a Foucault, al abismo que separa *las palabras y las cosas*, difícilmente explicable por una episteme ajena, pues el lenguaje mismo –escrito, pero también iconográfico, cinematográfico– media para vehicular el conocimiento. Insiste González Requena en que lo real no es transparente sino esencialmente opaco, y necesita del lenguaje para hacerse inteligible, mientras que la realidad sería lo que en el mundo hay de comunicable (1989: 16-17). La hendidura que separa el lenguaje del mundo en bruto –cercano al *noúmeno* de Kant–, las costuras del discurso, es lo que la fragmentación del cine postclásico pone en evidencia a primera vista. Todo discurso –visual o no– implica un montaje que seleccione y cosa sus partes. Sin embargo, mientras que en el cine normativo utiliza el montaje con el propósito de velar discontinuidades y generar sentido, en propuestas cuya heterogeneidad abarca desde *La llegada*, *Alabama Monroe* o *La piel que habito* (Pedro Almodóvar, 2011) hasta *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007) o *Timecode* (Mike Figgis, 2000) –inexcusables herederas de *La Jeteé* o *Sans Soleil* (Chris Marker, 1962 y 1983)– el montaje realza los cortes, el ensamblaje necesario para que exista el relato. Iván Pintor, explorando los ecos del trabajo y los conceptos filosóficos desarrollados por historiadores como Warburg, Benjamin o Bataille, 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).

Son obras maravillosamente fantasmales como *La jetée* o *Tren de sombras* (José Luis Guerín, 1997) aquellas que verdaderamente hurgan en las cuestiones que venimos apuntando, aproximándose en mucha mayor medida a la profundidad reflexiva recurrente en la modernidad cinematográfica que el cine contemporáneo que exploraremos aquí. Si en *Tren de sombras* la enunciación se convierte, más que nunca, en un espectro que convoca el aura hermosamente descrita por Benjamin a través de la ilusión del tiempo filmado, *La jetée* compone un verdadero mosaico cinematográfico cosido narrativamente por una voz *out* y construido, en apariencia, a base de fotografías.³ En esta última 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 crea un vínculo estrecho con el personaje cuyo pasado se pone en escena, y que completa el saber sobre la historia. André Bazin denominó «horizontal» el montaje de Marker, pues la imagen no remite a lo que la precede o sigue, sino lateralmente a lo que se dice (Zunzunegui, 2006: 165-166). Los ecos entre el cine de Marker y el *Atlas Mnemosyne* de Warburg –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 el tema de la vida en movimiento (Checa, 2010: 139)– resultan insoslayables.⁴

La jetée presenta una estructura narrativa circular: el protagonista tiene un recuerdo infantil que le obsesiona y en el que se integra al término del filme, viéndose a él mismo de niño. El encuentro de los personajes consigo mismos en una narrativa cuya temporalidad termina revelándose circular es un tropo que se repite en numerosos *mind-game films*, empezando por *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995), *remake* del filme de Marker, y siguiendo con *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007), *Looper* (Ryan

3. El filme de Marker, bebiendo también de «pintura, el vídeo, el cómic, la poesía, el pensamiento filosófico, la literatura, la música [...] trasciende la tradicional distinción entre documental y ficción» (Marzal 2013: 58).
4. Este último e inacabado proyecto de Warburg 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. Se trata de una organización antropológica de la memoria de la cultura visual occidental articulada en base a los postulados que venimos comentando. Su montaje rompe las filiaciones vasarianas y las ideas evolucionistas de Wincklemann encaminadas a ensalzar un Renacimiento y Neoclasicismo apolíneos que dejaban de lado «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). 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 opacos.

Johnson, 2012), *Triangle* (Christopher Smith, 2009), *Durante la tormenta* (Oriol Paulo, 2018) e incluso *Interstellar* (Christopher Nolan, 2014). Todas ellas están marcadas por recuerdos traumáticos, violentos, que determinan también el inicio y el final de *La jetée*, pues aquello que el protagonista ve termina siendo su propio asesinato. Enuncia la voz *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 el filme urde su discurso mediante una fragmentación explícita, visibiliza sus brechas, llama la atención sobre el trabajo de lectura –y *sutura* (Oudart, 1969)– de sus partes. Ello es, también, condición de la dislocación narrativa postclásica. *The Tracey Fragments* y *Timecode* son, probablemente, los ejemplos más representativos de este parentesco.

En relación con 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» (1993: 79). En el caso de los filmes que iremos rastreando, el final del relato no presenta tanta ambigüedad o confusión como el camino que lleva a él. En ello radica, precisamente, el sesgo «lúdico» que se desprende de las etiquetas «*mind-game*» o «puzzle». Si trazamos un paralelismo entre nuestro objeto de estudio y las fábulas abiertas y cerradas de Eco, probablemente la mayor parte de narrativas no lineales deban alinearse con la idea «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» (1993: 170).

En este sentido, en las películas de este apartado la clave reside en que esas «previsiones» no estaban ligadas a mera información que los narradores aportan sino al punto de vista, la focalización perturbada que, tras haber dirigido el relato durante buena parte del mismo, terminaba siendo desacreditada. Dedicamos el segundo capítulo, en parte, a definir ese «falso pedido de cooperación» de la enunciación filmica que luego veremos desarrollado en cada capítulo. En los filmes del primero, por ejemplo, reside en pedir al espectador algo tan sencillo como que crea que los personajes que parecen estar vivos, lo están, sin avisarles de lo contrario. Así sucede con *El sexto sentido*, *Los otros* o *Hierro*.

Puede resultar abstracto generalizar sobre el corpus filmico que iremos viendo antes de haber desarrollado su análisis. Con todo, conviene tener

presente que es desde un lugar seguro, que circunscribe dentro de un género concreto los filmes que estudiaremos –ciencia ficción, thriller, melodrama–, desde donde estos se atreven a desafiar las convenciones del lenguaje cinematográfico hegemónico. Estos relatos –que se oponen a un avance narrativo fluido– recuerdan, como escribiría Foucault, la necesidad de concebir el discurso como «una violencia que hacemos a las cosas, como una práctica que les imponemos donde los acontecimientos del discurso encuentran el principio de su regularidad» (1987: 44). Sin embargo, al cierre del relato regresan, mayoritariamente, a una convencionalidad que sutura los vacíos de saber y permite al espectador, tras la lúdica sacudida que le ha supuesto la experiencia cinematográfica, descansar.

1.2. La supervivencia de lo trágico

A lo largo del libro defenderemos que la desestructuración del relato empuja la supervivencia, emergencia o reinención de cierto sentir trágico, el cual es vehiculado mediante el escorzo que supone su particular narrativa –su no linealidad temporal, su confusión entre sueño y realidad, entre realidad y ficción, entre presente y pasado, entre realidad y recuerdo, etc.–. Se trata de una hipótesis que planteamos en este apartado, puesto que la dislocación de la forma filmica tiene un papel relevante en ella, pero que iremos construyendo a lo largo de los siguientes capítulos y retomaremos, sobre todo, en el último de ellos.

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). 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). Una «forma pactada», un «compromiso», siempre cuenta con un mínimo acuerdo entre las dos partes que lo conciertan. En el cine que nos ocupa, con contadas excepciones, el equilibrio entre la peripecia narrativa y la inteligibilidad del relato más o menos adscrito a un género termina garantizando la comprensión del espectador. Justifica su distorsión o da las herramientas suficientes para recomponer el puzle y recompensa, así, el esfuerzo del espectador retado.

El pensamiento de quienes antaño sospecharon que algo se revuelve bajo la forma que late, bajo el espasmo –iconográfico, psíquico, literario–, como Warburg, Nietzsche o Freud, identifica determinadas *supervivencias* que emergen tras la convulsión del gesto, del patetismo y, en nuestro caso, de la narración. Pensadores como Didi-Huberman (2006, 2007, 2009), Michaud (2004) o Agamben (2001, 2004) retoman el legado de los anteriores, interesados en una historia de las imágenes abierta que cuestiona las categorizaciones estancas de estilos, escuelas y períodos histórico-artísticos supuestamente homogéneos. Estos autores recuperan, interpretan y aplican al análisis de la cultura visual contemporánea conceptos como el aura (Benjamin 2004), las fórmulas de *pathos* (*Pathosformeln*), las supervivencias gestuales (*Nachleben*) y la comparativa de imágenes (a modo del atlas *Mnemosyne*) como motor para comprender la insistente representación, a lo largo del tiempo, de ciertos motivos visuales que parecen llevar inscrita una carga emocional concreta. En palabras de Victoria Cirlot, «se trata de ver [...], de qué manera imágenes del siglo XX [en nuestro caso, del XXI] pueden resolverse según tales fórmulas, las cuales de algún modo son reconocidas por el público, como si ese repertorio formulario formara parte de nuestra memoria colectiva» (2019: 140).

Tales supervivencias se corresponden con cierta esencia trágica, violenta, que cristaliza en su potencia gestual –la representación de un cuerpo en movimiento, un gesto de dolor, de pasión, de furia, de desesperación–. Con una especie de «dolor originario» que, en la línea de Nietzsche, enraíza en el origen mismo de la cultura: «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). 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 [...] 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 [...] 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: 136-138).

En las narrativas cinematográficas no lineales, la estructura del relato tiende a subrayar lo trágico de la historia. En algunos casos, contribuye a velar aquello que el protagonista no quiere saber, el horror del que huye. Y su laberíntico trayecto hacia el descubrimiento de lo trágico enfatiza la potencia de lo rechazado, de lo oculto. Iremos viendo cómo la culpa ignorante del individuo en el que la enunciación queda anclada permite enlazar con tropos ya presentes en el mito clásico. Estos temas recurrentes, metamorfoseados, tamizados por estrategias representacionales propias del cine contemporáneo, reproducen estructuras, conflictos y roles de los que emerge ese «dolor originario», del que el hombre no olvida nada, pero lo transforma todo (Didi-Huberman 2009: 142).

Una imagen que se repite en la mente de atormentados protagonistas como un sueño, un recuerdo borroso, una fotografía, una secuencia de vídeo —como en *Shutter Island*, *Origen* o *Trance* (Danny Boyle, 2013)— el lapso temporal que se reinicia para su desesperación —como en *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001), *Triangle* (Christopher Smith, 2009), *Primer* (Shane Carruth, 2004) o *Código fuente*— regresa de forma similar pero jamás exactamente igual, generando el extrañamiento propio de aquello que insiste en reaparecer donde no debiera. Un cierto balance entre aquello que cambia (un rostro, un gesto, un espacio) y aquello que se mantiene en esa escena que se repite en la mente de los personajes es condición para lo que Schmerheim denomina «líneas de guion alternativas o *contra factuales*», es decir, antagónicas a la claridad de hechos «reales» (Schmerheim 2008: 263). Es preciso que algo cambie y que algo se mantenga para que se genere un extrañamiento: así sucede, por ejemplo, con las pesadillas sobre el holocausto que atormentan al protagonista de *Shutter Island*, en las que se incorpora el rostro de su esposa y su hija fallecidas; o en las fotografías que reencuentra el protagonista de *Abre los ojos*, cuyos rostros cambian.

Los *mind-game films* obligan al espectador (y en ocasiones al personaje) a volver atrás cuando tienen lugar este tipo de visiones o reencuentros con el pasado, así como cuando se pone en entredicho lo que ha sucedido previamente (por ejemplo, cuando es negado por el resto de personajes algún hecho que hemos visto acontecer). Ese bucle o esa 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 podamos extraer del relato, en nuestra interpretación del mismo. En este sentido, resulta interesante el concepto de *pathosformel*, que hace que sea imposible separar la forma del contenido, pues designa la indisoluble imbricación de una carga emotiva y una fórmula iconográfica (Didi-Huberman 2009: 181), que en nuestro caso además consideramos trasladable a la estructura de la narración. Al

ser un concepto que atraviesa categorías temporales, permite identificar sus reapariciones en la cultura visual actual:

... las *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).

La noción de *pathosformel*, ‘formas del pathos’, en los estudios iconográficos de Warburg denominaba el patetismo de cierta impronta patética desubicada, que aparecía donde no debiera según la historiografía canónica –evidenciada en cabellos, ropajes, cuerpos escorizados, expresiones agitadas...– y permitía relacionar unos tiempos y otros, defendiendo que un cierto fantasma los atraviesa a través de esas imágenes supervivientes. Iremos viendo cómo la dislocación de la linealidad narrativa y la distorsión de puntos de vista trasladan, de alguna forma, ese patetismo retorcido al lenguaje cinematográfico. La torsión de la trama, la forma de la propia narración, encarna lo convulso en una suerte de *pathosformel narrativa*. Más adelante defenderemos que, si del cine de acción contemporáneo se ha dicho que privilegia la satisfacción de la pulsión escópica a base de imágenes en detrimento de lo narrativo (Company y Marzal 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 damos por cierta la condición de síntomas de las imágenes, en cuanto representaciones, de lo que se vela –y que por ello mismo insiste en su reaparición–, así como la idea de que es en «el remontaje de tiempos diversos donde emergen ciertas imágenes-resistencia cuya memoria se desata en torno al gesto» (Pintor 2017: 159), debemos determinar cuáles son las supervivencias que acechan bajo la fracturación narrativa y las subjetividades delirantes de los *mind-game films*, y en qué formas concretas reaparecen.

Buscando en la genética del montaje cinematográfico una relación más profunda con la historiografía warburgiana, Didi-Huberman advierte en su prólogo al libro de Michaud que

the “motion” is not a simple conveyance or narration from one point to another. It includes jumps, cuts, montages, harrowing connections. Repetitions and differences: moments when the work of memory becomes corporeal, becomes a symptom in the continuity of events (2007: 16).

Cualquier montaje lleva inscrita una idea temporal, y sobre ello reflexionan Burucúa (2011) o Borriaud (2008). Russell J. A. Kilbourn relaciona directamente la representación del trauma con la no linealidad, aludiendo al presente de imágenes del pasado que una existencia pacífica ha intentado reprimir. Aduce que «el trauma no está *en* el evento o experiencia original sino en su *re-experiencia* mediante la memoria» (2010: 132-133). En otras palabras, lo sintomático de un fallo es la repetición. El hecho de que las narrativas fracturadas dinamiten la continuidad y desarmen el supuesto saber de protagonistas recoge la noción de síntoma recién apuntada.

Si entendemos la desestructuración narrativa como rasgo sintomático, la pregunta que surge es *de qué son síntoma esas fragmentaciones que trastocan el relato completo*. Una de las respuestas resulta evidente al llegar al desenlace de los filmes: los mismos argumentos lo resuelven adjudicando la responsabilidad de la dislocación de la trama a la locura o inestabilidad mental del personaje focalizado a su percepción de la diégesis. 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. Sin embargo, en otros *puzzle films* (como *Alabama Monroe*, *La piel que habito* o *La mujer del puerto*) no se ofrece desde el interior del relato, desde el argumento, explicación alguna a la no linealidad. El puzle 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 es entonces síntoma esa fracturación, qué persigue la enunciación al erigirse como disidente parcial del modelo de narración hegemónico.

1.3. El patetismo del gesto

Balló y Bergala recuerdan la procedencia etimológica de la palabra *motivo*: «procede del verbo latino *movere*, mover. Significa: ‘que tiene la propiedad de mover, que produce movimiento’» (2016: 16). No resulta complicado, pues, buscar la prolongación de esos motivos en el cine —anfitrion por excelencia de la imagen en movimiento—. Los motivos visuales que sobreviven en el tiempo saltando entre medios de representación «provocan una emoción singular, un destello de aparición, están dotadas de una enorme capacidad de estremecer» (2016: 14), y la dimensión narrativa del

cine lo convierte en un dispositivo privilegiado para «reactivar y renovar determinados motivos que ya antes de él formaban parte de una tradición iconográfica» (2016: 12). Estos y otros autores recopilan todo un abanico de fórmulas visuales asentadas en el cine, en las que se entrecruza el gesto, la acción, con el objeto de la representación: el grito, el despertar, la caída de una lágrima, una mujer tras la ventana, un cuerpo que cae, la Piedad, etc. En esta línea se inscriben otros monográficos y aportaciones recientes que aproximan la teoría sobre la supervivencia de las imágenes al cine (Chare y Watkins 2015, Hernández y Martín 2015, Quintana 2014), la televisión (Turquety 2019, Huerta y Sangro 2018, Pintor 2017, 2018), y ambos medios ligados a la esfera pública (Balló y Pintor 2019).

En cuanto al corpus fílmico que nos ocupa, la *forma del pathos* que reivindicábamos presente en la narración cala también en la composición de sus planos. La dislocación de la narrativa de los *mind-game films* encuentra su eco en la imagen, ambas se corresponden en ese *despedazamiento* que mencionaba Sánchez-Biosca. Desgarradores primeros planos y cuerpos retorcidos recogen dentro del encuadre, también, lo tormentoso de la represión que los relatos esconden.

La escisión que divide a los personajes protagonistas es representada literalmente en el cine de Almodóvar. Disgregados por un pasado que los corta, en ocasiones, en mitades contradictorias, en los encuadres de *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* el rostro del niño Ignacio y el cuerpo de Vera aparecen literalmente cortados, cada uno de forma distinta. Siguiendo la gota de sangre que resbala por la frente de Ignacio, 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 prematura muerte–.

En *La piel que habito* es el cuerpo de Vicente/Vera el que aparece literalmente cortado y cosido, en constante cicatrización. Tales cicatrices, al atravesarlo, dan cuenta de lo roto de las vidas de los personajes del filme. Señalan el perverso intento del doctor Ledgard (Antonio Banderas) de vengar a su hija, que arrebató todo –su cuerpo, su identidad y su libertad– al joven que la violó, y convirtiéndole a base de operaciones en el doble de su mujer muerta.



Figura 1.1. La escisión literal del rostro de Ignacio revela el rostro del padre Manolo, cuya traumática marca acompañará a Ignacio hasta que muera, víctima de un plan ideado por el exclérigo⁵

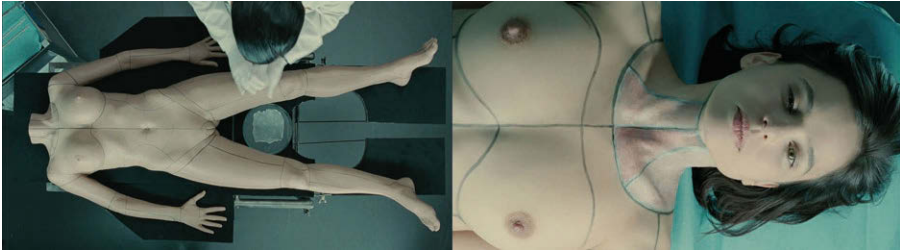


Figura 1.2. El doctor Ledgard, a modo de doctor Frankenstein, aplica pieles distintas al cuerpo de Vicente hasta convertirlo en Vera, en un doble intento de vengar a su hija y replicar a su mujer muerta

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 con el padecimiento de los personajes. Numerosos ejemplos de ello desfilan en *Alabama Monroe*, *Shutter Island*, *Goodnight Mommy*, *Oldboy*, *Inland Empire*, *Identity* y *Abre los ojos*.

5. Basándonos en el artículo 32 del TRLPI (según Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el Texto Refundido de la Ley de propiedad intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia), se establece como lícito la inclusión dentro de una obra propia de fragmentos de otras ajenas, tanto de naturaleza escrita, como sonora o audiovisual. Igualmente, autoriza la inclusión de obras aisladas de carácter plástico, fotográfico, figurativo o análogo, siempre y cuando se esté ante obras ya divulgadas y su inclusión se haga a modo de cita o para su análisis, comentario o juicio crítico.



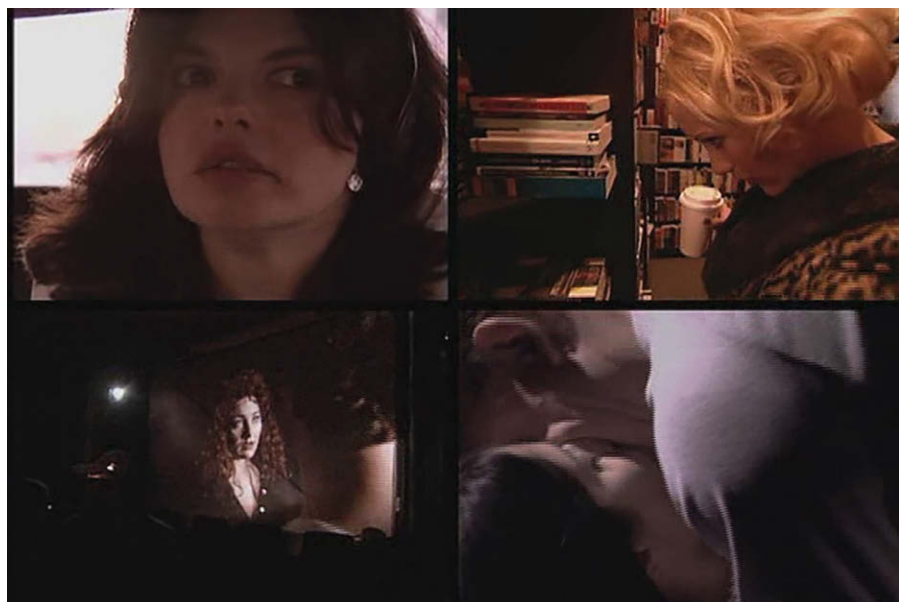
Figura 1.3. El retorcimiento del rostro da forma al dolor de los protagonistas de *Alabama Monroe*, *Shutter Island*, *Goodnight Mommy*, *Oldboy* e *Inland Empire*

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*.

No solamente los cuerpos, sino también el encuadre en sí es partido y multiplicado. 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*, que desarrolla cuatro líneas argumentales simultáneamente dividiendo el encuadre en cuatro planos que conviven durante todo el filme en pantalla, y *The Tracey Fragments*.



Figuras 1.4, 1.5 y 1.6. 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



Figuras 1.7 y 1.8. Encuadres fragmentados de Timecode y The Tracey Fragments

1.4. La memoria, el tiempo y la conciencia

El tiempo de los *mind-game films* no atiende a otra lógica más que la de la memoria individual, subjetiva, que sustenta el discurso que se nos narra. No nos referimos a los pliegues espaciotemporales que justifican los viajes

temporales de filmes como *Interstellar*, sino al amplio espectro de *mind-game films* donde la memoria –su pérdida, su recuperación, su puesta en duda o su ignorada fallida– constituye la razón de ser del argumento y su forma narrativa. En ellos, la enunciación fílmica nos instala en la subjetividad del personaje, que restringe el conocimiento del espectador a lo que el atormentado protagonista percibe, recuerda y experimenta (que difiere de la realidad diegética). La falta, la herida que constituye al sujeto protagonista se materializa en la narración mediante grandes vacíos de saber –su verdadera identidad, su pasado, si ha cometido o no un crimen, si es víctima de una conspiración– que van cubriéndose poco a poco. La memoria de los personajes domina el tiempo del relato y garantiza la presencia de su subjetividad, particularmente cuando el pasado reaparece en el presente mediante *flashbacks*, pero también desde sueños, visiones, recuerdos, etc.⁶

Por un lado, la pérdida de memoria es el conflicto en torno al cual giran numerosos argumentos. Esta falta determina decisivamente los objetivos de los protagonistas, y su recuperación es central para la resolución de la intriga. Algunos ejemplos de ello son *Trance*, *Mindscape* (Jorge Dorado, 2013), *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004), *Oldboy* o *Memento*. Bajo amnesia se halla, frecuentemente, 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 vuelta a 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 pasado, algunos relatos excepcionales permiten al espectador conocer la trampa que estos se tienden a sí mismos y su decisión consciente, en algún momento, de olvidar para siempre.

Se insiste, así, en lo que emerge de forma traumática, espasmódica, obsesiva, y que determina absolutamente la trama. 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. De este modo, cuando la memoria «objetiva», unidireccional, progresiva, *histórica*, se tambalea, es cuando aparece la fracturación como

6. Antropológicamente, la memoria cultural permite la reaparición y supervivencia aquellos motivos que se van repitiendo, que perviven, índice de lo violento de la cultura, en tensión entre lo apolíneo y lo dionisiaco. Recuerda Fernando Checa el papel de «la memoria colectiva, *Mnemosyne*, como ámbito de la creación y lugar de producción artística a través de la intensificación de recuerdos y precauñaciones de las imágenes artísticas, [...], desde más allá de la Antigüedad, llegan al Renacimiento e, incluso, a nuestros días» (2010: 154).

índice del caos, el enfrentamiento con lo aterrador de no (re)conocer el mundo o a uno mismo.

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 físicos o de su conciencia–, 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 se convierte en garante de la linealidad, de la posibilidad de reconstrucción del relato fracturado. Sería el caso de *Corre, Lola, corre*, *Donnie Darko*, *Los cronocrímenes*, *Primer*, *Código fuente* o *Al filo del mañana*. 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 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 significante cinematográfico y en la imposible reconstrucción imaginaria que el espectador lleve a cabo del mismo.

1.4.1. *Memento* (Christopher Nolan, 2000)

Si algo pone de relieve *Memento* es que la memoria juega un papel fundamental e indesligable de la utilización del montaje en la generación de tan particular estructura temporal. El *main title shot* resulta ya una marca enunciativa indiscutible del compromiso de la enunciación con el paradigmático y pionero –por lo menos en cine postclásico, junto con los protagonistas de *Abre los ojos* y el de *El sexto sentido*– héroe amnésico y, en este caso, también culpable. Su nombre, Leonard Shelby (Guy Pearce) es uno de los más repetidos en las páginas venideras. El título se inscribe 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 –pronto sabremos que es Leonard–. Este la airea provocando que la imagen vire a colores más

claros hasta terminar desapareciendo. Puesto que el funcionamiento de las fotografías instantáneas de tipo Polaroid es el inverso, comprendemos que en estos primeros planos, el tiempo corre al revés. 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 fotográfica, dialoga con el genérico del filme, cuyas letras cortan 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, pues el título insta a recordar, a reconstruir. Como contradiciendo el imperativo *memento*, el personaje con quien la mirada de la cámara se identifica hace desaparecer un recuerdo violento –la fotografía contiene sangre–. En adelante, vamos a ser conducidos por un personaje que parece querer recordar, mientras que en realidad busca olvidar la verdad, borrarla y sustituirla por un relato que le duela menos.

Leonard despierta cada día sin recuerdos recientes. Con el fin de orientarse y recobrar su propósito, usa su propio cuerpo como mapa, como *atlas* que tatúa con mensajes cifrados que sustentan su identidad. Lleva con él anotaciones escritas en el margen de fotografías Polaroid, con indicaciones sobre las personas que le rodean. De algún modo, estos mensajes que se dirige a sí mismo resetean su memoria. Todo su mundo se sostiene en fragmentos extraídos de un todo que se le resiste, y esos fragmentos dan consistencia a su mundo.

La representación de la amnesia de Leonard Shelby retuerce la trama de thriller trenzando diversas cuestiones que atañen tanto a la forma como al argumento del relato. Cada secuencia que tiene lugar en la trama está situada cronológicamente después de la que le sucede, de modo que el relato «avanza retrocediendo».⁷ Esa alteración, síntoma de un malestar, apunta hacia un trauma que sobrevive, que retorna: la irresolución de la muerte de su esposa y su culpa en el desencadenamiento de la misma. 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

7. Diversos análisis narratológicos de la cinta como el de Klein (en Hven: 2017) proponen esquemas que definen su funcionamiento estructural, atendiendo a la organización de las escenas en color (A, B, C, etc.) y las que aparecen en blanco y negro (1, 2, 3, etc.), que se intercalan del siguiente modo: «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» (Hven 2017: 96). Para Cuevas, la intencionalidad comercial de Nolan de «singularizarse en el panorama cinematográfico actual» se adecua con «una singular identificación con el proceso de conocimiento y de comportamiento del protagonista» (2005: 190-191) que justifica simbólicamente su audacia narrativa.

objetos e indicaciones 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 parcialmente culpable 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. Así pues, según Elsaesser, se convierte en el arquetípico ejemplo de personaje amnésico cuya condición transforma no solamente su personalidad sino el modo en que interactúa con el mundo (2009: 28).

Aunque son los primeros planos en aparecer en la película, los mencionados títulos de crédito, forman parte de la diégesis del relato, de su final, y van seguidos por tanto del resto de una escena. En ella Leonard 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 desde el arranque, y él mismo explica su condición patológica –mediante voz out, indispensable para comprender la estructura del relato– tras dos escenas. Una en blanco y negro, más corta, en la que despierta en un motel y dice no saber cuánto tiempo lleva allí, y otra segunda en la 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: «Sabes, sabes quién eres y sabes más o menos todo sobre ti mismo. Pero para las cosas cotidianas las notas resultan muy útiles. [...] Realmente se necesita un Sistema para que funcione bien».



Figura 1.9. Main title shot de Memento sobre el borrado de una fotografía

Esta secuencia resulta transversal al resto. Se va intercalando con el «presente» diegético a modo de explicación de la *condición*, enfermedad, de Leonard y su proceder diario para convivir con ella. Su voz out sigue, pues:

... aprendes a confiar en tu propia letra [...]. Debes tener cuidado de que otros no te escriban cosas sin sentido que te despistarán. No sé por qué hay quien intenta sacar provecho de alguien en este estado. Llevar alguna información importante escrita en el cuerpo en lugar de en un papel puede ser la solución. Es una forma permanente de guardar una nota.

Más adelante, en otra escena de esa misma secuencia transversal, Leonard dice literalmente a alguien que le ha llamado por teléfono: «Pero no es amnesia. Hasta mi lesión lo recuerdo todo, pero no puedo crear nuevos recuerdos [...] Disciplina y organización. Utilizo los hábitos y la rutina para poder vivir». 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 atiende su particular estructura narrativa, estudiada desde una perspectiva de corte cognitivista. Un aspecto en el que generalmente coinciden los diversos análisis es en la intencionalidad de transmitir al espectador las dificultades memorísticas de Leonard.

Con su concepto «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 (Hven 2017: 95). 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 films* posteriores como *Shutter Island* o *Cisne negro*.

Desde una perspectiva cognitivista más cercana a los presupuestos narrativos de David Bordwell, diversos autores se han hecho cargo de la generación de emociones en el espectador (Renner 2006) así como de los pasos mediante los que su comprensión sortea las dificultades del relato de Nolan (Ghislotti 2009). Este último examina los principios organizativos

de sus diferentes líneas argumentales, y concluye enfatizando la reflexión sobre la amnesia mediante la imposibilidad del espectador de servirse de la normalizada acumulación de conocimiento para sostener el relato, así como de la potencia estética de su particular y poética complejidad poética (2009: 105).

1.5. Filmes que rechazan morir

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 de consumo de entretenimiento audiovisual. Teniendo en cuenta las décadas en las que se concentra el fenómeno de las narrativas fracturadas –arranca en la de 1990, crece exponencialmente desde mediados de los 2000, alcanza su cenit durante la de 2010 y continúa vigente, con menos potencia, en la de 2020– tales hábitos de consumo se ven condicionados por el *boom* de la industria del videojuego, la penetración de las lógicas digitales en la comunicación interpersonal (con un protagonismo cada vez mayor de la imagen como base de su lenguaje) y la proliferación de las plataformas VoD. El espectador contemporáneo accede a un lenguaje audiovisual que se hibrida con el de los *new media* (Lister 2009), que irremediamente abren un conjunto diferente de posibilidades para la comunicación mediática y su textualidad (Young 2006: 12).

La potencial influencia del desarrollo tecnológico en las formas de significar del cine digital –entre las que se hallan los *puzzle films*– es atendida por teóricos como Manovich (2005) o Simons (2014), a cuya lectura remitimos para profundizar en su posible relación con los *mind-game films*. En este sentido hay quienes, como Christine Bolewski, aseveran que las narrativas complejas pueden considerarse una influencia de la edición digital de vídeo no lineal, la cual alienta la experimentación con la estructura fílmica (2011: 241). En esta línea, Daly interpreta la búsqueda de una suerte de «Cinema 3.0» (2010: 81), un intento del cine por aproximarse a la interactividad videolúdica o propia del *prosumidor* (Scolari 2013: 27). Otros, como Allan Cameron, identifican un cambio epistemológico más profundo, que afecta a la forma de pensar la identidad, la realidad y, sobre todo, el tiempo (2008). Como Cameron, Palao lee la no linealidad narrativa como una reacción a la lógica hipertextual o a la ludonarrativa de los videojuegos (2008), sin sacudirse la responsabilidad de interpretar de cerca su discurso cinematográfico.

Anteriormente citábamos algunas denominaciones para designar la complejidad narrativa que son útiles para visibilizar la importancia concedida a las lógicas lúdicas y algorítmicas en su funcionamiento. Nos referimos, por ejemplo, a *database narratives* (Kinder 2002), *modular narratives* (Cameron 2008), *narrativas procedimentales* (Mittell 2006, 2017), o *mind-tricking narratives* (Klecker 2013). Las múltiples líneas argumentales entrecruzadas, las repeticiones de un mismo suceso desde diferentes puntos de vista o los constantes saltos temporales que dificultan vislumbrar el final del relato parecen aproximarse a las promesas de reversibilidad y posposición eterna del final del *binge watching*, las reproducciones en bucle ofrecidas por los dispositivos domésticos que permiten configurar interminables listas de reproducción, la creciente maleabilidad que los sistemas de edición no lineal incorporan a la tarea de edición y montaje y, sobre todo, a las narrativas videolúdicas.

Un ejemplo claro es *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999), que combina diversos niveles de realidad diegética y realidad virtual (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*. 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; 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. La ficción televisiva reciente ha explorado también este tipo de narrativas, tal y como demuestran de forma particularmente elocuente diversos capítulos de *Black Mirror* (Charlie Brooker, Channel 4; Netflix: 2011-) o la desenfadada *Muñeca rusa* (*Russian Doll*, Leslye Headland, Natasha Lyonne, Amy Poehler, Netflix: 2019), enteramente vertebrada por este planteamiento según el cual la protagonista regresa a su fiesta de cumpleaños cada vez que muere. Con ello, la muerte del protagonista ya no supone catarsis, clausura, ni siquiera un desafío a la estructura clásica por suceder demasiado tempranamente: aquello que importa es el espectáculo de la superación de obstáculos, ver dónde caerá el héroe o cómo conseguirá superarlos. En las películas mencionadas más arriba predomina el género del cine de acción, mientras que en las series posteriores la peripecia del héroe o heroína deja un lugar para la reflexión sobre las decisiones tomadas por los protagonistas, lo azaroso del destino o el peso de las circunstancias. Incluso la comedia participa en esta lógica —no en balde la repetición es uno de los resortes básicos de lo cómico— como demuestran la seminal *Groundhog Day* (*Atrapado en el tiempo*,

Harold Ramis, 1993), *50 First Dates* (50 primeras citas, Peter Segal, 2004) o *Una cuestión de tiempo* (*About Time*, Richard Curtis, 2013).

La negación de lo trascendental e irreversible de la muerte se convierte 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 de ella 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 de acción —el montaje puede elidir aquello que ya se da por supuesto que este ha conseguido. 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). Merece la pena mencionar que también desde los *game studies* se reivindica una influencia inversa. Según Martín Núñez y Navarro Remesal, las narrativas videolúdicas han ido complejizándose e interrelacionándose con el propio diseño de juego a lo largo de la última década, como una suerte de «retorno» de las influencias de la narración compleja en el videojuego contemporáneo (2021: 8-9).

Sin embargo, del mismo modo que la denominada *permadeath* o muerte permanente, —contraria a la descrita muerte funcional— tiene un peso cada vez más común en la industria del videojuego, 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 para convertirse en un resorte que reactiva el relato. En contraste, 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 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 —y este es el eje en torno al cual giran los filmes que citaremos— conforma el núcleo mismo del malestar de los personajes, puesto que ciertas reminiscencias de su dolor vuelven incesantemente —en forma de imágenes— atormentándolos y recordándoles lo traumático. En términos narrativos, las imágenes que hacen reaccionar a

los protagonistas asaltan su mente prácticamente como insertos, como pesadillas o recuerdos borrosos que generan el extrañamiento propio de lo que aparece donde no debiera: un recuerdo desubicado, un sueño recurrente, un rostro enigmático, etc. 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 –y, 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 este, 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 –incluso la propia– es contrario al olvido, pues el retorno del pasado reprimido que atormenta a los protagonistas no cesa hasta que estos lo recuerdan y asimilan. Es entonces cuando, alcanzando una especie de redención, 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 multitud de ocasiones. El avaro y egoísta Ebenezer Scrooge tiene la posibilidad de viajar a su infancia junto con el espíritu de la Navidad pasada. 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 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, del mismo modo que el rechazo de Scrooge ante las muertes del pequeño y enfermo Tim y la suya propia le devuelven a la realidad, el encontronazo de los protagonistas con la muerte tendrá efectos, en la mayoría de los casos, sobre la trama.

2

Catalizadores de la complejidad

La complejidad de los *puzzle films* –no lineales– y de los *mind-game films* –poco fiables narrativamente– resulta, frecuentemente, más enrevesada de explicar por escrito que de comprender cinematográficamente con su visionado, tras el cual encontramos, a menudo, una historia sencilla relatada de forma compleja.

Al inicio de *Puzzle Films* (2009), Warren Buckland enumera varias de las características que citábamos al principio del libro, entre las cuales se encuentran la no linealidad, las estructuras laberínticas, los vacíos de sentido y las incongruencias argumentales. También incide en los narradores poco fiables o muertos (sin que nosotros y/o ellos nos demos cuenta) (Buckland 2009b: 6). La complejidad opera, así, en varios niveles. Por un lado, el del argumento –*lo que sucede*– que puede ser sencillo (como en la mayoría de filmes) o enrevesado, como en *La mala educación* o *La piel que habito*. Por otro lado, el de la trama, la disposición narrativa de ese argumento –*cómo sucede*–, que suele ser donde radica la complicación de la mayor parte de *puzzle* y *mind-game films*.

La temporalidad del relato se erige súbitamente en una magnitud problemática, desligada de la conciencia de los personajes estables y, por tanto, de los flashbacks clásicos asociados a recuerdos localizados y delimitados en el tiempo de la historia: «estamos en mundos que a menudo se parecen a los nuestros, pero donde coexisten múltiples líneas temporales, la narrativa engendra sus propios bucles y bandas de Moebius, donde puede que haya un principio, nudo y desenlace, pero ciertamente no están dispuestos en ese orden» (Elsaesser 2009: 21). Por tanto, el espectador revisa y reorganiza constantemente su propia lectura de la película.

La complicación de este cine se debe tanto a la naturaleza de los mundos propuestos como –sobre todo– a la problemática presentación de los mismos. La ruptura narrativa provoca desconfianza acerca del estatuto de

verdad de los hechos que se nos muestran. A ello se suma ocasionalmente la incógnita sobre las leyes del universo representado, que según el filme escogido puede abrirse a los viajes temporales y la multiplicación de los sujetos que los habitan, como en *Primer*, *Los cronocrímenes*, *Triangle* o *Coherence*. Asistimos, pues, a problemas epistemológicos –¿cómo sabemos lo que sabemos?– pero también ontológicos –sobre posibles *otros* mundos– (Buckland 2009b: 15). Cuando el género de la ciencia ficción no justifica estas contradicciones irresolubles, el espectador demanda una explicación para las incompatibilidades desplegadas.

Los *mind-game films* presentan altos niveles de autorreferencialidad, en parte, para ofrecer sus reglas de funcionamiento al espectador. Sin renunciar a la complejidad de su estructura, van amoldando al espectador a su coherencia interna. El espectador debe situar constantemente cada nueva secuencia y recolocar imaginariamente 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.

En relación con la no linealidad, Poulaki entiende que, tal y como funcionan los sistemas complejos, la no linealidad se organiza creando la linealidad a partir de la presentación de unidades⁸ que aparentan ser elementos aislados –no encajan en un *fluir* concreto– pero en el transcurso de la reconfiguración de la temporalidad y los puntos de vista contradictorios, terminan encajando en un todo coherente, producto de esa recolocación constante (Poulaki 2014: 43).

Aquello que entrelazaría las teorías de sistemas complejos y los *puzzle films* es que 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. Este juego, esta inmersión en la telaraña narrativa funciona según como un reclamo de cara al espectador, a modo de lo que un publicista entendería como *engagement*: «su resistencia a “contarlo todo” y su omisión flagrante de información hacia el espectador, así como a hacia sus propios héroes, podría sugerir una forma diferente de comunicación que compromete al espectador más profundamente» (2014: 41).

Resulta, al fin y al cabo, una postura cercana a la de Thomas Elsaesser cuando este 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).

8. Secuencias, escenas, incluso elementos relativos al saber de los personajes más que unidades espaciotemporalmente autónomas.

2.1. Desorientar al espectador

La intención primera del relato parece, pues, desorientar. 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 primera llamada de atención.

La desorientación del espectador no se basa solamente en el mero hecho de que ha sucedido algo en la diégesis a lo que el protagonista es ajeno como, 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 producto de su imaginación, pesadilla o locura. No es estrictamente su percepción lo que se pone en duda, sino la interpretación de lo percibido. Lo mismo sucede en *El cuerpo* (2012) y *Contratiempo* (2016), ambas dirigidas por el cineasta catalán Oriol Paulo. En ellas, lo resbaladizo son los motivos y las máscaras –literales en ocasiones– de los personajes. Lo engañoso no procede de dentro de la mente de un personaje, sino que forma parte de enrevesados planes de venganza que buscan justicia por crímenes cometidos con anterioridad. En las dos últimas, el verdugo que tiempo atrás perpetró un crimen particularmente despiadado termina revelándose como víctima de la “trampa” –de la que tampoco el espectador es consciente. En *Contratiempo*, como en *Perdida*, los *flashbacks* que dependen del relato de un personaje-narrador concreto ven explícitamente condicionado su tono por el discurso que emite el personaje –de dudosa credibilidad– en ese momento. En función de lo que infiere el tono de ese personaje narrador, va cambiando la percepción del espectador a propósito de aspectos nucleares de la historia, como la naturaleza de una relación de pareja o el carácter de una mujer. Así, en *Perdida*, Amy (Rosamund Pike) pasa de parecer una esposa sufriente, víctima de una relación tóxica con su marido Nick (Ben Affleck), a revelarse como la calculadora urdidora de un plan para hundirle la vida haciéndole pasar por su asesino. En *Contratiempo*, los personajes de Laura Vidal (Barbara Lennie) y Adrián Doria (Mario Casas) recorren un camino similar. En este caso él resulta ser el asesino orquestador de toda una farsa que termina viniéndose abajo, pues por encima de su plan se sobrepone el de la madre de una chica a la que dejó morir a sabiendas, que finge exitosamente ser su prestigiosa abogada, Virginia Goodman (Ana Wagener). Wagener, caracterizada de formas distintas, ostenta dos roles diferentes hasta la resolución de la cinta.

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 de los *mind-game films*, Cornelia Klecker escribe: «las *mind-tricking narratives* dejan pistas que los espectadores solamente pueden recoger retrospectivamente, tras una escena reveladora o incluso un segundo visionado. Las películas de detectives quieren prepararte para un descubrimiento llegado cierto punto; las *mind-tricking narratives* no» (2013: 138).

De hecho, Klecker recalca que la potencia de su sorpresa reside en que el espectador no sabe, hasta cierto punto, que es presa de esa falta de información esencial para comprender el relato. En *El club de la lucha*, esa información sería el desdoble de personalidad, el hecho de que Tyler es solamente la proyección de una conciencia escindida. Es desde ese desconocimiento que funcionan lo que Marie-Laure Ryan acuña como *brilliant plot twists*, *brillantes giros de guion* que no siguen una fórmula preestablecida y, por tanto, no pueden repetirse sin perder su potencia (Ryan 2009: 57-58).

Cada vez más, a los espectadores no les importa caer en la trampa sino bien al contrario. El juego puede ser un reclamo según el público objetivo de la cinta. Puede haber, incluso, una suerte de «deleite» en la desorientación de espectadores que disfrutan del reto, de lo que Elsaesser denomina «caramelos para el cerebro» (2009: 38). En tanto fenómeno audiovisual, incluso puede interpretarse cierto cambio de relación entre el texto cinematográfico y el espectador, ávido de nuevos estímulos a los que someterse y compartir en redes sociales, las cuales sirven como foros de debate en los que discutir el remontaje de los puzles (Elsaesser 2009: 16).

También Jason Mittell, cuando juzga la complicación de las series televisivas de finales del siglo XX y principios del XXI como *Perdidos*, *Fringe* o *Flashforward* valora el placer del espectador de dejarse engañar por encima, incluso, de la satisfacción de recomponer el relato (2006: 38). El teórico denomina *forensic fandom* (2009) a los gráficos y esquemas elaborados por los usuarios para proponer y compartir la comprensión de las series y películas en cuestión.

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 *The Affair* (Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-2019), *Hannibal* (Brian Fuller, NBC: 2013-2015), *River*

(Abi Morgan, BBC: 2015-), *Rellik* (Harry Williams, Jack Williams, BBC: 2017), *Marcella* (Hans Rosenfeldt, Nicola Larder, ITV: 2016-), *Liar* (Harry Williams, Jack Williams, ITV: 2017-), *Alias Grace* (Mary Harron, Netflix: 2017), *Devs* (Alex Garland, Hulu: 2020) o *Westworld* (Jonathan Nolan, Jeffrey Jacob Abrams, Lisa Joy, HBO: 2016-) suponen una ilustrativa prueba de ello.

2.2. La espectacularización de la fracturación narrativa

Filmes como *Origen*, *Babel* o *Al filo del mañana* combinan la espectacularización de la imagen con un ingenio narrativo que bebe de la 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 *racord* que solo necesita ser buscado, garantiza su 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.

Nos planteamos si la intersección entre la espectacularización y la complicación narrativa puede estar precisamente en la apuesta por *espectacularizar la narración*. La inmensa mayoría de los relatos terminan encajando en estructuras que el espectador tiene asumidas y devolviéndole la tranquilidad de un final cerrado. Teniéndolo en cuenta, nos preguntamos si la propia desestructuración del relato no supone en sí misma el objeto que se propone deslumbrar al espectador. Este, esperando un viaje inmóvil (Burch), se encuentra con que debe comprometerse ante el texto filmico y, si no interpretarlo, sí jugar a descifrar sus claves, a *remontar* el puzle. En este sentido, la palabra *puzle* asociada al análisis cinematográfico se relacionó en su acepción primigenia con el cine moderno, que al proponer heterogéneas rupturas con el clasicismo, demanda del espectador una lectura diferente. En cambio, actualmente conlleva connotaciones que tienen que ver con lo lúdico del rompecabezas como fin en sí mismo (Kiss y Willemsen 2017:19).

Y es que, como advertíamos más arriba, la tendencia de la fracturación narrativa es vinculada por diversos teóricos a la influencia de los medios interactivos en los hábitos de consumo audiovisual de espectadores supuestamente cada vez más activos en el plano de la reconstrucción del juego. Este plano no es equivalente al de la interpretación del discurso, sino prácticamente opuesto, pues el entretenimiento en la recomposición y su puesta en común con otros reparte la responsabilidad de sostener el texto y soslaya

la de interpretarlo, quedándose en la epidermis de la reordenación de sus partes (2017: 16).

El trabajo de comprensión colectiva llevado a cabo por fans que «disecionan las obras complejas y comparten su interpretación en comunidades virtuales resulta un rasgo característico de su entendimiento de aquellas (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 es 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. Prueba de ello es el exitoso concurso alojado en la revista *Fast Company* en el verano de 2010, que consistía en que los lectores enviaran sus gráficos que representaban la narrativa de *Origen*. La mayoría de los gráficos expresaban la vivencia subjetiva del tiempo por parte de los personajes e indicaban qué personajes estaban soñando en cada sección de la historia (Panek 2014: 79).

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 suele ser producido por lo aparentemente disparatado de la disposición del argumento. 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 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» (*game*) en el epicentro de la expresión, u otras más desenfadadas todavía como *mindfuck movies* (Eig 2003) o *mind-tricking narratives* (Klecker 2013), con la connotación del «engaño», el «truco» (*trick*).

El efecto de sorpresa que tienen los giros de guion inesperados en las *mind-tricking narratives* funcionan más llamando la atención sobre la propia narración que los acontecimientos narrados.⁹ La espectacularización

9. Pese a que la espectacularización de la narrativa tiene la capacidad de distraer la atención del espectador de los hechos narrados, en los capítulos finales defenderemos que

se extiende así a la narrativa, planteando una reflexión sobre la forma de narrar:

los giros reubican eventos previos y, puesto que ocurren al final del filme en lugar de en el núcleo, crean resoluciones inesperadas que impactan en la audiencia. Sin embargo, en lugar de operar para generar pena y temor, estos efectos sorpresa nos mantienen ocupados con el proceso de reconsiderar y entender la narrativa completa, moviendo la atención desde lo narrado hacia la narración (Klecker 2013: 133).

La trama de los *mind-game films* enreda sus argumentos como una madeja que, sin embargo, tiende a desenredarse sola. Las diferentes secuencias de los filmes no lineales se convierten en piezas de un puzzle que, poco a poco, muestra el camino para su recomposición. El tiempo del relato la va ofreciendo paulatinamente. La experimentación enunciativa como un artificio lúdico, como un aparato retórico destinado a deslumbrar, a poner a prueba las capacidades de un espectador acostumbrado a recibir discursos dóciles, fáciles de digerir y de encuadrar en un género particular –recordemos que buena parte de las cintas proceden de la industria hollywoodiense. Por otro lado, la retórica del exceso de buena parte de las narrativas no lineales permite aproximarlas al concepto de lo *neobarroco* teorizado por Omar Calabrese:

... el 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 (1989: 83).

Al hablar de *espectacularización narrativa* entroncamos con la idea de Calabrese que identifica lo epidérmico de la ruptura *neobarroca*. 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 su forma retorcida conforma ese «límite» aparentemente excesivo. Del mismo modo que el gusto *neobarroco*, supone una renovación transitoria, una

la fracturación narrativa resalta el componente trágico (la pena y el miedo desestimados por Klecker) de buena parte de los filmes estudiados.

sacudida de las convenciones efímera, pero termina por no revolucionar nada. Como buenos hijos de la postmodernidad más descreída, mordaz e incisiva pero incapaz —por su propio desencanto— de empujar un proyecto propio tras haber desacreditado el relato de la modernidad, la mayoría de *puzzle films* se amparan en señalar la trampa. Avisan, sencillamente, de que el discurso cinematográfico hollywoodiense tiene capacidad para engañar, y sacan provecho de ello urdiendo su propia treta.

2.3. Ecos de la amargura moderna y audacias del clasicismo

La angustia alucinatoria que lleva a Carol (Catherine Deneuve) en *Repulsión* (*Repulsion*, Roman Polanski, 1965) a revolverse entre paredes que se estrechan, techos que se achatan, atacantes nocturnos imaginarios y terroríficas manos que la acechan repentinamente saliendo de las paredes representa un ilustrativo referente del tormento que supone a los protagonistas de los *mind-game films* hacerse cargo de su vivir. La *represión* de Carol deviene en la *repulsión* del título, como sucede a muchos de nuestros protagonistas. Otras cintas contemporáneas de *Repulsión*, tales como *Plan diabólico* (*Seconds*, John Frankenheimer, 1966), *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, John Frankenheimer, 1962) o *Carnival of Souls* (Herk Harvey, 1962) ensayaban, desde la década en que la modernidad cinematográfica cobraba toda su fuerza, otros motivos de desasosiego que iremos rastreando, como los traumas de guerra o el deseo de la eterna juventud. Lejos de suponer una mera estilización visual de puntos de vista subjetivos, toda una apuesta narrativa ata la narración a la experiencia diegética de personajes cuya percepción de la realidad diegética resulta problemática. En el caso de nuestras narrativas dislocadas es el argumento entero aquello que se enreda, y empuja al espectador a habitar en los límites de lo verosímil y lo pautado.

Sin embargo, estas propuestas postclásicas se desmarcan de la ruptura profunda, teóricamente articulada e ideológicamente disidente de los valores ideológicos dominantes en el Hollywood clásico que lleva a cabo la modernidad cinematográfica, así como de la radicalidad formal de la vanguardia.¹⁰ Tanto la modernidad como los *mind-game films* poseen un alto grado de autorreflexividad y se sostienen aparentemente en posiciones con-

10. En otro lugar (Sorolla 2018) desarrollamos más detalladamente las deudas y las diferencias que las narrativas fracturadas postclásicas contraen tanto con la modernidad cinematográfica como con el lenguaje cinematográfico hegemónico, heredero de las convenciones del cine clásico.

testatarias. No obstante, la primera se recrea en la opacidad de un lenguaje cinematográfico incapaz de hacerse cargo de un mundo autista, todavía enmudecido por los horrores de la postguerra y ya polarizado según la lógica de la Guerra Fría, mientras que la postmodernidad revuelve el lenguaje fílmico para que el espectador se entretenga en resolverlo, sin pretender restaurar la herida destapada por el cine moderno, pero sensible a ella.

Indicábamos en el capítulo anterior que 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 por resolver, como una disfunción por solucionar. Su experimentación con la narrativa resulta, en la mayor parte del corpus, más un juego que una apuesta reivindicativa. Parte del reto de numerosos *puzzle films* consiste en comprender por qué el relato está narrado de forma diferente. Los *puzzle filmes* pueden proponerse como un juego porque conservan unas reglas, aunque desafiadas, que el espectador conoce y por tanto puede resolver. En cambio, no hay reglas para la ruptura de la modernidad, no hay una convención a la que regresar, y en ese descreimiento reside, en parte, su fuerza.

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 expandir, para dar salida abiertamente a la angustia que la norma hollywoodiense procura recortar, contener. La modernidad explora el camino de la subjetividad y metadiscursividad trastocando no solamente los finales de las obras, sino toda compacidad, y da lugar a

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, [...] 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).

Bordwell atribuye al cine moderno una voluntad de realismo en cuanto principio que explicaría la inconsistencia, el sinsentido social del día a día tras los traumas atroces de la Primera y, sobre todo, Segunda Guerra Mundial. El «realismo» de los flashbacks constantes (las personas recordamos continuamente) o de los largos tiempos muertos rompe con la supuesta transparencia de la acción fluida y la narración omnisciente del cine clásico. Otro lado de ese realismo atañe a la psicología de los personajes.

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 (1997: 719). Ante tal planteamiento, la concatenación del efecto causa-consecuencia en base al cual avanza el relato clásico pierde fuerza. El cine moderno inventa 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:

... hay que detenerse en las palabras que suelen asociarse con esas trilogías –incomunicación, silencio, memoria–, pues [...] 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 con nuestro objeto de estudio 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 secuencia de todo ello esté alterada (como en *Amores perros*, *21 gramos* y *Babel*, por ejemplo) o de que toda la aventura termine siendo producto de la mente perturbada en la que el relato estaba focalizado (como en *Identity* o *Shutter Island*). Por ejemplo, si nos preguntamos por las metas del protagonista de *Abre los ojos*, encontraremos que César persigue diferentes objetivos que se van sucediendo: convertirse en amante de Sofía, devolver la normalidad a su rostro deformado y, finalmente, entender por qué todo el mundo parece mentirle.

Es frecuente también la clásica doble estructura con un romance que redobra la aventura principal. En este sentido, incluso hay filmes como *Blue Valentine*, *500 días juntos* u *¡Olvidate de mí!* cuya línea argumental principal es la historia de un romance. 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 los *mind-game films* hay un compromiso con la psicología de los personajes, aunque no necesariamente al servicio de las vacilaciones de personalidades indescifrables, desencantadas y errantes.

En este sentido, Eleftheria Thanouli anota como uno de los principales rasgos del cine postclásico su esfuerzo por transmitir de forma especialmente marcada la experiencia individual del personaje focalizado. Thanouli atribuye lo que bautiza como «realismo subjetivo» al desarrollo de las tecnologías de la imagen, las cuales potenciarían una suerte de «dramatización» de la experiencia representada. Esta cercanía a la intimidad sensorial de los personajes ya se adivina en el imprevisible nuevo cine americano de los setenta, por ejemplo, con el incisivo montaje de *Cowboy de medianoche* (*Midnight Cowboy*, John Schlesinger, 1969) –cuyo germen primigenio pudiera hallarse en los fugaces planos de *La rueda* (*La roue*, Abel Gance, 1924), los cuales revelan las imágenes vitales que el protagonista recuerda ante la proximidad de la muerte. Otras excepciones previas que prefiguran ese *realismo subjetivo* y revelan la inevitable imprecisión de las categorías teóricas de clásico, moderno o postclásico –necesarias, no obstante, para intentar aplacar la complejidad de la Historia del cine– podrían ser los largos planos subjetivos de *La dama del lago* (*Lady in the Lake*, Robert Montgomery, 1946) o *La senda tenebrosa* (*Dark Passage*, Delmer Daves, 1947).

Más que a una complicación del punto de vista en términos de focalización, la autora alude a un aumento de la espectacularidad visual en la ocularización y auricularización internas responsables de ese «realismo» subjetivo. Ciertamente, en los *mind-game films* queda la huella de una exploración de las posibilidades del lenguaje cinematográfico asumida desde la prudente distancia que les protege de la ruptura moderna.¹¹ No obstante, la conciencia dolorosa que atraviesa la modernidad cinematográfica no tiene lugar en los *puzzle films*, o por lo menos, no del mismo modo. Ya advierte Thanouli que la narración postclásica no renuncia a la importancia de lo «real», sino a la forma *aprobématica* que Hollywood ha usado para representarlo (2009: 50).

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

11. «Sin duda, la intensa autorreflexividad del cine posclásico plantea ciertas cuestiones en cuanto a su relación con otras tradiciones cinematográficas autorreflexivas, como los movimientos de vanguardia de los decenios de 1920 y 1930, así como el cine artístico europeo de los decenios de 1960 y 1970» (Thanouli 2009: 170).

de que el mundo puede ser más complejo que el arte y este puede llegar a declararse inepto ante la tarea de albergar su inteligibilidad.

Dado lo complejo y polémico de acudir a las categorías historiográficas mencionadas (vanguardista, clásico, moderno, postclásico...) en las que no resulta sencillo explicar sus rasgos sin aludir a notables excepciones, consideramos pertinente convocar la reivindicación de Carlos Losilla de lo resbaladizo de los debatidos, polisémicos y heterogéneos conceptos de *cine clásico* y *cine moderno*, ambos poéticamente cuestionados por el autor (2003, 2010, 2012). Losilla atrae la atención precisamente al interés de la intersección entre ambas categorías, a los influjos mutuos que las vinculan en tanto portadoras de una *benjaminiana* «constelación» de imágenes:

... 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 tropicónes hasta la actualidad, rozándose y erosionándose mutuamente, y por lo tanto afilándose y adelgazándose poco a poco (2010: 328).

Memento, *Shutter Island* o *Cisne negro* son hijos bastardos del abismo al que se asoma el cine moderno tanto como de las audacias narrativas del cine clásico. Juegan a la cuerda floja tendida sobre ese abismo con el atrevimiento de quien se sabe protegido por una red de seguridad —la de la restauración del orden del cine normativo— a la cual puede saltar voluntariamente un funambulista tras su peripecia. Algo de los recuerdos huidizos de Marienbad resuena en *Olvidate de mí*, *El amante doble* o, todavía más, en *Carretera perdida*. También debe reconocerse en *Trance*, *Mindscape* o *Regresión* la huella de los terapeutas engañados de filmes encuadrados en el cine clásico, pues 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. En *Al caer la noche* (*Dead of Night*, Cavalcanti, C. Crichton, B. Dearden y R. Hamer, 1945), *La huella de un recuerdo* (*The Locket*, John Brahm, 1946), *La mujer del cuadro* (*The Woman in the Window*, Fritz Lang, 1944) o *Recuerda* (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945). Allí las tornas se invierten y los profesionales del análisis son, por lo menos transitoriamente, quienes temen estar perdiendo el

juicio: 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 asesinato, aun habiéndole avisado 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, traumatizado de niño por presenciar el fallecimiento de su hermano pequeño, se cree autor de un asesinato que no cometió. Sus audacias narrativas,¹² y las de otros filmes que podríamos sumar a la lista, como *Solo en la noche* (*Somewhere in the Night*, Joseph L. Mankiewicz, 1945) o *Carta a tres esposas* (*A Letter to Three Wives*, Joseph L. Mankiewicz, 1949), utilizan recursos narrativos que retomarán los postclásicos para llevarlos mucho más lejos. Entre ellos destacan *mise-en-abyme* narrativas –en las que los relatos se encajan dentro de otros relatos a modo de muñeca rusa–, así como perturbadores narradores homodieéticos poco fiables –amnésicos, mentirosos, o ambas cosas a la vez–. Además, bajo tales subjetividades atormentadas subyacen traumas no superados que remiten, frecuentemente, a la infancia. *La huella de un recuerdo* acumula todas estas características.



Figura 2.1. Primerísimo primer plano de los ojos de Taylor y su correspondiente plano subjetivo

12. En otro lugar (Sorolla 2018) analizamos con más detenimiento diversos filmes pertenecientes al espectro del cine clásico, en los cuales encontramos precedentes de los rasgos de los *mind-game films*. A propósito de las audacias narrativas del cine clásico que atentan desafían sus propias normas, consideramos pertinente mencionar el monográfico número 27 de *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* que lleva por título *Experimentación, vanguardia y desviaciones de la norma en el cine clásico*, coordinado por Carmen Guiralt y Francisco García Gómez (2019).

Así pues, los de los *mind-game films* no son, en absoluto, los primeros protagonistas amnésicos. El cine clásico es explícito cuando presenta a un narrador poco fiable, pues revela abiertamente su vacío de saber. Salvo en contadas excepciones como *La mujer del cuadro* —que sitúa gran parte de la diégesis en las pesadillas de su protagonista sin dar señal clara de ello al espectador—, no se esconde el hecho de que una de las mentes protagonistas tiene problemas para recordar el pasado o percibir la realidad presente. Contrariamente, el cine postclásico trampea al espectador escondiendo esta información. Pero la diferencia final y fundamental con nuestros *mind-game films* es que los protagonistas clásicos suelen resultar inocentes de la sospecha que se cierne sobre ellos. Incluso siendo culpables *de facto*, son moralmente exonerados de los crímenes o delitos que se les atribuyen (por derivar de accidentes, como en *Recuerda...*, o de patologías mentales, como la cleptomanía en *La huella de un recuerdo*).

2.4. «Patologías de la subjetividad»

En el desdichado Cesare de *El gabinete del doctor Caligari* (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920) 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. La decisión de Wiene de «poner entre paréntesis» la historia original —diría Kracauer—, añadiendo la primera y, sobre todo, la última secuencia con Cesare en el psiquiátrico y el siniestro hipnotista como médico, nos permite acudir al filme como antecedente primigenio de *mind-game film*. El encapsulamiento de *El gabinete del doctor Caligari* como la historia de un demente fue considerada por Kracauer un intento de disimular la crítica a la tendencia autoritaria y tiránica de la política alemana de la República de Weimar, encarnada en el oscuro hipnotizador que dominaba la voluntad del sonámbulo convirtiéndolo en asesino. Pero paradójicamente, al intentar soslayar la manipulación del terrorífico doctor sobre Cesare, *El gabinete del doctor Caligari* desvela otro terrible descubrimiento: el del sujeto ajeno a su delirio, el de la locura que habita bajo lo cotidiano. La aguda rabia expresionista ya nos avisaba formalmente de la deformación del mundo. Tal y como advierte Kracauer: «lo normal es un manicomio» (1985: 75). La salida de la mente del enfermo y el regreso al sanatorio parece revelar, desde otro lugar, una idea no tan distinta de la representación simbólica de la Alemania tiránica: la de la

integración del horror en lo cotidiano; la de un mundo enmarcado en una locura que se ignora.

En cualquier caso, en el filme de Wiene los rostros desencajados y las imposibles arquitecturas puntiagudas terminaban descubriéndose como resultado de una mente enferma, la cual desplegaba monstruos que sugerían el acecho de horrores reales. La translación de su percepción aberrante a la puesta en escena y al relato –a la forma fílmica concreta que toma la historia– nos aboca a la siniestra pesadilla del filme. Dando un vertiginoso salto hasta el final del tumultuoso siglo XX –y sin sumergirnos en ejemplos como los que mencionábamos en el apartado anterior–, esa huella de una mirada problemática que impregna un relato reaparece de forma más evidente o más sutil, dependiendo del caso, en gran parte *mind-game films*. En ellos, la focalización de un personaje, su experiencia del mundo diegético, condiciona la forma en la que el espectador percibe dicho mundo. Si lo delirante de la mirada de Cesare convertía la geografía de *El gabinete del doctor Caligari* en una pesadilla expresionista, la focalización distorsionada de los *mind-game films* provoca incoherencias temporales, la confusión de rostros, la aparición de personajes muertos o la negación de hechos observados por el protagonista (y el espectador) por parte de otros personajes. En resumidas cuentas, «la fracturación subjetiva de la trama pretende representar el desorden psicológico que afecta a la perspectiva del personaje, o su ida y venida constante entre el mundo externo y el interior» (Ramírez Berg 2006: 45). Tales mundos se derivan de un desdoble de personalidad, de un mundo soñado o de uno ficticio, escrito por el personaje.

A lo largo del libro defenderemos que la fracturación narrativa y las subjetividades delirantes refuerzan, particularmente en los argumentos con protagonistas amnésicos, un sentir trágico. Veremos cómo esa emergencia tiene lugar tanto por la disposición narrativa del relato –que permite rastrear la pervivencia de conceptos aristotélicos como la *anagnórisis* y la *hamartia*– como por el contenido del recuerdo, en el que se hallan ecos de mitos clásicos como los de Edipo y Orfeo.

La revisión de la poética aristotélica para comparar la estructura de los *puzzle films* es una estrategia recurrente por parte de los estudios que los abordan.¹³ En nuestro caso, no acudimos ahora al legado aristotélico con tal fin, sino sencillamente para poner de manifiesto que ya en la cultura clásica encontramos el tema del sufrimiento tanto en relación con un padecimiento que se reproduce de forma cíclica –es decir, no lineal, sino en bucle– como a la locura, la búsqueda del saber o la consecución de un destino implacable.

13. En otro lugar (Sorolla 2018) revisamos más detalladamente esta vertiente de la bibliografía académica.

En su *Poética*, Aristóteles define el padecimiento, elemento necesario para que se dé lo trágico, como «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 eternos infligidos por los dioses a Prometeo, Sísifo o Tántalo.¹⁴ Como ellos, al final de *Salvage* (Jeffrey Crook, Joshua Crook, 2006),¹⁵ sabremos que el asesino de Claire (Lauren Curie Lewis) experimenta eternamente su brutal crimen habitando el cuerpo de su víctima, que despierta en el mismo lugar y es asesinada de nuevo de forma cíclica. Pero no solamente el dolor físico atormenta a los personajes mitológicos clásicos. La historia de Heracles sirve de bisagra entre la fisicidad de las torturas previas y las que desplegaremos más adelante. El héroe, 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 aquellos. Ya en la mitología clásica, pues, hallamos la consecución de la desgracia —del asesinato, con frecuencia— sin que el verdugo, la persona que desencadena la acción violenta, sea consciente de haberla causado o la recuerde. 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 de tal circunstancia de la mano de los *héroes amnésicos* (García Catalán 2012) 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 mental hace acto de presencia no otorgan al

14. 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 Cáucaso. El castigo de Sísifo por sus burlas y tretas constantes a los dioses alude también al esfuerzo físico: el rey de Éfira debía arrastrar una enorme roca hasta la cima de una montaña, objetivo imposible de cumplir puesto que antes de llegar arriba la piedra rodaba montaña abajo sin remedio. Su eterno desgaste, cíclico y estéril, se ha convertido con el tiempo para autores como Camus en metáfora de una particular visión de lo absurdo del esfuerzo humano. Por último, 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, fue sometido a la eterna tortura de tener a su alcance agua y fruta que se alejaba cada vez que él intentaba sorberla o morderla. Todos ellos, pues, son castigos que aluden al malestar del cuerpo.

15. Explicamos brevemente su argumento más adelante, en referencia a *Premonition* y *Triangle*.

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 que la muchacha con la que este se encuentra y mantiene relaciones sexuales es su hija. El oficial Teddy Daniels de *Shutter Island* es ajeno a su situación de preso en la institución mental/carcelaria en la que está recluso por asesinar a su esposa, que ahogó a los tres hijos de ambos. Las alucinaciones que padece, justificadas por su participación 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. También *Memento*, *El club de la lucha*, *Una mente maravillosa*, *El escondite*, *Spider*, *Goodnight Mommy* o *Identity* agarran por sorpresa al espectador y al protagonista en giros de guion parecidos, con los cuales se aproxima 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.

Sin embargo, otras producciones como *Abre los ojos*, *Vanilla Sky*, *Cisne negro*, *Mindscape*, *Regresión* o *El amante doble* tematizan la estabilidad mental de sus protagonistas. Aquí sí, el argumento presenta incompatibilidades entre dos realidades que colisionan y obligan tanto al espectador como al personaje a preguntarse cuál de ellas es la versión correcta de la realidad. Especialmente la ciencia ficción y el thriller contemporáneo, convierten 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.

La insistencia de la ficción de las últimas décadas en tematizar desórdenes cognitivos contribuye a un clima de reflexión cultural que lo usa como metáfora de toda una problemática en torno a la fiabilidad de la interpretación del presente. En la ficción cinematográfica, esa problemática tiene lugar mediante la dilución simbólica de los límites entre realidad e irrealdad, vigilia y sueño, pasado y presente o verdad y falsedad. La insistencia en esas indeterminadas patologías de la subjetividad, de la conciencia, de la memoria y la identidad superan el interés en la concreción clínica para plantear, más ampliamente, una crisis de la relación entre el sujeto contemporáneo y su mundo –y, por extensión, del espectador con la pantalla (Elsaesser 2009: 31). En este sentido, plantea Josep Maria Català 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» (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 cuanto arte que piensa su relación con la realidad,

propone también formas de comprenderla indicando que, si nos preocupa tanto nuestra relación con la realidad, será porque hemos perdido contacto con la misma (Català 2016). Todo ello queda ligado directamente al fenómeno de los *mind-game films*, en tanto en cuanto el proceso de identificación con los protagonistas propicia el observar el mundo diegético desde el punto de vista distorsionado –desde un amnésico hasta un muerto–, pero desde una forma discursiva que lo hace pasar por normal hasta que saltan las contradicciones y se desvela la poca fiabilidad del narrador enfermo.

El relato nos niega, en algunos casos durante parte del mismo y en otros –los más subversivos, como la obra de Lynch– incluso tras el final, el acceso a un punto de vista omnisciente. Además, tal y como advertíamos en la introducción, como espectadores no estamos avisados de esa restricción que ata el conocimiento del relato a una focalización distorsionada, puesto que el «estar en el mundo» del personaje es presentado como «normal», por lo menos, al principio del relato. Sin el marco de la omnisciencia, se pierde la posibilidad de «poner a prueba» aquello que el personaje está viendo o su comportamiento, para juzgar su veracidad o fiabilidad. La zozobra, inseguridad o preocupación a propósito de distinguir lo real y lo ilusorio que padece el personaje se traslada a los mecanismos narrativos del relato y, mediante la identificación con el punto de vista inestable, obliga al espectador a padecerla. Así sucede, por ejemplo, en *El maquinista* o *Sin identidad*, pues a ambos protagonistas les son negados sus recuerdos por otros personajes.

2.5. La lucidez de los visionarios locos

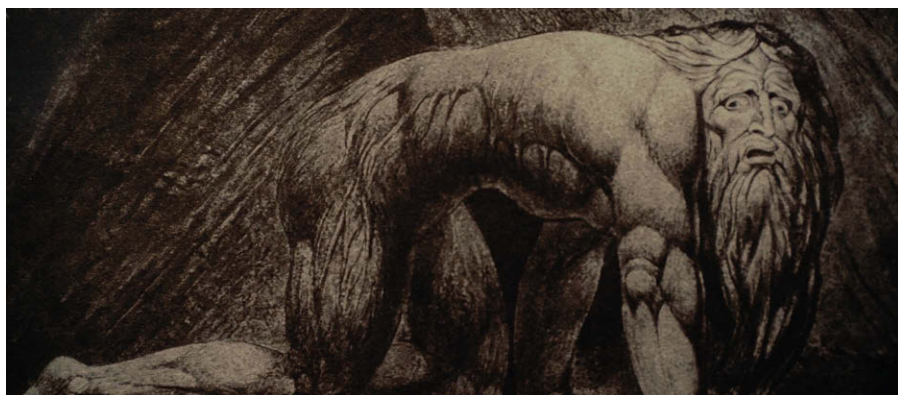
Pero algunos narradores poco fiables que sufren esas «patologías de la subjetividad», dirá Elsaesser, poseen una suerte de compensación, de don maldito: la capacidad de observar lo que les rodea de un modo inaccesible al resto, percibiendo importantes matices que añaden una capa de significado a los hechos en sí. Esa idea permite acuñar el concepto de «patologías productivas» que permitirían, entre otras cosas, estar en contacto con seres que habitan otra dimensión –*La llegada*, *Haunter*, *El sexto sentido*–, intuir o conocer la inminencia de una catástrofe –*El aviso*, *Premonition*, *Triangle*, *Donnie Darko*– o fundar movimientos de protesta populares –*El club de la lucha*:

... su discapacidad funciona como empoderamiento, y sus mentes, pareciendo que pierden control, ganan un tipo diferente de relación con su alrededor

rutinario o automatizado, pero también con energías más “cósmicas”, las cuales habitualmente se centran en la física de los viajes en el tiempo, la curvatura del espacio, sistemas estocásticos y deformaciones en el universo. En otros mundos, estas patologías son presentadas al espectador en cierto modo como patologías productivas (Elsaesser 2009: 31).

El teórico defiende que, si para los románticos la locura era índice de genialidad, de individualidad talentosa, para la filosofía francesa contemporánea es algo que arranca de la individualidad para tener un significado que puede leerse en términos sociológicos, colectivos. Leyendo los *mind-game films* según Foucault, estos deberían ser interpretados como reacción a nuevos métodos de control social (2009: 32).

Shutter Island es, por diversas razones que abarcan su estética, su estructura narrativa y los rasgos psicológicos de su protagonista, de las películas que más mencionaremos a lo largo del libro. Volveremos sobre el filme de Scorsese más adelante. Sin embargo, el constante vaivén entre lucidez y disimulada locura de su protagonista y la crudeza de una realidad social de época que emerge en el sanatorio penitenciario entre discursos higienistas localizados en plena Guerra Fría, nos mueven atender también aquí diversas cuestiones. Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio), anagrama de Andrew Laeddis, no tiene la capacidad sobrehumana de contactar con los muertos o presagiar el futuro, ni la voluntad social de mover a las masas. Creyéndose su rol de detective destinado a investigar el manicomio en una isla, el relato transcurre hasta su clímax desde su punto de vista, que desarrolla este escenario que lo va situando, paulatinamente, en el centro de una conspiración de Guerra Fría. En un episodio de lucidez, Andrew Laeddis recuerda su trauma histórico –los campos de exterminio del holocausto– y familiar –la locura de su esposa, que asesinó a sus tres hijos, y a la cual, a su vez, él asesinó–. Sin embargo, *Shutter Island* opera en un nivel más sutil para deslizar significados que exceden la literalidad de su argumento. Ya la cuidadísima puesta en escena y planificación del filme avisa del valor concedido a los visionarios cuando, en una de las primeras secuencias, se nos muestran colgados y enmarcados en una de las paredes del despacho del director del sanatorio –enaltecidos como Arte– ilustraciones 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.



Figuras 2.2 y 2.3. La obra de William Blake en la puesta en escena de Shutter Island

En un tiempo 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 de la derrota 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 al surrealismo del siglo XX. 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 si tenemos en mente que el autor fue un místico en un sentido literal, pues 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 indeterminados espacios inmensos. 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 desde sus pesadillas le insiste en encontrar a Andrew Laeddis –significativo mandato que, desde el inconsciente, exige al amnésico que se recuerde. Con un rostro diferente del de su verdadera esposa (el de Michelle Williams en lugar del de Emily Mortimer), la mujer rubia, llorosa, le da enigmáticas instrucciones antes de desvanecerse hecha cenizas en sus brazos.

El incomparable modo de representación de Blake encuentra su eco en la postura médica del director del hospital de Ashecliffe (Ben Kingsley). Si bien ni Teddy/Andrew ni el espectador lo sabe todavía, el Dr. Cawley se sitúa en contra de la brutal intervención quirúrgica en enfermos mentales con procedimientos como lobotomías. Cree en sostener, hasta cierto punto, el delirio de Teddy/Andrew para comprenderlo y poder curarle sin dejar de tener en cuenta su subjetividad.

William Blake cuestionaba incansablemente la política y moral de su época desde su arte, que aúna pesadilla y ensueño. Y también es el horror y el desengaño de su tiempo aquello que persigue a Teddy en sus pesadillas y alucinaciones. Estas le retrotraen 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 cuanto excombatiente traumatizado –como George Taylor (John Hodiak) en *Solo en la noche* (Joseph L. Mankiewicz, 1946)–, lejos de erigirse en héroe triunfante libertador de la democracia occidental, arrastra consigo el horror que más hondamente marcó al siglo XX fuera de los límites del conflicto armado en sí. Lo ingente, inhumano y, a la vez, terriblemente utilitarista del campo de concentración se refleja 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]: La alambrada está electrificada.
- [Chuck Aule]: Cómo lo sabe?
- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: He visto muchas como esa.

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.



Figuras 2.4 y 2.5. Composiciones que rimán 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 de puertas para adentro establecen la terrible analogía que posteriormente Teddy Daniels verbalizará de forma directa, diciendo a Chuck: «Estuve en Dachau. Vi lo que los seres humanos son capaces de hacerse entre sí, ¿verdad? Por el amor de Dios, fuimos a una guerra para acabar con eso y ¿ahora descubro que podría estar ocurriendo aquí, en nuestro país? No». Daniels es capaz de observar que el horror no finaliza con la guerra. En plena época de caza de brujas, y habiendo sido testigo de lo abyecto del encarcelamiento ajeno a cualquier tipo de justicia universal en el campo de exterminio, el detective es sensible a cualquier tipo de encierro que calle una motivación, ya sea política o eugenésica. La distorsión de la realidad le permite enfatizar el carácter carcelario de Ashecliffe, acusar el malestar de los reclusos y, sobre todo, 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 cuanto 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, irracional, conspiratorio y, en definitiva, enajenado, pueda tener una sociedad que encierra y condena al ostracismo es precisamente el encerrado, loco o no, que la observa desde el reverso:

—[Chuck Aule]: ¿Por qué iba a creer a un chiflado?

—[Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Ahí está la gracia, ¿no cree? Los locos son perfectos para experimentar. Hablan y nadie les hace caso.

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, pues en el caso de que hubiera algo de verdad en su discurso, quedaría 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 (Robin Bartlett) despliega la cuestión de los parámetros de la normalidad desde el razonamiento de una supuesta loca que pertenece a la esfera del delirio de Andrew Laeddis en su rol de detective. Antes de comenzar el interrogatorio, le dice a la mujer:

- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Perdone mi atrevimiento, señorita Kearns...
- [Bridget Kearns]: Señora.
- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Señora Kearns. Parece bastante normal, al menos comparada con los otros pacientes de aquí.

Teddy verbaliza la cuestión de la normalidad haciendo referencia la gestualidad de los pacientes, que oscilan entre el retraimiento absoluto y el espasmo. En un segundo visionado de *Shutter Island*, cuando ya sabemos que el detective ha olvidado la enajenación de su esposa, podemos inferir que Laeddis asocia la locura a su manifestación fisiológica, habiendo olvidado que la condición delirante de su mujer se escondía bajo una apariencia normal. A su comentario, Mrs. Kearns responde:

- [Bridget Kearns]: Bueno, tengo mis días malos, como todo el mundo. La diferencia es que la mayoría no va matando a su marido con un hacha.
- [Teddy Daniels/Andrew Laeddis]: Ah.
- [Bridget Kearns]: Aunque, personalmente, creo que si un hombre te pega y se tira a la mitad de las mujeres que conoce y nadie te ayuda, matarlo a hachazos no resulta tan incomprensible.
- [Chuck Aule]: Puede que no deba salir.
- [Bridget Kearns]: (ríe) ¿Qué haría si saliera? El mundo me resulta extraño. Dicen que hay bombas que pueden reducir ciudades a cenizas. Y ¿cómo los llaman? Televisores, voces y caras que salen de una caja. Yo ya oigo bastantes voces.

En el razonamiento de Bridget Kearns queda implícito que, efectivamente, puede que ella sea más normal de lo que parece. Es consciente de que no es habitual asesinar a un marido con un hacha. Sin embargo, le plantea sus razones y la posibilidad de que alguien cuerdo realice un acto «anormal», un acto que sobrepasa los límites de lo que la justicia y la ley de una sociedad toleran. Tal vez, dice implícitamente, lo que no es normal es que un esposo golpee sistemáticamente a su mujer sin ninguna consecuencia.

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 rasgos clave del devenir del siglo XX. La perspectiva de esta mujer que piensa lo demencial del mundo se instala en el relato que un amnésico (Daniels/Laeddis) se ha inventado inconscientemente para establecer una dialéctica con esa esquizofrenia de mediados del siglo XX. En ese 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). De alguna forma, y tal y como advertía Català:

... hay 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 visión crítica es la forma más genuina de la videncia y no esas pantomimas que representan por la radio y la televisión 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).

En la fina línea que cose el desdoble del personaje, lo esperpéntico de la normalidad emerge y se entrelaza con el trauma, con el horror que retorna en forma de alucinación y pesadilla. Es 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.

Parece oportuno mencionar un filme más reciente que, de forma abiertamente explícita, trenza la hostilidad del mundo contemporáneo cosificado en la dureza y la alienación de la gran ciudad, la enfermedad mental y lo descarnado de la industria del espectáculo. *Joker* (Todd Phillips, 2019) estira la estela de personajes al borde del abismo a los que ha dado vida Joaquin Phoenix –sirvan de ejemplo sus papeles en *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *Quills* (Philip Kaufman, 2000), *Señales* (*Signs*, M. Night Syamalan, 2002), *The Master* (Paul Thomas Anderson, 2012), *Irrational Man* (Woody Allen, 2015) o *En realidad, nunca estuviste aquí* (*You Were Never Really Here*, Lynne Ramsey, 2017). Además, retoma al Robert De Niro de *El rey de la comedia* (*The King of Comedy*, Martin Scorsese, 1982) para situar a ambos en un escenario televisivo que termina resonando con la dureza de *Network, un mundo implacable* (*Network*, Sidney Lumet, 1976). Como en *El rey de*

la comedia, un personaje liminar fantasea con actuar en televisión, bajo iluminación artificial, entre carcajadas del público en el set e ingeniosas réplicas y contrarréplicas entre presentador y comediante. Como en *Network*, la gente de la ciudad sale a la calle –en un rol indeterminado de masa descontenta, más que de ciudadanos reivindicativos; un rol menos alorado, pero también menos definido, que el del filme de Lumet– y alguien termina muriendo en directo.

Por un lado, *Joker* propone a un personaje que roza la locura, pero levanta en el espectador el eterno interrogante sobre *el buen salvaje* que propusiera Rousseau al calor de las luces de la Ilustración. ¿Qué sería de Arthur Fleck si no hubiera crecido socialmente desprotegido? La demostración de la dureza de la ciudad y su constante encuentro con la mezquindad humana para la que decide buscar venganza le convierte en una suerte de *loco-cuerdo*. Pero, sobre todo, las únicas escenas tiernas que *Joker* concede a su maltratado protagonista –donde mantiene una breve relación con su vecina– resultan ser imaginaciones o ensoñaciones suyas. Con ello, la ligazón entre el visionario enajenado, el desprecio social hacia el mismo y la añoranza por el ideal perdido, que vuelve a converger en una mujer añorada (en este caso, que Fleck nunca tuvo a su lado).

En la torsión de la enunciación fílmica que desdibuja la diferencia entre locura y cordura está la clave de que la conspiración, el engaño, alcance a la propia materialidad fílmica. 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– 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.

3

Protagonistas amnésicos

La obsesión por la memoria en forma de imágenes registradas es consustancial a la cultura digital y uno de los más insistentes motivos de las narrativas fracturadas contemporáneas. 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*, que elimina lo problemático y crea un discurso cinematográfico emotivo, buenista y conciliador que los más allegados –o simplemente los invitados– de la familia ven a modo de película en un espacio organizado como un cine, preparado para el visionado conjunto. *Final Cut* resulta más similar a *¡Olvidate de mí!* que a *Black Mirror*, tal vez la obra contemporánea que lleva más lejos la premisa del registro de la mirada y su conversión en recuerdos visuales en forma de relato fílmico. El contraste entre ambas 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 de *Final Cut* y *¡Olvidate de mí!*, 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* (#1×03: 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 reprobable, lo que no se quiere susceptible de ser mostrado a otros o lo que resulta demasiado doloroso para uno mismo querer visionar de nuevo. No se deposita esa vivencia, ese gran plano subjetivo, en manos de otro a quien se encarga gestionar el relato sobre el difunto, como en *Final Cut*, ni se da acceso a los recuerdos íntimos del paciente a un equipo de médicos sospechosamente negligentes, como en *¡Olvidate de mí!* En *Black Mirror* no se ofrece un bruto a alguien para que edite el relato ejerciendo un montaje sobre él, ni se deposita la memoria en manos de otros que la han de borrar, 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 edición* que utiliza Hakam o los aparatosos cables que usa el equipo de Lacuna Corporation, y que junto con las pantallas forman una maquinaria híbrida entre la referencia a lo analógico con la mesa de edición en sí –integrada en *Final Cut* en una superficie de madera– y lo digital con las pantallas que contienen a su vez encuadres múltiples.

Esa testarudez contemporánea en explorar el registro total a modo de plano-secuencia vital muestra 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) explora la insistencia del cine en traer al thriller postclásico la figura del que bautiza poéticamente como héroe amnésico. Este indica una cierta sospecha que avisa de los peligros de confiar excesivamente en las tecnologías de reproducción de la imagen. Y es que, junto con la no linealidad, la amnesia es una de las características concretas que con más asiduidad puebla las narrativas fracturadas. En numerosos ejemplos, de hecho, la amnesia de un personaje cuyo punto de vista representa la enunciación es el motivo de la desestructuración narrativa.

De hecho, 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. Pese a habitar en la sociedad de la información –o sociedad red (Castells 2005), sociedad del espectáculo (Debord 2008), aldea global (McLuhan y Powers 1993), que prometen la absoluta disponibilidad de la información y el aprovechamiento de la globalización de los medios de comunicación, la digitalización y los dispositivos móviles como herramientas democratizadoras del conocimiento y el saber–, el héroe amnésico no tiene acceso a su propia identidad, a su memoria íntima. En

la sociedad digitalizada, 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.

Sin embargo, el más «neurocientífico» de los aparatos de los *mind-game films*, la especie de casco cerebral que monitoriza los recuerdos en *¡Olvidate de mí!*, resulta insuficiente para llevar a buen término su objetivo de borrar parcialmente la memoria de los personajes. En contraste, las puestas en escena de los *mind-game films* están plagadas de encuadres que reivindican una necesidad de interpretación. En ellas proliferan los dispositivos visuales que convierten en resbaladiza la identidad asociada a una fisonomía concreta. Por ejemplo, fotografías –antaoño consideradas «espejo de lo real» (Marzal 2007)– cuyas caras cambian, quebrándose su fiabilidad, espejos con rostros reflejados, cristales que velan caras, o máscaras –plásticas o digitales– que simulan semblantes.

En *Abre los ojos*, primerizo y paradigmático *mind-game film* con héroe amnésico, las fotografías de las mujeres cuyos rostros cambian provocan el desasosiego y la confusión en la memoria de César; 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 la llamativa prótesis facial que le ofrecen para ocultar su cara desfigurada. Esta suerte de máscara, de careta, que se apodera de los planos más simbólicos del filme, resulta un objeto particularmente explícito, por lo que de contacto con el referente del rostro tiene, y por la re-producción identitaria que conlleva. Los tatuajes –evidente manifestación, en sí mismos, de una intención identitaria– 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. 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 pretende que nos observemos completos?

García Catalán analiza al héroe amnésico como una reivindicación de la subjetividad por parte de la cultura contemporánea, en respuesta a la primacía de las neurociencias como discurso científico privilegiado que aspira a explicar infinidad de esferas relativas al comportamiento humano y sus preferencias estéticas, afectivas, culturales, etc. Las neurociencias, tan en boga también desde la década de 1990 ilustran y a la vez se retroalimentan

con la digitalización, especialmente con la importancia que conceden a la *neuroimagen*. No en balde, los noventa –cuando aumentan los ejemplos de cien no lineal– fueron bautizados oficialmente por el presidente de los Estados Unidos George W. Bush como la *Década del cerebro*. De la materialidad cerebral y de su representación visual (técnica, por supuesto, y no artística) se pretende, desde el cientificismo, extraer explicación a todo comportamiento, emoción y sentimiento humano:

... 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).

Culturalmente, desde el valor simbólico del cine, el héroe amnésico contesta el supuesto éxito de la neurociencia en cuanto explicación definitiva de todo lo concerniente a lo humano por dos razones principales.

Primeramente, 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 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 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, que lleva a cabo un homenaje cuya potencia se comprende al final de la trama.

En segundo lugar, la aplicación de técnicas de investigación e intervención de corte científico sobre la mente del protagonista amnésico se demuestran constantemente como un fracaso, una decepción o directamente un agente que complica 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 sobrescribe 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 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.

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 con una crisis mayor largamente arrastrada, una

crisis de la memoria como crisis del cine, y por tanto del compromiso *meta-traumático* de la cultura con su propia historia. Esta historia sigue desarrollándose y se fusiona con el presente de principios del siglo XXI en su obsesión narcisista sin precedentes con su propia identidad definida frente a una serie de “otros” reales e imaginarios (Kilbourn 2010: 136).

La tensión entre la voluntad de recuperar una identidad olvidada y el peligro de enfrentarse al descubrimiento conduce el deseo de los protagonistas amnésicos y les empuja a indagar sobre su origen o sobre el lapso de vida que les falta, con frecuencia vinculado a un suceso violento.

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. Dejamos de lado aquellos casos en los que la falta de memoria se debe a problemas de desdoble de personalidad, pues los trataremos en el otro epígrafe.

3.1. La desconfianza en la tecnología

Diversos protagonistas amnésicos deben su falta de memoria a la intervención de la tecnología que, supuestamente, debiera haber alterado sus recuerdos para proporcionarles bienestar: para aliviarles la soledad, para liberarles de un recuerdo doloroso o para hacerles más llevadero el

presente. Sin embargo, la implantación de falsos recuerdos o el borrado selectivo de memoria surte el efecto contrario, siendo motivo de un desajuste que provoca el malestar de quienes se someten a él. Este revés cuestiona la pertinencia de que la tecnología intervenga en la configuración de la memoria, de las relaciones sociales, de la identidad, de la opinión pública, y en definitiva, de la subjetividad humana. Se trata, como veremos brevemente, de un recelo con una larga e intensa tradición en la ciencia ficción literaria y cinematográfica. Su prolongación hacia los argumentos de los *mind-game films* va un paso más lejos al introducir la amnesia. La combinación de la distorsión narrativa, la amnesia y la intervención de la tecnología digital resulta uno de los hallazgos más característicos de este cine.

La popularización de la fotografía a partir de 1839 coincide con el desarrollo del positivismo filosófico de August Comte, que determinaría el camino del empirismo científico asociándolo a la observación objetiva de la realidad. Si bien no fue un proceso automático, sino condicionado por «los usos de las imágenes con propósitos científicos y epistemológicos en el siglo XIX» (Vives-Ferrándiz 2021: 34), la cultura fotográfica terminó construyendo una potente simetría entre imagen y verdad (Fontcuberta, 2015). Sin embargo, ya *Blow-Up (Deseo de una mañana de verano)* (*Blow-Up*, Michelangelo Antonioni, 1966) nos advertía de que una fotografía no implica un acceso inmediato a la verdad de lo representado. Unos años más tarde, *La conversación* (*The Conversation*, Francis Ford Coppola, 1974) y, en menor medida, *Impacto* (*Blow Out*, Brian de Palma, 1981), hacían lo propio con las escuchas registradas.

A mediados de la década de 1990, W. J. T. Mitchell acuña el concepto de «giro visual» (1994) para definir el creciente papel que las imágenes representan en la interpretación del mundo y la realidad, impulsado por medios como el cine, la televisión e internet, los cuales acrecientan la construcción simbólica de la realidad como espectáculo, como simulacro. La fotografía digital o postfotografía (Mitchell 1994, Fontcuberta 2011), se desarrolla en

un nuevo escenario epistemológico y tecnológico en el que los valores asociados al medio fotográfico habrían entrado en crisis: si la fotografía analógica se vinculó a la verdad y a la objetividad, la fotografía digital, y por extensión toda imagen producida por los nuevos medios informáticos, dejaba de sostener ese orden para vincularse con el cinismo, la manipulación y la mentira (Vives-Ferrándiz 2021: 31).

Diversos de los filmes que nos conciernen retoman el testigo de los anteriores y ponen en entredicho la omnipotencia del rigor tecnológico,

empezando por un medio tan omnipresente como el fotográfico. Allá donde se presupone que la fotografía garantiza la objetividad del registro fotoquímico, los filmes no lineales –algunos previos y otros paralelos al auge de la creciente digitalización de la imagen– la señalan como medio engañoso, e incluso como soporte del autoengaño. El supuesto automatismo tecnológico no se corresponde con la objetividad fotográfica en *Memento*, *El maquinista* y *Sin identidad*. Sus protagonistas confían ciegamente en la veracidad de fotografías que terminan revelándose como falsas pruebas de su verdad, de las mentiras que se tienden a sí mismos porque la verdad les resulta insoportable. En *Abre los ojos* y *Los otros* las fotografías encontradas suponen, como veremos, un cambio ontológico para los protagonistas, pues les sitúan en una realidad paralela a la que creían habitar. En *Memento*, *Sin identidad* y *El maquinista*, las imágenes impresas contradicen la percepción que los personajes principales tienen de las cosas, por ejemplo, en relación con cómo son otros personajes que les rodean. Todo ello pone en duda sus capacidades perceptivas, la noción que tienen del mundo y de su lugar en el mismo.



Figura 3.1. Rostros y fotografías cambiantes en Abre los ojos, El maquinista y Sin identidad que desestabilizan la confianza de los protagonistas en sus propios recuerdos

La tensión entre la voluntad por saber y el terror a desvelar un conocimiento terrible es una constante que atraviesa el cine que iremos viendo, y a ello dedicamos uno de los epígrafes finales del libro. El fantástico y, dentro del mismo, la ciencia ficción, se interrogan sobre el presente a través de su proyección velada en mundos imaginarios, habitualmente ubicados en un futuro tecnológicamente más desarrollado que el presente del estreno del filme. Valiéndose de la herencia aportada por el género de ciencia ficción, el cine explora esos futuros extrañamente familiares en los que la desorientación o la falta de recuerdos del protagonista se debe a que, en determinado momento, se le sometió a algún procedimiento para eliminar o cambiar sus recuerdos o prolongar artificialmente su vida. En lugar de experimentar la placidez esperada por el borrado de los recuerdos traumáticos —una muerte, una relación sentimental dolorosa, etc.—, el malestar invade a quienes fueron intervenidos, dando lugar a relatos que reivindican la necesidad de hacerse cargo de la propia existencia y la imposibilidad de extirpar lo que hiere del pasado, como si de una enfermedad se tratara, para que cicatrice solo.

Las principales preocupaciones de los *mind-game films* en relación con lo tecnológico pivotan en torno a las redes sociales, la perversión de la industria del entretenimiento, la (casi) desaparición de la intimidad y el confuso diseño identitario derivado de la alteración o supresión de recuerdos. A grandes rasgos, la suspicacia respecto a las bondades del crecimiento imparable de la tecnología y la ciencia —extendidas a cada vez más ámbitos de la cotidianidad—, el recelo hacia el poder humano para dominar la naturaleza y para replicarse a sí mismo forman parte esencial de la ciencia ficción. Estas cuestiones se encuentran ya, por ejemplo, en los relatos que fantasean con la creación de la vida desde la técnica humana, con independencia de la vigilancia y el permiso de la superioridad divina. En ellos se inscribe la *re-creación* de un cuerpo humano viviente a partir de materia inerte que supone *Frankenstein o el moderno Prometeo* (Mary Shelley, 1818). O en los mitos fáusticos que buscan la superación de la materialidad perecedera del propio cuerpo mediante pactos diabólicos.

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 clásicos del género (y de la historia del cine) como *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). Su discurso no solo punzaba las conciencias 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 el espionaje y las grandes corporaciones. *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002) e incluso la posterior *Déjà vu. Cambiando el pasado* (*Déjà 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 el acceso al futuro mediante imágenes. Nunca faltan, históricamente, pretextos para la vigilancia. Escribía Walter Benjamin en sus *Tesis sobre la filosofía de la historia* que «“el estado de excepción” en que ahora vivimos es la regla» (2008: 23). En ese «estado de excepción» permanente podemos reconocer la crisis sanitaria mundial desatada por el COVID-19, la crisis financiera de 2008 –cuyas consecuencias venimos arrastrando–, la desatención de la diplomacia internacional, el auge de la extrema derecha, el terrorismo islámico y la paranoia que este viene desatando desde el 11-S, la polarización y carrera armamentística de la Guerra Fría, etc. Con ello, ya no solo 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* (#2×02: Carl Tibbets, Channel 4: 2013) y *White Christmas* (*Carl Tibbetts*, Channel 4: 2014) de la ya mencionada *Black Mirror*.¹⁶ Los aplastantes capítulos de la serie, que se antojan oscuramente premonitorios, parecen explorar la idea de que el Estado es incapaz de proteger a sus ciudadanos –que le obedecen a cambio de dicha protección–, de modo que hay un desplazamiento desde el énfasis en la necesidad de «seguridad social» hacia los peligros que acechan a la «seguridad personal» (Bauman 2007: 13).

Tal y como el auge de los estudios de vigilancia –*surveillance studies*– demuestra, lo espinoso de la cuestión se ha complicado con la multiplicación de los tipos de vigilancia llevada a cabo por agentes tan variados como grandes compañías, gobiernos y usuarios individuales de la red (Ball, Haggerty y Lyon 2012). El uso de las nuevas tecnologías para propósitos de vigilancia puede subrayar la toma de conciencia sobre la vulnerabilidad de la exposición en Internet, pero también genera un alto grado de incertidumbre (Kroener y Neyland 2012). Un ilustrativo ejemplo de ello es

16. En otro lugar (Sorolla-Romero, Palao-Errando y Marzal-Felici 2020) analizamos con detenimiento la relación entre la serie británica y los *mind-game films*.

la polisémica naturaleza del término *participatory surveillance*, empleado tanto de forma positiva como negativa (Bruno 2012).¹⁷ *Black Mirror* plantea, incluso, un desplazamiento de las sentencias penitenciarias que se escurren peligrosamente desde lo objetivo del castigo y el cumplimiento de la ley, desde la uniformidad de la vigilancia y reclusión, a lo punitivo de la mortificación «a medida», basada en atormentar al individuo en cuestión utilizando su historia 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 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 parte de la industria del entretenimiento. Mediante esos «castigos a medida» que se aplican en función de la vida privada de cada sujeto, la justicia deja de ser un ideal universal y ecuánime.

3.2. La sospecha alcanza la trama

Abre los ojos, *¡Olvidate de mí!* u *Origen* son algunos de los títulos que reformulan las alertas que la ciencia ficción lanza indicando que, tal vez, manipular la memoria, los sueños o la longitud de vida del ser humano implica pagar un precio alto. Su particularidad 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. La enunciación fílmica amarra al espectador a la subjetividad atormentada del personaje víctima de la comercialización de la manipulación de la conciencia, la memoria, y en definitiva la configuración subjetiva de la propia identidad.

Como sus predecesoras, las cintas que atenderemos sitúan sus argumentos en un presente familiar al de la época en que son producidas, pero fantasean con un desarrollo tecnológico que permite hiperbolizar premisas plausibles en su propio presente. En las obras que veremos en este capítulo

17. Durante los confinamientos de 2020 y 2021 hemos asistido a una suerte de «vigilancia participativa» que buscaba poner en evidencia a vecinos o transeúntes que los ciudadanos vigilantes, desde sus balcones, consideraban que estaban incumpliendo la ley. Con o sin pruebas de ello, las imágenes registradas con dispositivos móviles eran compartidas posteriormente en redes sociales.

resuena, por ejemplo, el eco de la investigación neurocientífica que mencionábamos más atrás, imbricada con la inmersión de las tecnologías digitales en la gestión de los recuerdos y las relaciones personales de los personajes.

El filme de Amenábar, combina la preservación *criogenética* de los cuerpos inertes 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 un dios. 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» (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 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).

3.2.1. *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990; Lin Wiseman, 2012)

En la celeberrima *Desafío total* –tanto en su versión original como en su remake de 2012 (Len Wiseman)– el peso de la ciencia ficción futurista propia 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 un determinado momento, que ha sido sometido a la manipulación de sus recuerdos. El peso del pasado determina la inestabilidad del presente y 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, y convierte la cinta en precedente directo de otras de tan diversas sensibilidades como *Memento*, *Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!* o *Sin identidad*. Los siguientes aspectos, centrales en *Desafío total*, aparecerán constantemente 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 cuanto *imagen-síntoma* hasta que resuelva lo críptico de su significado. Ese sueño está relacionado 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 –más llamativa, todavía, en muchas de estas narraciones que se sitúan en una civilización futura– y ser guiado por secuencias oníricas que funcionan refractariamente a la claridad de la información lógica: los sueños oscuros, a menudo incomprensibles, sirven para que el sujeto se interrogué a sí mismo más que para ofrecer respuesta a sus angustias.

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. La intervención científica en la mente de los individuos se representa como particularmente peligrosa cuando su compraventa da pie a la corrupción, al tráfico ilegal y, en definitiva, al 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 que intenta deshacerse de las consecuencias de sus actos eliminándolos de su conciencia.

El cuestionamiento de la propia identidad derivado del desconocimiento respecto a las verdaderas acciones, decisiones tomadas y sentimientos pasados resulta transversal a todos los *mind-game films* con protagonistas amnésicos. Ya desde estos tempranos ejemplos, se plantea aunque sea de forma menos directa por el énfasis en otras peripecias propias de las aventuras o acción del argumento, 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 unos pocos casos ese contubernio se confirma —*Plan de vuelo*, precedida por la potente *El rapto de Bunny Lake* (*Bunny Lake is Missing*, Otto Preminger, 1965), u *Oldboy* son buenos ejemplos de ello—, muchos otros *mind-game films* juegan a subvertirlo. Lo que afirman, en cambio, es 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*.

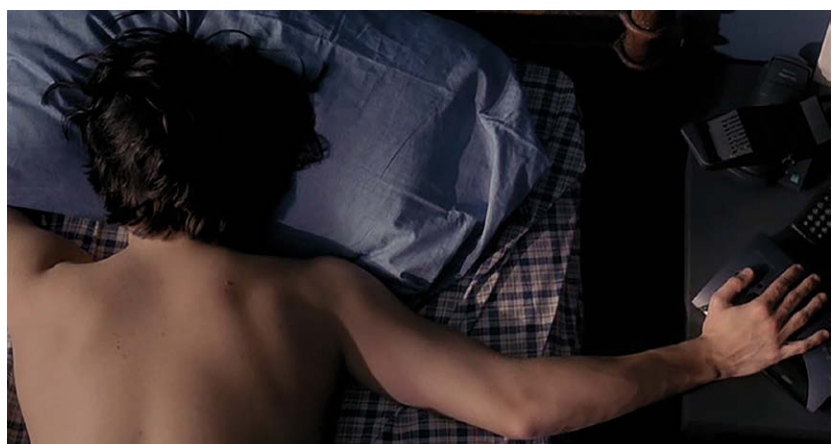
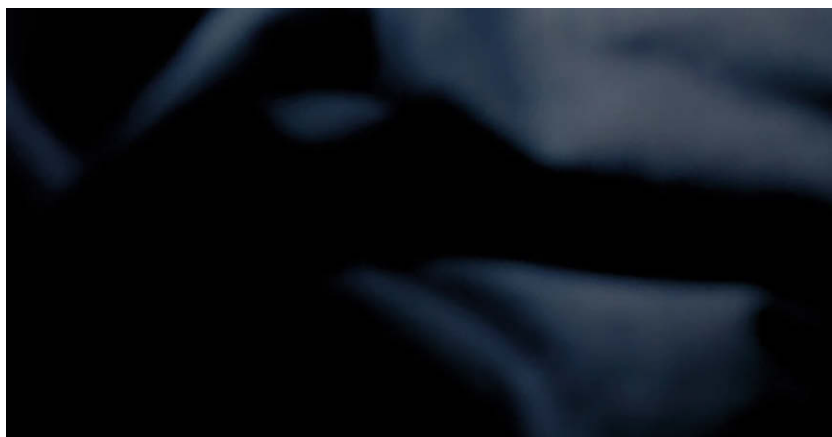
3.2.2. *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)

Abre los ojos constituye un *mind-game film* no lineal cuyo protagonista ha olvidado su propia y voluntaria muerte. 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* (Cristopher 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 otros 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, y a la vez uno de los más representativos de la categoría que proponemos, justifica el espacio que dedicaremos a comprender sus resortes. De hecho, consideramos pertinente llamar la atención sobre el itinerario que dibujan diversas obras 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 delirante. *Tesis* (1996) utiliza la momentánea confusión entre sueño y realidad, en relación condemás con la mirada de una cámara cinematográfica y un deseo sexual que se sabe peligroso. *Abre los ojos* (1997) y *Los otros* (2001) asimilan la narración tramposa que caracteriza los *mind-game films*. Por último, *Regresión* (2015) alude 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 de que lo hacen los *mind-game films*.

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 que apaga 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 a contraluz del joven que se incorpora. 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 augura la posterior problemática en torno a su pasado, su culpa, su memoria y, en síntesis, a su identidad.

Abre los ojos desarrolla la desconfianza hacia el progreso tecnológico integrado sin medida en la subjetividad humana, ligado al capitalismo más exacerbado y a la paranoia conspiratoria. 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 una culpa reprimida. 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.





Figuras 3.2. a 3.5. 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

El espectador queda atado a la percepción de los hechos diegéticos correspondiente a César. El saber del relato depende de cómo César le explica 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. Estas se alternan, sin embargo, con sueños de César y con flashbacks que le explica a Antonio.

Tras padecer un accidente de coche provocado por su examante 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. 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 examante Núria. Tales contradicciones pueden resumirse en que, en ocasiones, Núria parece reemplazar a Sofía y alega que es ella. La segunda contradicción importante, como decíamos, es que la

deformación de la cara del protagonista aparece y desaparece torturándole profundamente, pues la confianza en sí mismo e incluso su identidad dependen absolutamente de ello. Estas incongruencias necesitan ser resueltas para la comprensión y el sentido del filme en su conjunto: Nuria solo puede estar o viva o muerta, la verdadera cara de Sofía solo puede ser la correspondiente a la de Najwa Nimri o Penélope Cruz y el rostro de César solo puede estar desfigurado o reparado. Así, como el protagonista, «el 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 que recuerda cómo asfixió a Nuria con una almohada creyendo que esta se hacía pasar por Sofía. César, habiendo visto en la televisión un anuncio que le hace creer que puede haber contratado una suerte de preservación basada en la *crionización* 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» lo que le da pistas de que podría estar soñando, sumado a un episodio de hipnosis que dirige su psiquiatra. Termina descubriendo 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 con 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, solo real 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 arrojararse desde un 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 (debido a la alternancia de sueños y realidad diegética) parece una mera pesadilla, tras el suicidio de César (elidido hasta prácticamente el final del filme), así como cuando, finalmente, este se precipita al vacío para despertar de la vida artificial e incorporarse al presente —el año 2145—. Así pues, en dos ocasiones 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* de los primeros y los últimos segundos de diégesis, que reza «abre los ojos», alude a la resurrección constante, además de ser una marca enunciativa que reta al espectador a despertar, a 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 films* de tanto calado como *Origen*. 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 Andrew Laeddis (Leonardo DiCaprio) y Chuck Aule (Mark Ruffalo) en *Shutter Island* permitía inferir que Laeddis recuerda su enfermedad y finge ante los médicos del hospital psiquiátrico no recordarlo para que le practiquen una lobotomía y olvidar definitivamente su traumático pasado.

En *Abre los ojos*, la negación de la pérdida de Sofía es aquello que mueve a César a contratar su *crionización*, y esta, 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. Se trata de esas visiones en las que Nuria reemplazaba a Sofía, o de sus cicatrices faciales, jamás sanadas, que reaparecían súbitamente. De alguna forma, lo artificial y vacío de esa falsa realidad queda metafóricamente expresado en el sueño que relata César a su psiquiatra, en el cual la Gran Vía de Madrid aparecía inusualmente deshabitada. 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, las muertes de Nuria y Sofía (que cuando César despierte en 2145, ya habrá fallecido), y en segundo lugar su propio suicidio.

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. En *Abre los ojos* se intenta burlar desde el ilusionismo, desde la compra de una ficción idílica a la que tiene solo acceso la clase privilegiada. 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»:

... la “propiedad” de la memoria es una cuestión económica más que *psico-emocional* o experiencial. [...] La disociación entre la identidad individual y la propiedad, el control, etc., se ve repetidamente en una película tras otra, lo que lleva a la conclusión de que desde el decenio de 1970 ha surgido un nuevo modelo de subjetividad, basado en un nuevo modelo de memoria más negativo (2010: 130).

En definitiva, la compra del engaño, el simulacro y la apariencia son las herramientas que, desde un 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 cuanto ser vivo.

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 conlleva la poco disimulada ocultación de una realidad subyacente, así como la gran importancia de las apariencias en la configuración identitaria 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 que representan dos tipos opuestos de personaje femenino, las dos caras de César, el pasado y el presente, la vida y el sueño, la propia vida y la muerte. 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 ha pedido, a su vez, al mejor amigo de él, Pelayo (Fele Martínez), 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.

Negociando con Life Extension, César no solo intenta reconfigurar su rostro como estandarte identitario, sino también su memoria, suprimiendo de ella los recuerdos que le perturban. Pero esos recuerdos dolorosos no son correctamente eliminados y su inconsciente se resiste a asimilar la invención proyectada por la multinacional. Ese choque provoca la confusión temporal y las incongruencias argumentales.

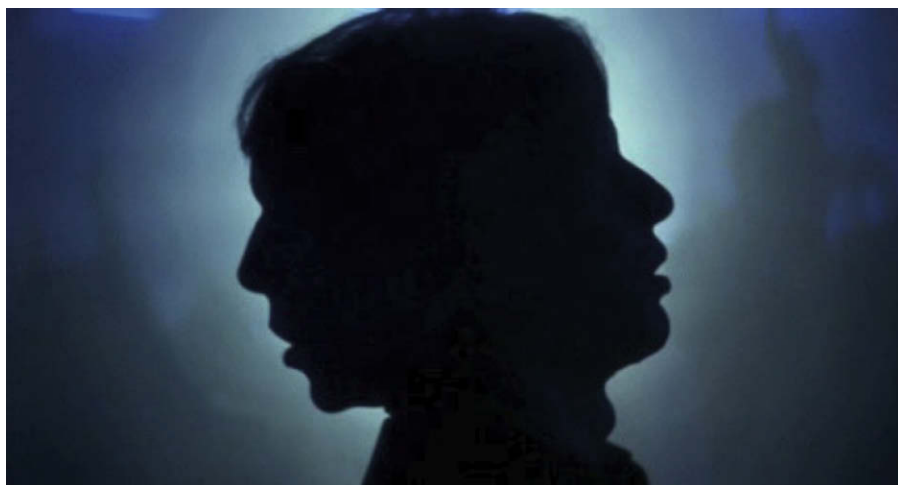


Figura 3.6. Plano perteneciente a la secuencia mencionada en que la puesta en escena despliega los dobles rostros de César

Los pares de oposiciones que se van alternando significan el regreso del trauma no aceptado de César. 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 guion. No es baladí que la repetición sea (como la máscara) catalizador de lo siniestro, en forma de molesto retorno de diálogos y rostros familiares, facciones distorsionadas, reflejos inquietantes o fotografías y anotaciones traicioneras.

El seseo de lo siniestro no se puede ignorar por lo que tiene de desazonador. 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». Varias líneas de guion que enuncian personajes diferentes inducen a sospechar de las coincidencias constantes, así como algunas escenas que se repiten de forma siempre similar y que César interpreta como sueños o *déjà vu*. El espectador, compartiendo su punto de vista, duda de si todo es un sueño, como finalmente sucede.

Formalmente, *Abre los ojos* establece rimas constantes que dan valor simbólico a la visualidad de los planos. La zozobra identitaria del protagonista, «ostensible en todo ejercicio autorreferencial» (Tello Díaz 2014: 116), es metaforizada por los significantes de espejos, cristales translúcidos y la máscara.

Más arriba mencionábamos 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 los siguientes planos: 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 3.7 y 3.8. 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. 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: «Esta empresa promete lo mismo que ha prometido la Iglesia durante siglos. La inmortalidad. Solo 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 para el 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.



Figura 3.9. 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

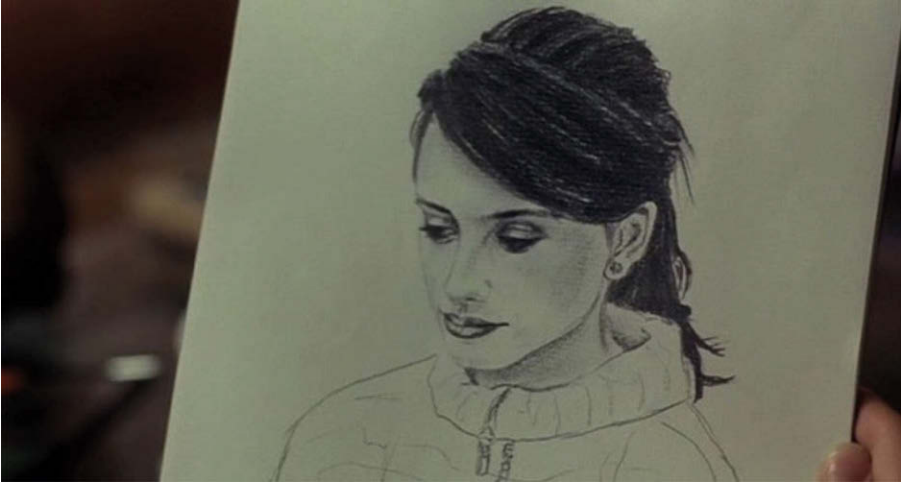
Mencionábamos más arriba la secuencia ubicada en la discoteca, que sigue a la escena descrita y convoca constantemente encuadres en que conviven el rostro deforme, la máscara y el reflejo de ambos o, de algún modo, se destaca esa reproducción baldía, epidérmica, de lo que la cara de César fue, respecto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

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, suponen 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.



Figuras 3.10 y 3.11. La máscara como recurso para generar dobles rostros y destacar el vacío que habita tras ella

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 escala, el mismo estilo que utilizó pero un rostro diferente al que recordaba.



Figuras 3.12 y 3.13. Dibujo con el rostro de Penélope Cruz como Sofía (arriba), correspondiente a la primera vez que César las observa, y con el de Najwa Nimri (abajo), relativa a la segunda

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. Esta le hubiera mantenido soñando 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 peligrosos sostenes o filtros de la comprensión del mundo y de la construcción de la propia identidad. Finalmente, el *racord* puede encontrarse para encajar las piezas y las digresiones del punto de vista. De hecho, cuando César y su psiquiatra investigan –dentro del sueño, sin saberlo– a la compañía 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* (Christopher 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* (John Maybury, 2005), *El maquinista* (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004), *Sin identidad* (*Unknown*, Jaume Collet-Serra, 2011), *El club de la lucha*).

- Dude de su propia identidad (*El club de la lucha*, *Identity* (James Mangold, 2003), *Los otros*).
- Dude 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. Se requiere la asimilación de una pérdida y el reconocimiento de la culpa 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. Las fracturas y abismos del montaje se desplazan, al ser resueltas, y 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.

3.2.3. *¡Olvidate de mí!* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004)

La cinta de Gondry exprime de forma sumamente autoconsciente el tema del borrado de la propia memoria y expone con toda claridad el *tour de force* entre el impulso de querer suprimir el dolor del recuerdo y la necesidad de asimilarlo. La falta, dolor o herida se reclama como parte importante de la constitución del sujeto, pues ninguno de los protagonistas que decidió olvidar consigue seguir su camino libre de sufrimiento. Los personajes de *¡Olvidate de mí!* –como en *Abre los ojos*– compran deliberadamente una amnesia que les promete no ser conscientes en el futuro de aquello que han borrado, con el fin de erradicar lo que de doloroso tiene una relación sentimental frustrada. Así, se erige en uno de los primeros *mind-game films* en militar en contra del borrado exitoso de lo insatisfactorio de las relaciones humanas mediante la tecnología.

La primera víctima de la amnesia en *¡Olvidate 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 su relación por parte de la joven, que se ha sometido al borrado de memoria y no le reconoce.

Numerosos *mind-game films* sitúan las pesadillas o recuerdos borrosos a modo de pista para que, llegado el momento, el espectador pueda recomponer el relato. En cambio, la forma en que Gondry salta entre los recuerdos de sus personajes sirve, según una lógica de semblante mucho más poético, para dibujar su carácter mediante detalles del pasado. El filme expone a modo de mosaico desde instantes intrascendentes hasta terrores infantiles o bochornos de adolescencia, rompiendo a su paso las convenciones espaciotemporales que organizan la continuidad en el lenguaje cinematográfico convencional.

El compromiso de la enunciación con la subjetividad del protagonista se demuestra prontamente, por ejemplo, con el «morphing metaléptico» (Palao 2012: 8)¹⁸ que tiene lugar justo tras el momento mencionado. Las luces de la librería donde trabaja Clementine se apagan tras Joel, según va saliendo confuso y desolado por su indiferencia. Cuando este 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.

Una parte del relato se ubica dentro de la mente monitorizada de Joel, que se está sometiendo al borrado de memoria. En casi toda esta parte el espacio cambia, se moldea desafiando las leyes de la física y las del *racord* cinematográfico simbólicamente, según lo que él piensa o siente. 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 sometiéndole 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 Clementine discuten porque ella llega tarde a casa, ebria. Sabemos que se trata de un recuerdo, puesto que él lo verbaliza. Ambos están alterados y él, tras ofenderla con reproches, la persigue para que no se vaya. 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

18. Palao usa este concepto para describir el trasvase de los pensamientos del narrador intradiegético a la puesta en escena, metaforizados mediante cambios en el profilmico que no tienen lugar por un cambio de plano por corte de montaje sino por fundido, por ejemplo, u otros efectos visuales favorecidos por la tecnología digital.

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 desaparición de la memoria tiene consecuencias en la puesta en escena y el montaje.

Cuando Joel, en la primera visita a Lacuna Corporation, explica al doctor 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 nos han mostrado 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 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.



Figura 3.14. Puesta en escena casi paródica con los artefactos necesarios para el escaneo mental de Joel

Lo aparatoso de la indumentaria tiene algo de paródico, casi ridículo, que la aleja de la estilización de las prótesis de *Black Mirror* que naturalizan su integración en el cuerpo humano. 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]: ¿Existe riesgo de lesiones cerebrales?

—[Dr. Howard Mierzwiak]: Bueno, técnicamente el proceso es una lesión cerebral, pero es el equivalente a una noche de borrachera, nada serio.

En la misma dirección apunta la instrucción que 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: «Lo que hacemos ahora, sr. Barish, es crear un mapa de su cerebro. [...] Recibiré una lectura emotiva mucho más clara si evita hacer cualquier tipo de descripción verbal de los objetos». 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 es lo que activa el recuerdo que la máquina quiere localizar. La perspectiva objetivista de la ciencia prefiere al cerebro como algo mostrativo, expuesto y silente que ofrezca esa información en cuanto saber sin sujeto que describían Palao (2004) y García Catalán (2012), 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.



Figura 3.15. La imagen neurológica y digital al servicio de la representación de la memoria en forma de datos

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, y su falta de escrúpulos crece según avanza el relato. Uno de los técnicos, Patrick (Elijah Wood) comienza a salir con Clementine tras haberle borrado la memoria, aprovechando todo el conocimiento que tiene de ella la empresa debido al «vaciado» memorístico que le han practicado. El otro técnico, Stan, y la recepcionista, Mary (Kirsten Dunst), fuman y beben mientras tratan a Joel, descuidándolo. Gracias a su negligencia profesional, sin embargo, este consigue ir escondiendo –literalmente– a Clementine por recuerdos de su infancia que configuran, como decíamos, una dimensión espacial propia. Así, se da cuenta de que no la quiere olvidar. Más adelante descubrimos que el Dr. Howard mantuvo una relación sentimental con Mary a espaldas de su mujer, pero más allá de juzgar moralmente la infidelidad, el objeto de debate es que sometió a Mary a un borrado de memoria, algo a lo que la muchacha accedió, según dicen, «por el bien de todos». Mary no recuerda su relación e 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 explique.

En secuencias previas, Mary había alabado ante Stan la labor del doctor mediante la siguiente reflexión: «Les permite volver a empezar. Es

precioso. Ves un bebé y es tan puro, tan libre y tan limpio... Y los adultos están hechos un lío de tristeza y fobias. Howard consigue que eso desaparezca». Aquello que el pensamiento de la joven no había contemplado es el riesgo de la repetición, del retorno, de tropezar dos y mil veces con la misma piedra. Por retomar el léxico de Didi-Huberman, Mary había subestimado la fuerza del malestar que quiso eliminar, la cual retorna en forma de supervivencia cuando se vuelve a enamorar del hombre por el que ya sufrió. Asqueada, 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 –«Benditos sean los olvidadizos, pues superan incluso sus propios errores»–, pasaba por alto la amarga conciencia que el filósofo tiene del pasado, su perspectiva radicalmente crítica, en ocasiones furibunda que, si bien aboga por la superación, lo hace desde una advertencia de sus huellas en el presente. Otra de las citas que le menciona al Dr. Howard, y que contiene el título original del filme, a los ojos de Mary funciona desde la misma premisa que la anterior: «¡Feliz es el destino de las vírgenes vestales! Pues olvidan al mundo y el mundo las olvida a ellas. Brillo eterno de la mente inmaculada. Cada oración aceptada y cada deseo». 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. 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 desazón mayor. E incluso que, una vez intentada esa limpieza, continuar viviendo volverá a ensuciar sin remedio a quien quiso purificarse.

3.2.4. *Sin identidad* (Jaume Collet-Serra, 2011)

El filme de Collet-Serra presenta otro caso en que su protagonista, 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) –por cierto, nombre del religioso estadounidense vinculado al Movimiento de los Santos de los Últimos días y el Mormonismo–. Otro hombre (Aidan Quinn) parece ocupar su rol tras el accidente que le afecta a la memoria. Según el desorientado protagonista va indagando, esforzándose en recordar, asistimos 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 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. Esta se le representa al supuesto Martin Harris, visualmente, en forma recuerdos de su vida en común con Liz que aparecen bajo filtros de colores. De este modo, la enunciación usa un recurso convencional para indicar el sueño o el recuerdo, como son virados a colores, eco o una ligera borrosidad de la imagen. Estas idílicas imágenes (la pareja en lugares públicos, fotografías en común, etc.) resultan ser parte de la simulación llevada a cabo para que su plan de atentar en una convención científica internacional pudiera ejecutarse con éxito.

El médico que le trata tras el accidente emite una pista sutil cuando le dice que «una persona puede despertarse de un coma convencida de una realidad que previamente solo fue una fantasía». 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: «Si no soy Martin Harris, ¿cómo sé tanto de él? [...] Es como una batalla entre quien dice que eres y quien tú sabes que eres». En su juicio sigue pesando el saber ligado a su recuerdo –independientemente de que este sea falso, al revivirlo lo aprehende–, más que a la información que le ofrecen como pruebas de lo contrario. Ejemplo de ello es el contraste entre una de las imágenes con Liz que le vienen a la mente durante el accidente y la observación de esa imagen como fotografía impresa en la cartera del que es oficialmente reconocido como el Dr. Martin Harris.

Ya en *Abre los ojos* veíamos una utilización similar del mismo recurso. 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 y en lugar de un rostro aparece otro. La confianza depositada en el registro del objetivo fotográfico desestructura mucho más la seguridad en el discurso de Martin Harris 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: el hecho de que finalmente todo sea parte de una ficción que el héroe amnésico ha olvidado refuerza la idea de que la imagen fotográfica puede estar manipulada.

Mediante la inserción de los brazos del fotógrafo que sostiene la cámara en el plano amarillento, que forma parte de ese supuesto recuerdo, 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 de acción norteamericano, evidencia la composición de una puesta en escena buscada cuando, a modo de flashback subjetivo, revela el contraplano del momento de la toma de la fotografía, que muestra en el contracampo la nave industrial que alberga el simulacro de restaurante en que posa la pareja.



Figuras 3.16 y 3.17. Puesta en escena que supone el reverso de la fotografía en la que Martin Harris creía

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. Cuando hacia el final de la cinta Martin Harris (cuyo verdadero nombre no llega a conocerse) 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 del sistema de vigilancia, que registra la cara de dos terroristas sin contribuir a esclarecer su identidad ni su propósito. 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 obsequian con la identidad certera del protagonista y su verdadero plan las notas que toma, a modo de orientación, sobre las citas y encuentros que recuerda. La arqueología aplicada a su propia memoria para recuperar una agenda horaria le redirige de nuevo hacia la ficción que, antes del accidente que le deja amnésico, sostenía con Liz. De nuevo, la acumulación de información que en los thrillers detectivescos ayuda a esclarecer el misterio, en el *mind-game film* ejerce una suerte de Mac Guffin: los acertijos, códigos numéricos y la relación del protagonista con la comunidad científica, que parecen contener el corazón del argumento, son cuestiones periféricas que distraen la atención de la ficción global en la que se ve inmerso el protagonista.

Otro guiño del filme a la inestabilidad identitaria en relación con el 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, los rostros fotografiados expresamente para la puesta en escena cinematográfica plantean la búsqueda de la propia identidad. No en balde entre esa multitud de rostros anónimos es 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.



Figura 3.18. Rostros multiplicados en la exposición fotográfica que transita el protagonista

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 y conspiraciones 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 acecharle desde el fondo de la imagen.

A diferencia de otros *mind-game film* que se apropian de las convenciones del thriller, en *Sin identidad* las persecuciones no son paranoias alumbradas por una mente enferma. La amnesia de su héroe le impide reconocer de dónde procede el verdadero peligro y su papel en todo el complot, pues enmascara que él fue partícipe del atentado. El olvido de su yo anterior, capaz de atentar, le redime de cara al futuro, ya no se reconoce en él 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 (no en balde, encarnado en el emblemático Bruno Gantz), dice en su primer encuentro con Martin: «Los alemanes somos expertos en olvidar. Olvidamos que fuimos nazis, ahora hemos olvidado cuarenta años de comunismo de un solo plumazo. Pero no solo se olvida la historia, sino también a las personas». 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.

3.2.5. *Trance* (Danny Boyle, 2013)

En *Trance* se produce una aliteración confusa de dos historias consecutivas enlazadas por el evento común del robo de una obra de arte. En ambas participan tres personajes principales: la hipnoterapeuta Elizabeth Lamb (Rosario Dawson), el ladrón de obras de arte amnésico Simon Newton (James McAvoy) y el gánster Franck La Pere (Vincent Cassel), que presiona a este último para recuperar el lienzo robado, *Vuelo de brujas* (1797) de Goya.¹⁹

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 con la recuperación de la memoria nos retrotrae a lo dicho en referencia a la acumulación de datos (especialmente visuales) en la Sociedad de la Información. De hecho, la cartografía cerebral toma tanta relevancia estética que acompaña al *main title shot* del filme.



Figura 3.19. Main title shot de *Trance*

19. En otro lugar hemos analizado *Trance* como *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).



Figura 3.20. La manipulación de la memoria por medio de la sofisticación

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 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.

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 para la recuperación de recuerdos, también sirve al propósito de 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 *tablet*, le ofrece la posibilidad de eliminar de su memoria todo lo vivido juntos ejecutando una aplicación nombrada *Trance*.

Según las dos caras de la misma historia vayan avanzando, la enunciaci3n revela que Simon y Elizabeth ya fueron pareja tiempo atr3s, 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 compa1ero celoso y violento. Posteriormente, cuando Simon acude a ella para recuperar su memoria del robo, pero habiendo olvidado su relaci3n, Elizabeth descubre que Franck est3 utilizando a Simon y pide, a cambio de recobrar el recuerdo que se resiste en su mente y del que depende la recuperaci3n del lienzo de Goya, una parte del bot3n. 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 *affaire* 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 atractiva e inteligente *femme fatale* que, manipulando y seduciendo a partes iguales, traiciona a quien sedujo para salirse con la suya.

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 este, 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 el cine de González Iñárritu, núcleo que, literal y simbólicamente, vincula las dos partes o tramas cruzadas de la historia.

A diferencia de sus predecesoras *Abre los ojos*, *Memento* u *Olvidate de mí*, si bien el protagonista amnésico ha perdido el recuerdo de una relación amorosa frustrada, no ha escogido voluntariamente olvidar, sino que es víctima de un complot.

Por otro lado, son los borrosos restos de la memoria de Simon aquello que le lleva a asesinar a la joven a la que confunde con Elizabeth, pues la hipnosis no la ha conseguido erradicar completamente y, como en *Abre los ojos* o *Shutter Island*, su inconsciente empuja al resto doloroso nunca desterrado, que catapulta lo trágico en forma de accidente de tráfico.

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 activando la aplicación que le muestra en la pantalla, este ríe para sí mismo, dudando. Aproxima el dedo a la pantalla y lo retira en diversas ocasiones, tentado de probar el proceso hipnótico por vía de la imagen digital.

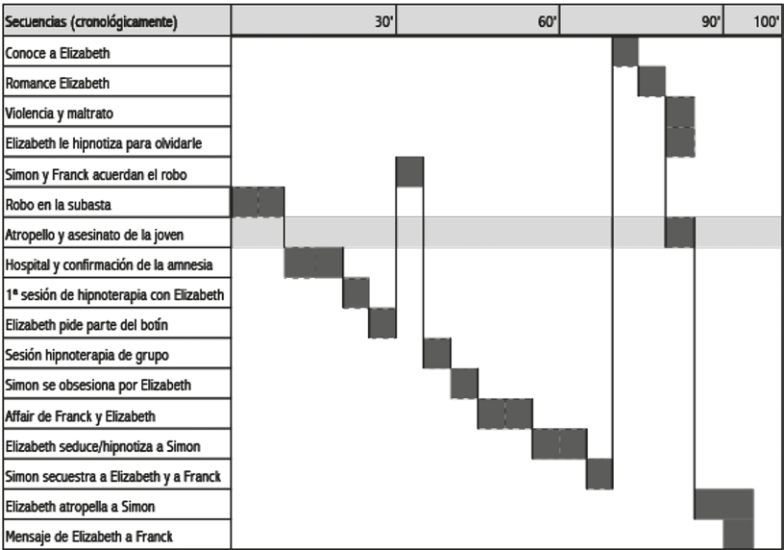


Figura 3.21. Representación gráfica de la trama de *Trance* en función del orden cronológico de las secuencias y su aparición en el metraje

3.3. Del gran trauma a la íntima culpa

Los excombatientes del cine clásico traumatizados por las vivencias de la guerra, creyéndose culpables, terminaban siendo inocentes. Este tropo aparece también en filmes posteriores al clasicismo como *El mensajero del miedo* (*The Manchurian Candidate*, Jonh Frankenheim, 1962) o *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 guerras –Segunda Guerra Mundial, Corea, Vietnam– que, creyéndose individualmente culpables de la capacidad de cometer atrocidades, fueron víctimas de una determinada situación geopolítica: «... tienen 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 a los Premios 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 –la misma que la de la crisis de los misiles de Cuba– 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 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 «el 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 clásicos 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*). Los autores también catalogaban en su lista de argumentos universales en el cine otra cara del héroe amnésico, casi opuesta a la que hemos atendido aquí, pero que mencionamos puesto que también aparece reflejada en algunas de las obras que nos competen y que se aproximan más al género de acción. Se trata de héroes que padecen transitoriamente una pérdida de memoria que les impide recordar bien sus hazañas, bien la responsabilidad que les ha sido encomendada:

...el 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).

En cambio, los relatos psiquiátricos de los *mind-game films* 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.

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 las 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* cómo Elsaesser apuesta por aprender de los héroes amnésicos la importancia de olvidar que, paradójicamente, no puede ejercerse sin el recuerdo. El autor escribe sobre *Memento* que «considerada como una patología productiva, la amnesia de Leonard recordaría la importancia de olvidar, más que de recordar (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: 71).

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. Veremos que lo mismo sucede 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 flagrante ausencia. Un agujero que oculta algo tan grande como suele sucederles a ellos resulta demasiado profundo como para no percatarse de que algo falta y por tanto algo falla. No se puede olvidar lo que no se conoce. Y tampoco se puede borrar lo traumático suprimiéndolo mediante la tecnología, pues el cine enseña que siempre hay un resto oscuro que regresa como un tormento en forma de sueño, de imagen borrosa, de voz lejana, de recuerdo. Una vez recordado el trauma, este puede ser asimilado, aprehendido, relativizado y tal vez olvidado. Pero no extirpado de raíz.

Como venimos demostrando –con ejemplos a los que se sumarán los primeros del siguiente capítulo–, el principal culpable de la tragedia post-clásica es el héroe mismo. Si los héroes clásicos sufren las consecuencias del *fatum*, del capricho e inexorabilidad del destino o 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 espinosas encrucijadas. Los protagonistas de *Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Trance* o *Sin identidad* son rehenes de decisiones tomadas en el pasado.

4

Los muertos también olvidan

Los *mind-game films* nos sitúan, constantemente, al otro lado del espejo: donde habitan los locos y los fantasmas. Como a las *umbra errans*, ‘almas errantes’, temidas por los vivos desde la Antigüedad clásica, a los muertos amnésicos del cine contemporáneo no se les permite descansar en paz. Como los de las sociedades antiguas, algunos de ellos tuvieron una «mala muerte», no fueron honrados con los ritos fúnebres adecuados o incluso quedaron «insepultos»; otros, murieron prematuramente y/o fueron víctimas de una muerte especialmente violenta (Pérez Ochando y Requena Jiménez 2021). Sin embargo, a diferencia de los fantasmas clásicos, ni ellos ni nosotros somos conscientes de que han cruzado el umbral del mundo de los vivos. En lugar del deseo de venganza, les gobierna la incompreensión. No se trata de seres encolerizados que buscan atormentar a los vivos, sino personajes desubicados que observan cómo a su alrededor se suceden incoherencias como bucles temporales o fenómenos paranormales para los que no tienen explicación.

Advertíamos al cerrar el capítulo primero que una cierta resistencia al final, a la muerte, aparece en el cine que nos ocupa. Y lo hace tanto desde la dislocación de su escritura, como desde los argumentos repletos de personajes. Estos olvidan muertes en las que estuvieron implicados, pérdidas desgarradoras de seres queridos e, incluso, su propia muerte. Así, parecen refrendar la idea de que el fantasma, a menudo, va ligado a un trauma que se repite, y «expresa siempre un saber oculto por el individuo o la comunidad, pero también un deseo de anagnórisis, de epifanía individual» (Pérez Ochando y Requena Jiménez 2021: 188).

Más atrás introducíamos el nudo que vincula la torsión formal –narrativa, pero también iconográfica– a la emergencia de una inquietud, de un malestar que se expresa de forma refractaria hasta que se identifica y es resuelto, así como la amnesia en cuanto síntoma detectable de ese malestar,

que determina el funcionamiento narrativo de las cintas. A continuación nos haremos cargo de un corpus de filmes en los que lo que se olvida es, de una forma u otra, la muerte. El relato enloquece por negarse a morir.

Ya 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 capítulo *Breakdown* (#01×08) Hitchcock se recrea en la angustia derivada de la voz out de un hombre herido en un accidente de tráfico y dado por muerto. El horror de no poder gritar que está vivo le tortura. 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 –de nuevo, los ojos reclaman la vida– advierte a los operarios que le tratan de que sigue con vida. El cineasta nos obliga a experimentar la cercanía a la muerte pegándonos a este particular no muerto, regulando el suspense mediante la gestión del tiempo, según su estilo, pero (como en el resto de su filmografía) no cruza al otro lado. Cualquier aparente regreso de un muerto es negocio de los vivos. El mismo año, aunque desde la trascendencia y mística de su particular disidencia cinematográfica, Dreyer –que en la delicadamente fantasmal *Vampyr* (1932) ya nos situaba en la mirada de un hombre que soñaba su entierro– hacía despertar a una muerta en *Ordet* (*La palabra*) (*Ordet*, 1955) sin razón aparente, como haría también Bergman en *Gritos y susurros* (*Viskningar och rop*, 1972). Ambos preservan –reverencian, prácticamente– el misterio de la muerte. Desde el descreimiento y el gamberrismo del terror de serie B, *Muertos y enterrados* (*Dead & Buried*, Gary Sherman, 1981), que terminaría adquiriendo reputación de película de culto, transgrede los límites de las anteriores. En un giro final –rasgo característico de las narrativas fracturadas que la habrían de proliferar a partir de la década siguiente– el *sheriff* Gillis (James Farentino) descubre que, como todos los habitantes del siniestro pueblo que asesinan a los turistas y otros transeúntes pasajeros, él mismo es un cadáver revivido a las órdenes del forense y enterrador.

Dando un paso más hacia la imbricación de la amnesia con la muerte en los *mind-game films*, trataremos de organizar un corpus de filmes en los que aquello que se reprime y que provoca la confusión narrativa es, primeramente, no solo una muerte, sino la implicación del amnésico en el acaecimiento de la misma. En segundo lugar, la pérdida o el duelo en sí. Por último, la muerte de uno mismo. En virtud de la heterogeneidad y cruce de características del cine que aquí estudiamos, debemos advertir que hemos excluido de este capítulo filmes como *Abre los ojos* o *La ventana secreta*, los cuales aparecen ubicados en otros epígrafes del libro que privilegian algún otro de sus rasgos.

4.1. Olvidar la culpa

La década de 1960 vio proliferar –camino del Mayo del 68– a madres que desplazaban su rol de incansables y sufridas cuidadoras para ensombrecer a sus hijos desde diferentes lugares. Madres de las que era legítimo sospechar. Algunas de ellas anteponían su deseo a la moral familiar –*El graduado* (*The Graduate*, Mike Nichols, 1967)–; otras se empeñaban en defender su argumentación sin dejarse manipular por familiares interesados –*El rapto de Bunny Lake* (*Bunny Lake is Missing*, Otto Preminger, 1965)–; las había que priorizaban sus intereses políticos para manipular sin escrúpulos a sus hijos –*El mensajero del miedo*–; y la pionera de todas ellas, ausente, se instalaba como personalidad secundaria de su perturbado hijo aun siendo un cadáver encerrado en un sótano –*Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960)–.

Pero es *Plan siniestro* (*Seance on a Wet Afternoon*, Bryan Forbes, 1964) el filme que más resuena en los que abordaremos a continuación, pues su protagonista, enajenada por el nacimiento de un hijo muerto –intuiremos largamente y sabremos con seguridad al final–, está convencida de mantener contacto con él. Ello le lleva a secuestrar a la hija de una adinerada familia londinense para, fingiendo usar sus supuestas capacidades de médium, dar las pistas necesarias que les lleven a encontrarla y ganar prestigio como profesional del espiritismo. Myra Savage (Kim Stanley), como las madres que mencionaremos a continuación, no recuerda –o no quiere recordar– la pérdida de su hijo.

Sin embargo, a diferencia de Grace (Nicole Kidman), protagonista de *Los otros* –en cuya media melena rubia y contenido nerviosismo resuena Myra–, la mujer de *Plan siniestro* no es culpable del fallecimiento de su criatura, ni llega a serlo del fallecimiento de la niña a quien secuestra gracias a la sensata intervención de su marido que, compungido por su trastorno la había acompañado a regañadientes en su plan sin sentido.

Ambos filmes, y diversos de los que analizaremos en los siguientes apartados –como *Hierro* o *Triangle*– encajan con lo que Thomas Elsaesser describe como *paranoia films* protagonizados por mujeres que atraviesan un duelo por un hijo, o son perseguidas por la pérdida de sus niños. Se trata de madres biológicas (la narración no indica lo contrario) que conviven con sus hijos, cuyos padres son, mayoritariamente, figuras elididas. En estas cintas, a menudo

no está claro si estos niños estuvieron alguna vez allí, o si los maridos, terapeutas o médicos están simplemente tratando de persuadirlas de que nunca

existieron [...] las mujeres temen por su cordura debido a los mensajes contradictorios que reciben del mundo que las rodea, o se vuelven locas por maridos en los que no creen que puedan confiar más» (2009: 25).

Elsaesser considera esos *paranoia mind-game film* un revival de un género clásico derivado del relato gótico victoriano y, posteriormente, neovictoriano (Kaplan 2007, Primorac 2018), en el que una mujer se siente amenazada por un hombre cercano, misterioso, cuyo ademán sospechoso suele ser confirmado o desmentido al final del relato. Ejemplos de ello son Rochester (*Jane Eyre*) o Maxim de Winter (*Rebecca*). La estabilidad psicológica de las protagonistas de *Cumbres borrascosas*, *Jane Eyre*, *Otra vuelta de tuerca* o *El papel amarillo* es puesta en tela de juicio por parte de otros personajes y de ellas mismas, puente que Elsaesser identifica para vincular sus relatos con este cine contemporáneo. Por ejemplo, Nelly Dean duda de la cordura de Cathy Earnshaw, y Jane Eyre o las narradoras sin nombre de *Otra vuelta de tuerca* y *El papel amarillo* de la suya propia. No obstante, el papel de salvador de la mujer, atribuido en cine clásico generalmente a un protagonista masculino, en los filmes más recientes que retomarían esa tradición queda diluido en consonancia con una revisión de género de los roles protagonistas.²⁰

La mencionada tendencia literaria victoriana sobrevive, metamorfoseada, en filmes como *Rebeca* (*Rebecca*, Alfred Hitchcock, 1940), *Sospecha* (*Suspicious*, Alfred Hitchcock, 1941), *Luz de gas* (Georges Cukor, 1944), *Secreto tras la puerta* (Fritz Lang, 1947), *Pacto tenebroso* (*Sleep, My Love*, Douglas Sirk, 1948) o *El extraño* (*The Stranger*, Orson Welles, 1946). En este cine clásico, todavía la narración sugiere la sobreexcitación de los nervios o la sensibilidad femenina como factor para desconfiar de su percepción de la realidad, y el papel de su salvador es atribuido a un hombre, ya sea el marido redimido u otro que aparece como alternativa erótica y protectora.

En los filmes más recientes, la poca fiabilidad de la enunciación crece adoptando el semblante de la amnesia y la cordura de diversas madres protagonistas se pone en tela de juicio. Aunque —a diferencia de otros filmes no

20. *El escondite* (*Hide and Seek*, John Polson, 2005) presenta un argumento que revierte este planteamiento. David Callaway (Robert De Niro) se lleva a una solitaria mansión a su hija Emily (Dakota Fanning) tras el suicidio de su esposa, con el fin de recomponer su vida. Allí, siguiendo los códigos del género de terror, la niña parece establecer contacto con un supuesto amigo imaginario al que le atribuye siniestras acciones. Finalmente, recogiendo el testigo de *El sexto sentido*, *Los otros*, y muy en concordancia con su contemporánea *Identity*, David resulta ser también el amigo imaginario de su hija, en un desdoble de personalidad violento llamado Charlie, bajo cuya preponderancia mató a su esposa.

lineales como *Tenemos que hablar de Kevin* (*We Need to Talk About Kevin*, Lynne Ramsay, 2011), *El aviso* o *Tully*— el ejercicio de la maternidad no es el centro argumental de nuestro corpus, la madre deviene en un ser complejo, alejado de la pretendida simpleza del ángel del hogar. El relato hurga en su pasado y en su inquietud. Buena parte de *Goodnight Mommy* o *Spider* y el clímax de *Los otros* reivindican que «el monstruo no solo puede que esté oculto *detrás* del ángel, sino que quizás resulte que realmente vive *dentro* (o en la parte inferior) del ángel. [...] todo ángel de la casa [...] quizás sea en realidad un monstruo» (Gilbert y Gubar 1998: 44). En la mayoría de *paranoia mind-game films*, la figura del padre desaparece sin necesidad de justificar argumentalmente en exceso la maternidad monoparental, así como el personaje masculino en el que antes recaía la salvación de la protagonista. No hay promesa de restauración familiar *heteropatriarcal* como horizonte. El núcleo del conflicto no atañe a la desestructuración familiar, sino al trauma más íntimo de los protagonistas.

El énfasis en la teoría conspiratoria sostenida por estas madres dolidas hace encajar los *paranoia films* de Elsaesser 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. La enunciación es ambigua respecto a la férrea defensa de la madre sobre la existencia de su hija y las posibilidades de que no esté en lo cierto o exista una conspiración contra ella. Atendiendo a ello, un claro precedente sería *El rapto de Bunny Lake*. Aunque cruza al lado de lo fantástico, *Madre!* (*Mother!*, Darren Aronofsky, 2017) desliza diversos rasgos de *paranoia mind-game film* que merece la pena recordar. Si bien la asfixiante angustia de la casa llena de desconocidos de la que no se puede escapar bebe, probablemente, más de *El ángel exterminador* (Luis Buñuel, 1962) y *La semilla del diablo* (*Rosemary's Baby*, 1968) que del cine postmoderno que nos ocupa. En cualquier caso, como *Jess* en *Triangle*, la joven madre (Jennifer Lawrence) que intenta proteger a su bebé de la turba que ocupa y destroza su casa en creciente actitud ritual, observa finalmente el terrorífico asesinato de su bebé, llevado en volandas por la multitud y expresado con un espeluznante crujido en la banda sonora, y es asesinada finalmente ella misma. Con su muerte se regenera una suerte de ciclo: otra mujer físicamente similar a ella ocupa su casa y ejerce de esposa de su marido (Javier Bardem). La cosificación de las indeterminadas mujeres muertas de forma cíclica en esa casa de campo parece cosificarse en un mineral cristalino que, por error, se había roto previamente desatando la furia de él de forma desmedida. Como las madres de *El rapto de Bunny*

Lake, Plan de vuelo o *La semilla del diablo*, el temor de la de *Madre!* por la vida de su bebé tenía razón.

4.1.1. *Los otros* (Alejandro Amenábar, 2001)

Los otros supone, como *El sexto sentido*, una de las obras más citadas en relación con la tendencia que nos ocupa. Dirigida, como *Abre los ojos* —que ya suscitó interés internacional y fue adaptada en Hollywood como *Vanilla Sky*—, por el cineasta español Alejandro Amenábar, adquiriría el rango de una producción de más alcance que la anterior:

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, supone uno de los más ilustrativos *mind-game film*. En la casa habitada por Grace Stewart (Nicole Kidman) y sus hijos Anne (Alakina Mann) y Nicholas (James Bentley) suceden fenómenos para los que la mujer no encuentra explicación razonable: 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 asegura incluso haber hablado. Sin embargo, excepto por algún breve instante, el punto de vista que predomina es el de Grace; 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, adhiriéndose a su ocularización, hace creer tanto a ella como al espectador que tales presencias son —en un principio— invenciones de su hija o —posteriormente— fantasmas.

Desde el arranque, Anne, casi un desdoble infantil de su madre —pálida, de incisiva mirada azul y media melena rubia—, la desafía. La puesta en escena las enfrenta constantemente, mediante el montaje y la composición. Más perspicaz que su hermano pequeño, Anne parece la única dispuesta a recordar. Desliza ante el ama de llaves comentarios sobre un supuesto enloquecimiento de su madre. Tenuemente iluminada por la débil luz de

quinqués (pues las habitaciones por donde los niños pasan deben estar siempre a oscuras), la niña no teme al «otro» niño, Victor (Alexander Vince), y busca el saber del que su hermano y su madre reniegan. Una cierta rebeldía preadolescente la mueve a cuestionar las órdenes, decisiones y doctrina católica maternas. Pero, al margen de ello, en la niña habita un cierto rencor, una ira incierta hacia su madre que responde al trauma del que ella, a diferencia del resto, sí que recuerda retazos.



Figura 4.1. La planificación y el montaje de Los otros establecen rimas visuales entre los planos de Grace y su hija

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), que, 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 «intrusos» 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 sentir cerca la muerte –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 con 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 sus tumbas, 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 –parte del clímax de la narración–, el meganarrador ha mostrado a los 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 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.



Figura 4.2. Travelling que junto con 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 este caiga en el mismo error que la protagonista, inclinándole a pensar que los empleados pretenden confundir a Grace y tienen algún papel activo en los hechos inexplicables que suceden en la mansión. 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 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. Tanto Grace como el espectador siguen sin sospechar, sin embargo, su condición de muerta.²¹

21. El cine clásico había presentado sin ambages a sus fantasmas cuando protagonizaban una película, como en *Dos en el cielo* (*A Guy Named Joe*, Victor Fleming, 1943), *Un espíritu burlón* (*Blithe Spirit*, David Lean, 1945; Noël Coward, Frederick De Cordova, 1956), *El fantasma y la señora Muir* (*The Ghost and Mrs. Muir*, Joseph L. Mankiewicz, 1947) e incluso *Jennie* (*Portrait of Jennie*, William Dieterle, 1948), donde la composición y la fotografía retratan a la joven Jennie (Jennifer Jones) perdiéndose senderos allá, bajo poderosos haces de luz y frente inacabables horizontes crepusculares que convierten Central Park en una suerte de bosque místico.

En la sesión de espiritismo –cuya puesta en escena se asemeja a la de *Plan siniestro*– casi inmediatamente posterior conviven en plano, por primera vez de forma evidente, los vivos con los muertos. Grace, alertada por sus sirvientes 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, como el mítico adivino Tiresias) que les pregunta por qué siguen en la casa y qué pasó con su madre. Tras el susurro de la niña, la anciana pregunta si la madre los asesinó con una almohada. Como dando voz al anhelo de todos los héroes amnésicos que reprimen su muerte, los niños y Grace gritan: «¡No estamos muertos! ¡no estamos muertos!». La ocularización, que había confirmado de forma evidente el punto de vista de la niña mediante la mostración 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 –con ello, los papeles que rompe Grace parecen volar y romperse en el aire, y la mesa también sacudida por ella aparenta moverse sola–. Así, la balanza del saber entre los protagonistas y «los otros» queda invertida. Los primeros comprenden que ellos son 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 los ahogó con una almohada y se suicidó después.

La convivencia de ambas ocularizaciones en el mismo presente²² 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

22. Ya en *Tras la muerte* (*Posle Smerti*, Yvgeni Bauer, 1915) aparecía una experimentación similar con la ocularización del atormentado Andrei (Vitold Polonsky), a quien, delirante en la cama, se le aparece la actriz de la que se había enamorado como una de las etéreas figuras femeninas del prerrafaelista Burne-Jones: con una larga melena suelta y vestida con túnica blanca. Conviven en plano Andrei, su amada muerta, a la que solamente él puede ver –que aparece y desaparece por fundido–, y su desesperada tía, que se lamenta por el estado de su sobrino al lado de la cama. Sin embargo, y pese a la convivencia de ambas ocularizaciones, no se da el pliegue temporal que tiene lugar en *Los otros*, pues la mujer es una proyección imaginaria del joven.

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.



Figuras 4.3 y 4.4. La ocularización omnisciente une el mundo de los fantasmas y de los vivos



Figuras 4.5 y 4.6. Paralelismo entre las representaciones fantasmales de los criados y la familia Stewart

Lo cíclico de los muertos que se niegan a abandonar la mansión, la repetición de su situación respecto a 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, 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.

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. La cámara los observa desde fuera de la casa y no desde dentro, pues se ha excedido el saber que se circunscribía al interior de sus paredes. 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 (Alexander Vince), el hijo pequeño con el cual Anne decía haber hablado, que mira fijamente hacia la ventana tras la que se hallan. La enunciación los 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.

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 siglo XVIII –los de Edgar Allan Poe son un buen ejemplo de ello– como en grandes novelas posteriores –como *Otra vuelta de tuerca*–. 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.

Lo edípico de esta 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 como Medea –por lo menos no directamente– al llevar a cabo su acto, sino que más bien considera una liberación arrancarlos de un mundo donde un conflicto bélico atroz ha engullido a su padre. 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, de nuevo–, o de vagar eternamente –como Heracles, como Medea– los tres fantasmas permanecen en la mansión reivindicando su sitio en ella.

4.1.2. *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*²³ es el término inglés

23. 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

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 del espectador. El registro que el hombre de extraño comportamiento lleva a cabo parece indicar que, a su manera, acumula información para que no se pierda o intenta reconstruir una historia. Sin embargo, esa escritura obsesiva que 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 del prototipo de investigador cuya subjetividad está condenada a excluirse forzosamente de su indagación policial, forense o científica. El sentido del registro obsesivo y la acumulación de pertenencias en una raída maleta permanece irresuelto de cara al espectador. Como el deambular del protagonista, como su gesto nervioso, su murmurar incomprensible, su mirada ida, sus anotaciones parecen puro impulso, puro gesto sin sujeto, sin amarre a una conciencia clara.

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. Llamativas roturas de *racord*, como que el adulto se encuentre ya dentro del pub en el que el niño va a buscar a su padre, a pesar de que le hemos visto caminar 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 cuyo espacio se halla, por lo menos de cara al espectador.

Su regreso imaginario al pasado transita un espacio fílmico índice de la borrosidad enunciativa entre recuerdo y realidad. Otro elemento distorsiona la claridad de la frontera entre alucinación y recuerdo y, además, ilustra una de las contradicciones que aparecen con cierta frecuencia en *mind-game films* sostenidos por protagonistas confundidos. Nos referimos a la contradicción imposible que se plantea cuando un mismo personaje aparece interpretado por dos actores distintos, o cuando un mismo actor o actriz, como en este caso, representa diferentes personajes. Lo esquizofrénico del relato de Cronenberg lleva al espectador, probablemente, a inclinarse por entender esta contradicción como parte de la algarabía mental del protagonista, más que como un complot —a diferencia de lo que sucede en otros thrillers—. Así, la mujer que regenta la casa de reinserción en

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.

que Spider reside es interpretada por más de una actriz, coincidiendo en ocasiones con la que da vida a la prostituta (Lynn Redgrave) con la que el Spider niño descubrió –o creyó descubrir– a su padre cometiendo una infidelidad. El montaje sigue paralelamente al niño y a Spider adulto y muestra diversos sucesos trágicos vinculados a la amnesia, en los que se van acumulando recuerdos infantiles dolorosos: el apego del niño a la madre maltratada, el desdén del padre al hijo y, finalmente, la muerte de la madre. Ese 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 (la madre de Spider), que lo ha descubierto siéndole infiel. Tras ello la reemplaza en la casa por Yvonne, su amante alcohólica, la cual le ha ayudado a enterrarla en la huerta –ante la mirada dolida del Spider adulto que lo anota y murmura triste–. El niño ve la figura materna –pura, sacrificada, cariñosa– sustituida por la de la prostituta, representación del goce sexual que él ignoraba en la madre.

El siniestro mote de Spider, ‘araña’, con el que la madre llamaba al niño, se vuelve literalmente significativo cuando él pone en marcha un plan para vengar a su madre. Spider (niño) tiende con hilo una suerte de tela de araña que recorre toda la casa. Provoca un escape de gas que mata a Yvonne, que dormía ebria y no es rescatada a tiempo por Bill. Finalmente, pero, el cuerpo de mujer que es tendido en la acera y llorado por éste es el de la madre de Spider, y no el de Yvonne. Aunque caracterizadas de forma distinta, ambas mujeres son interpretadas por Miranda Richardson. De este modo se consuma un segundo parricidio de ecos claramente edípicos, pues la tragedia que se pretende evitar es precisamente aquella que se precipita: Spider, queriendo vengar a su madre, la asesina. El protagonista adulto –confirmado como demente ante el espectador– todavía está a punto de cometer otro asesinato contra Mrs. Wilkinson, la mujer al cargo de la casa de reinserción en que se hospeda y que, a sus ojos, aparece a veces con el rostro de Yvonne.



Figura 4.7. Spider adulto asiste a sus recuerdos y observa el supuesto asesinato de su madre

El esquizofr  nico relato traslada tanto la idea de la inevitabilidad de la tragedia como los mecanismos narrativos propios de los *mind-game films*: contradicciones irresolubles, la construcci  n de un presente enga  oso en el que se filtran recuerdos o la ubicaci  n de ese mismo presente dentro de la mente del protagonista. Todo el presente dieg  tico es, de hecho, un anacronismo, pues est   construido a base de fragmentos del pasado. La enunciaci  n traslada al espectador ese relato subjetivo y confuso. El recorrido por la maltrecha y turbia memoria de Spider supone una radical intromisi  n en

su subjetividad. La enunciación le acompaña en su padecimiento y malestar, y la ocularización obliga al espectador a convertirse en *voyeur* del dolor del niño/adulto enfermo cuando éste observa el maltrato y asesinato de su madre o convive con los supuestos asesinos. La actitud del niño, su rabia, su impotencia, su tristeza y su pequeñez ante el 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.

4.1.3. *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 le apunta con una potente luz redonda y le pregunta: «¿Quién eres?». La pregunta condensa buena parte de la problemática que desarrollan la mayoría de los *mind-game films*, ya que interroga sobre la identidad del protagonista. Se trata del arranque de la película, y desvelar abiertamente la fragilidad de esa identidad del personaje vinculada a su pasado podría poner en riesgo la efectividad de los futuros giros de guion que desarrollan su amnesia. Por tanto, la enunciación formula esa pregunta desde la voz de otro personaje —que, finalmente, se revelará imaginario—. En cualquier caso, y de forma similar al «no estamos muertos» que exclama la familia de *Los otros*, ese «quién eres» parece un alarido que podrían gritarse a sí mismos todos los héroes amnésicos. 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. El desgaste excesivo de su cuerpo esquelético, que va en aumento y es potenciado por prácticas obsesivas del protagonista, aparece como síntoma de su bloqueo mental, de su malestar subjetivo, del mismo modo que su insomnio. Lo mismo sucede, por ejemplo, en *Cisne negro*. La puesta al límite del cuerpo de los protagonistas y su retorcerse, lejos de sugerir una resistencia propia del héroe o heroína del cine de acción, señala lo patético, lo tortuoso de su delirio subjetivo.

El «quién eres» que formula el personaje en las sombras constituye, sin duda, 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 esta no es otra que Ivan (John Sharian), un supuesto matón del que el protagonista ha desconfiado durante buena parte de la diégesis. Este resulta ser un personaje inventado en su delirio. En él 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, una acción reproable que cometió en el pasado y ha olvidado, sustituyendo partes de la misma por su delirio: el atropello de un niño y posterior huida.

Ciertamente, *El maquinista* combina la amnesia de Trevor con un delirio que le hace experimentar una relación algunas partes de la cual solo 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 distraído mirando a Ivan. Con todo, no se trata de un desdoble de personalidad, pues la focalización nunca se despegaba de Trevor, nunca se sitúa en el punto de vista de Ivan, y este 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 con sus compañeros de trabajo.

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 Reznik acusa en el cuerpo su afección mental. El insomnio —provocado por la represión del recuerdo del atropello del niño— lo demacra hasta convertirlo en un hombre extremadamente delgado. 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, Reznik 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. Las notas, sin embargo, se vuelven siniestras 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 con estas últimas fotografías que mencionamos, es su percepción lo que se ve comprometido, pues 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.

Alrededor del punto de vista del 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 cree que el sombrío Ivan es el cabecilla y a la vez el testaferro utilizado por sus compañeros para intimidarlo y forzar que lo 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: «Algo malo está pasándome, Stevie. Una especie de complot. [...] Ahora todos están en mi contra, quieren que me vaya, y no me extraña, pero su manera de hacerlo... Sus ojos, sus juegucitos...». Tras preguntarle ella de qué tiene miedo, Trevor confiesa que no lo sabe todavía. De nuevo, desde los diálogos se acude a un tópico constante en los *mind-game films*: la paranoia conspiratoria que parece justificar las inconsistencias a las que la mente del protagonista es incapaz de dar sentido y que, frecuentemente, están relacionadas con el trauma que reprimen.

El delirio del protagonista tergiversa el papel de otros personajes. Trevor se coloca en el papel de amigo o pretendiente protector de Marie (Aitana Sánchez-Gijón), madre soltera que trabaja en un aeropuerto de camarera, 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, este sufre un ataque epiléptico. Las reveladoras palabras de su madre —«Ni siquiera se acordará, será como si nada hubiese pasado»— aluden refractariamente a Trevor. 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 con estos dos personajes. Y es que finalmente Trevor recuerda que atropelló a un niño y se

dio a la fuga. La actriz 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* –marca de productos de mantenimiento para coches– sobre el dibujo de un bólido, en discreta referencia a la primera vez que se vieron Trevor e Ivan, desde las respectivas ventanillas de sus coches.

4.1.4. *Premonition* – 7 días (*Premonition*, Menan Yapo, 2007)

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*.²⁴ En ambas sus protagonistas viven inmersas en un tiempo no lineal que no solo implica la distribución del relato fragmentado según la voluntad del meganarrador, sino también,

24. A estas dos películas podría añadirse, tal vez, *Salvage*, en la cual la adolescente Claire es brutalmente asesinada y despierta una y otra vez en la tienda en la que trabaja en turno de noche. También como en *Al filo del mañana* o *Código fuente*, Claire va cambiando su ruta de acción y recopilando información sobre su asesino. Finalmente, pero, y a diferencia de *Premonition* y *Triangle*, llega una explicación que se acoge a lo sobrenatural: el alma de su asesino ha estado ocupando su cuerpo para que el asesino –en el infierno– experimente su crimen cíclicamente.

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*. En este sentido, su lógica se aproxima más a *Spider*, aunque sin la locura que retuerce del todo a la otra. 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 aristotélica:

... en el argumento de la anagnórisis, el pretexto de un misterio suprime y retrasa una revelación importante que implica la cordura, la identidad o la esencia ontológica de la protagonista. Invariablemente en el argumento de la anagnórisis, la psicología anormal del protagonista se desencadena por una traumática pérdida personal (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. 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: su heroína no puede engañar al destino, a pesar de ser capaz de preverlo. Un sombrío determinismo se revela en el desenlace: Linda y solo actúa para evitar la muerte de su marido porque la prevé, pero, sin quererlo, hace que ocurra. Como en *Triangle* o *Doce monos*, el cierre de *Premonition* nos devuelve al principio en busca de una causa originaria (Bettinson 2014: 293).

Linda y Jess son los agentes causantes del inicio del bucle y, a diferencia de *Código fuente* o *Al filo del mañana*, no tienen ninguna opción de acumular aprendizaje para evitar el horroroso destino que adivinan. Además, 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. Quedan interrogantes irresueltos incluso al final de la película, enigmas ontológicos planteados previamente en la narración: ¿Qué rige la *ilógica* temporal del mundo diegético? ¿Una causalidad providencial

o metafísica? ¿La casualidad bruta? ¿Una peculiaridad psicológica de la heroína profética? ¿Una renovación puramente cósmica del universo de la historia? (2014: 293).

Ni la mente de la protagonista, ni un desajuste temporal en el universo diegético, ni simplemente el desorden de un meganarrador malicioso. Si bien la cinta cuida el *racord* para que haya una recomposición posible, se abstiene de dar razón del bucle temporal. En su periplo trágico, no obstante, hace uso de recursos narrativos comunes en los *mind-game films*, como el montaje ambiguo que, ante una flagrante contradicción —el entierro del marido, que aparece al día siguiente en casa como si nunca hubiera ocurrido— provoca la duda de si el personaje —y el espectador— han dado por real la vivencia de una pesadilla.

4.1.5. *Triangle* (Christopher Smith, 2009)

Los acicates de lo siniestro en *Triangle* son el tema del doble y la repetición constante de una misma escena imposible de evitar, atada al «retorno involuntario a un mismo lugar» (Freud 2004: 71). Jess, una madre joven y soltera confundida y nerviosa parece sentirse culpable por algo desconocido para el espectador, para el resto de personajes y para 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. Durante la navegación, su velero naufraga. Sus cinco ocupantes, a falta de una de las chicas, desaparecida entre el oleaje, consiguen subir a un buque enorme que, a modo de aparatoso y frío Holandés Errante, parece vacío. A medida que el grupo investiga el barco —y en una aproximación argumental al género *slasher*—, van sufriendo ataques por parte de una silueta encapuchada que termina siendo un *doppelgänger* de Jess, de la que no hay solo una, sino muchas replicantes que intentan asesinarla.

La ambigüedad y el recelo de la actitud de la joven queda disimulada tras la preeminencia de la acción —huida, estrategia, combate— necesaria para sobrevivir a los intentos de asesinato de sus otros yos. El incremento del suspense llega de uno de los principales giros de guion: 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: Jess, habiendo fallado en su intento de salvar a sus compañeros, se convierte en asesina de sus interminables réplicas —de ellos y de sí misma— que llegan en condiciones

idénticas en las que ella subió a bordo. La sugerencia de que en su memoria quede algún residuo de ese bucle da sentido a su zozobra inicial.

La actitud turbada de Jess, que pedía disculpas a uno de sus compañeros de navegación, provoca la sensación de un inicio *in media res* y su motivo se comprende cuando el final del relato da lugar a la 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 salvar a sus amigos y a su hijo, termina asesinandolos. Esta repetición involuntaria de una situación provoca la sensación de fatal e ineludible *déjà vu*, y «hace parecer siniestro lo que en otras circunstancias sería inocente» (Trías 2001: 43, Freud 2004: 71). Con ello, la cinta confirma la inevitabilidad de un destino que no se puede cambiar pese a las paradojas temporales que parecen dar segundas oportunidades. Tras un número indeterminado de bucles temporales, Jess consigue matar a sus amigos para huir del no-lugar en que se acumulan los cadáveres producto de sus fracasos y 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 solo resulta ser la atacante y asesina de su grupo de amigos, sino también de su propio hijo.

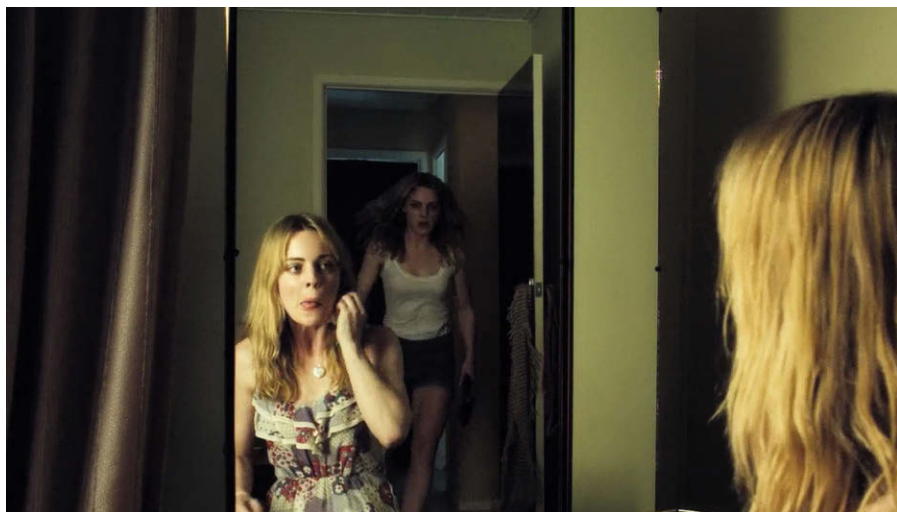


Figura 4.8. Jess asesina a una versión suya del pasado para llevarse a su hijo



Figura 4.9. Cuando Jess intenta salvar a una de sus compañeras de viaje y encuentra decenas de cadáveres de esta, comprende que la ha intentado rescatar sin resultado muchas veces antes

La memoria de Jess se reinicia al término de cada bucle, de los cuales el relato solo completa uno. El cierre del círculo da acceso a una secuencia similar a la inicial y el espectador comprende la lógica temporal del relato. 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 de una espiral sin inicio ni final, pues en algún punto incierto entre el accidente de tráfico y la llegada de Jess al muelle para hacerse a la mar –reiniciando el ciclo–, esta pierde la memoria 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. 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 relacionadas con paradojas temporales, pero también con el tema del doble.

Esos dobles de Jess cuya existencia responde a una dinámica espatiotemporal sin explicación razonable –ni razonada– para el espectador, apuntan hacia lo que ella será capaz de hacer. Su condición de asesinos sin piedad 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 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 las 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 su final.

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 redobra así la multiplicación de cuerpos de la protagonista, que parece condenada por los dioses a asesinar involuntariamente a su hijo sin hallar la paz.

4.2. La negación del duelo

Algunas de las narrativas fracturadas que nos interesan despliegan el dolor de unos protagonistas que, aunque no cargan –o no enteramente– con la culpa de la pérdida de un ser querido, evitan también enfrentarse a la muerte instalándose en un relato imaginario –inconsciente– en el que dicha pérdida o bien no ha sucedido, o sucede de forma diferente a los acontecimientos reales. Esto sucede en *Hierro* (2009), *Shutter Island* (2010) o *Goodnight Mommy* (2014).

Algo de lo trágico aristotélico emerge de la convocatoria de la muerte desde la inseguridad narrativa, pues 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, estos son los padecimientos que deben buscarse» (Aristóteles 2004: 68). Aristóteles menciona la muerte de Clitemnestra a manos de su hijo Orestes 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.

Tras *Plan siniestro*, probablemente fuera de nuevo una producción británica, la exquisitamente inquietante *Amenaza en la sombra* (*Don't Look Now*, Nicholas Roeg, 1972),²⁵ la que diera un paso más en la representación

25. En *Contratiempo* (*Bad Timing*, 1980), Nicholas Roeg despliega otro crudo relato no lineal –que sintoniza con la huella del cine moderno europeo– que gira en torno a un tortuoso romance y sus consecuencias, manifestadas en forma de una mujer al borde de la muerte cuya precaria situación ignoramos si se debe a un intento de suicidio o de asesinato. Art Garfunkel interpreta al héroe culpable de este filme, el psiquiatra Alex

de un matrimonio quebrado por la muerte de su hija. Aproximando el montaje de la historia a la indeterminación, agudeza y modernidad del cine de los setenta, el duelo por la niña ahogada trasladaba a Laura (Julie Christie) y John Baxter (Donald Sutherland) a Venecia, por cuyos indescifrables callejones neblinosos se les aparecía una figura menuda con impermeable rojo, que obsesiona a Laura con la idea –respaldada por una médium ciega, anciana– de que la niña está intentando contactar con ellos. El mero hecho de que el fantasma de su hija parezca espiarles desde los puentes venecianos, como reclamando que la sigan, ya convoca la idea de un retorno fantasmal. Sin corroborar esta hipótesis, la cinta tampoco da respuestas a su siniestro y enigmático final. Ya al arranque de la misma, es el montaje aquello que propone asociaciones visuales entre labores cotidianas de John –restaurador– y una repentina intuición fatídica, que se confirma cuando encuentra su cuerpo bajo el agua. No existe una relación de causa y efecto entre las poéticas relaciones visuales que vehiculan el sentir inquieto del padre e introducen entre sus diapositivas arquitectónicas, a la vez, ya a la extraña silueta encauchada. En una persecución final, John llega a alcanzar a la huidiza figura, escalando por las paredes y recovecos interiores de un *palazzo* abandonado. Rematando la decadencia que la húmeda arquitectura hace insoslayable, bajo el impermeable rojo no aparece una niña, sino una siniestra y sonriente enana mayor que –influyendo en los sobresaltos que habría de diseñar Lynch posteriormente– le corta el cuello. En el último plano, la cámara acompaña a la góndola fúnebre en la que están de pie, enlutadas, Laura, la médium y su hermana. Al duelo por la hija muerta se suma el fallecimiento del marido. Y, sin embargo, tras la inestabilidad previa y en ocasiones aberrante que la cámara ha demostrado en las sesiones de espiritismo, una calma elegíaca –lúgubre, no luminosa, como la de *Muerte en Venecia* (*Morte a Venezia*, Luchino Visconti, 1971), solo dos años anterior– acompaña a las mujeres en su despedida, mientras una banda sonora extradiegética sentida, de cuerdas y piano, refuerza el contrapicado que muestra el rostro sereno de Laura.

Del mismo modo que la pequeña silueta roja de *Amenaza en la sombra* se convierte en una indeterminada imagen-síntoma que nos retrotrae a la niña ahogada, los personajes de las siguientes películas –madres o esposos dolientes– se ven atravesados por visiones, pesadillas u otros encuentros visuales con lo fantasmático que, poco a poco, van descifrándose como indicadores de ese trauma no superado. Lejos de proponer en este epígrafe

Linden. A diferencia de sus seguidores postelásicos, el protagonista se sabe culpable de violación desde el inicio, y rehúye la investigación policial. Es el espectador quien debe esperar a que los flashbacks constantes que narran su enfermiza historia lleguen a la noche en que, tras encontrar a su examante Milena (Theresa Russell) inconsciente, abusa sexualmente de ella.

una categoría estanca, simplemente citamos algunos de los filmes en que se dan las circunstancias que acabamos de exponer, y que llevan más lejos que *Amenaza en la sombra* la dilución de los límites entre los recuerdos de los protagonistas y sus vivencias presentes.

4.2.1. *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 tormentoso episodio de pesadillas o pequeñas alucinaciones concernientes a su hijo. Tras recibir una llamada de la policía, regresa a la isla de El 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 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. En una suerte de narrativa cíclica, de retorno del 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. El rostro del niño no se corresponde, pero, con el de Diego sino con el de Mateo, el hijo de la mujer a la que conoció en El Hierro. El montaje nos traslada a sus recuerdos de los últimos días en la isla, plagados de marcas enunciativas como planos muy cerrados del rostro de María, una intensificación del dramatismo y el volumen de la música extradiegética, cámara lenta, efectos de eco en la auricularización interna de la mujer, fundidos y planos subjetivos. 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,

elidido 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 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 ahora 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 la muerte, medio desangrada, y se ve reflejada en una situación paralela a la suya, como 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 describía como *paranoia films*.

En *Hierro* la amnesia no es lo que provoca lo trágico, sino que supone un mecanismo de represión del reconocimiento traumático de esa muerte. La fría representación de la isla remite de nuevo al concepto del no-lugar del que no se puede salir, como el caserón rodeado de densa niebla en *Los otros* o *Haunter*, el siniestro barco de *Triangle* o el aeropuerto de *Cosmética del enemigo*. En esos no-lugares las narrativas no lineales (con *Perdidos* a la cabeza) ponen en crisis la cuestión de la identidad, el juicio y la fiabilidad de sus habitantes. Como en otros ejemplos, la enunciación ofrece el punto de vista de la protagonista sin que se manifieste su distorsión. Su enajenación tampoco es causante de ningún crimen, e incluso sirve para rescatar a otro niño secuestrado, aspecto que recuerda las mencionadas «patologías productivas».

La escena final en que María, 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 –que se le aparezca Diego sabiendo que no es real–. La conclusión no queda tan lejos de los eternos castigos divinos que mencionábamos más atrás fundamentados en la fantasmática presencia del objeto más anhelado que, sin embargo, se está condenado a no poder atrapar.

4.2.2. *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 taquilla, la cual confirmaba el éxito de un género de películas llevadas a los límites de la re-estructuración 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* como «el arquetípico *puzzle film* de Hollywood». Es precisamente en relación con las convenciones de la industria norteamericana que la mayor parte de análisis bareman el grado de complejidad del filme.

Su argumento se aproxima a géneros consagrados como el *caper* o *heist film*, pero este tiene lugar en la mente humana y su propósito no es llevar a cabo un robo, sino insertar una idea en la mente de un empresario durmiéndolo artificialmente y asaltando sus sueños. Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) es contratado por un rico industrial con este fin: infiltrarse en los sueños de un competidor, Fisher (Cillian Murphy), para convencerle de disolver su imperio corporativo. A medida que la película avanza, se hace evidente que Cobb aún está de luto por la pérdida de su esposa, Mal, y esta pérdida amenaza con interrumpir su capacidad para alcanzar los objetivos mencionados (Panek 2014: 78).

La condición de superproducción del filme es reforzada tanto por el impacto visual de los potentes efectos visuales tan caros al cine norteamericano como por la presencia de estrellas de la gran pantalla como Leonardo DiCaprio, acompañado de 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 con su particular uso de los efectos especiales se cuentan las que constituyen las primeras inmersiones de Ariadne (Ellen Page) en el mundo de los sueños, en las que su subconsciente hace estallar la ciudad de París y la moldea arquitectónicamente a su antojo al darse cuenta de que se trata de una proyección imaginaria. El nombre de la joven remite a la Ariadna mítica,²⁶ que tendiera un hilo para

26. También el elocuente nombre de *Mal*, la esposa de Dom Cobb, resuena con ecos indelectiblemente funestos.

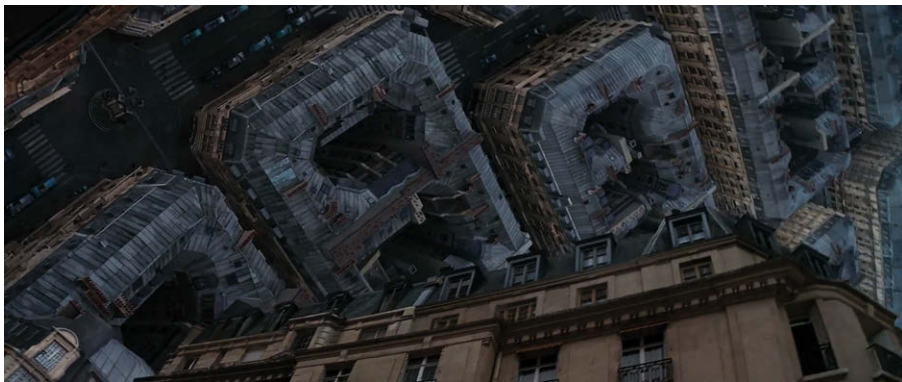
orientar a Teseo en su salida del laberinto del Minotauro. No en balde, la joven arquitecta debe diseñar todo un espacio onírico que ayude al equipo a escapar con éxito de sus incursiones en mentes ajenas.

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 por 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 (Russo 2014, King 2014). En este sentido, el filme es observado en contraposición a otras narrativas complejas que le preceden como *Desafío total*, *Videodrome* o *eXistenZ* (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 por diversos autores que se fijan en cómo secuencias como el primer encuentro entre Cobb y Ariadne o el entrenamiento de la joven, ponen de manifiesto el funcionamiento del universo de los sueños en que trabaja el equipo de Cobb:

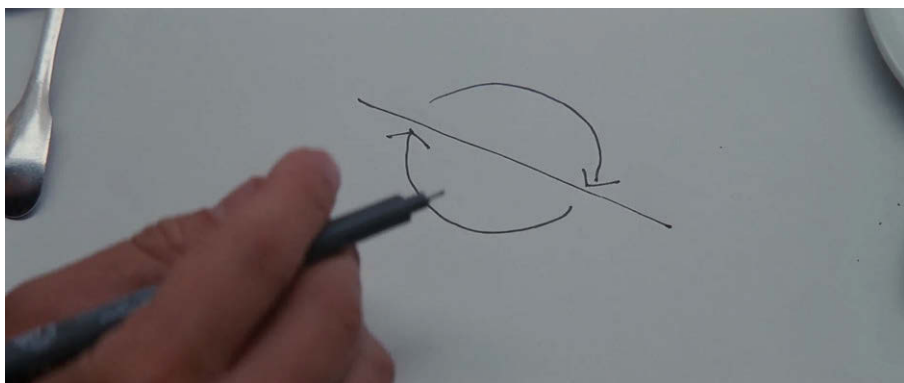
la película ofrece una exposición abierta de los diversos procesos que conlleva la creación y navegación de los niveles de sueño, y de los puntos centrales adicionales de la trama. Las normas de la estructura narrativa “clásica” de Hollywood parecen ser ampliamente obedecidas la mayoría de las veces [...]. En general, existe una estructura de causa y efecto razonablemente clara; aunque todos los elementos de la misma puedan estar lejos de ser claros después de una sola visión, se están plantando semillas de diversos elementos que se desarrollan posteriormente y se están utilizando indicadores claros para establecer la identidad distintiva de cada uno de los principales niveles de los sueños (King 2014: 62).

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 destartalado 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. Traslada 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-abyme* que esta 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.



Figuras 4.10 y 4.11. La explosión y la torsión a gran escala de la arquitectura parisina como recurso espectacular en Origen



Figuras 4.12 y 4.13. La puesta en escena se hace eco de la indistinción entre sueños y la realidad mediante el esquema explicativo y el reflejo infinito diseñado por Ariadne en su sueño

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 con el concepto de «espacios intolerables» (Bukatman 1989). Estos hacen referencia a espacios compuestos por datos y que operan a una escala cognitivamente incompatible con la percepción humana. Tales espacios no están diseñados para que los habiten o perciban los humanos. Su «intolerabilidad» se refiere no solo a esta falta de percepción sino a una pérdida de

dominio y control. Sin embargo, según Bukatman, la ciencia ficción puede hacer que estos espacios sean visibles, devolviendo al humano a una posición de dominio.

Elizabeth Tan (2016) deduce que la cinta advierte de los peligros de la excesiva injerencia de lo tecnológico en la mente humana, inquietud que tratábamos en capítulos anteriores en los que no hemos ubicado *Origen* por dar prioridad a la motivación íntima de su protagonista: recuperar a su esposa muerta. El temor a perder el control de la propia subjetividad por la creciente integración de lo tecnológico en la percepción humana es una constante en los conflictos de las narrativas no lineales. 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 suicidio. La muerte de Mal, no aceptada por completo por Cobb, es aquello que pone en riesgo su misión —pues su fantasma lo boicotea desde el inconsciente— y el motivo de que integremos el filme en este apartado.

Teniendo en cuenta que la tecnología que en *Origen* permite penetrar en los sueños arranca como una herramienta militar (como Internet) y termina teniendo una aplicación comercial, Fisher (2011) se plantea si tal deriva puede ser la responsable de que los sueños en el filme no respondan a la incoherencia onírica de los que se experimentan 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, «más similar a una presentación en Powerpoint de un romance amoroso débilmente inquietante en su falta de atractivo y silenciosamente horripilante en su vacío solipsista. Donde estaba el inconsciente, allí estará el CGI» (Fisher 2011: 40).

El autor observa, desde su análisis tanto del espacio como de la deriva del conflicto de Cobb con su esposa fallecida, una especie 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, sus espacios virtuales recuerdan de forma evidente un videojuego (con sus niveles anidados, su estética de lujoso anuncio televisivo e interminables persecuciones en coche), más que a los sueños tal y como los entendería el psicoanálisis (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, 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. Se trata, por tanto, de condicionar la memoria y la subjetividad de su esposa mediante la tecnología, y 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 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, como acudiendo a una droga, para poder estar con ella. Ello implica transgredir una regla fundamental: la de no recrear oníricamente espacios a partir de recuerdos. Y es que la recreación de los sueños parece una promesa baldía si se prohíbe soñar el deseo, estirar el tiempo y adherirse en ese espacio imaginario a lo irremediablemente perdido.

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. La mujer a la que él ha recreado —como los sueños— 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 de nuevo condicionando la estructura del relato por vía de la reaparición de lo no aceptado, de lo doloroso: «A Cobb le obsesiona el recuerdo de la muerte de Mal, cuya imagen regresa a él repetidamente en sueños. [...] la verdad de lo que ha sucedido regresa a él tarde, “totalmente evidente sólo en conexión con otro lugar, y en otro tiempo”» (Cameron y Misek 2014: 118).

Cobb tiene encarcelada a Mal en sus recuerdos. La disfunción de esa réplica de la amada perdida —que agrede a quienes se introducen en el inconsciente de Cobb en sueños— es el precio a pagar por retener el hálito de su imagen mientras duerme, por revivir el pasado con ella tan fielmente como los recuerdos, siempre subjetivos, le permiten. El único modo de conseguir que la misión salga adelante y, en el mundo real, Cobb pueda volver a ver a sus hijos 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 cuanto copia del original desaparecido.

Más adelante anotaremos cómo la muerte de Mal cuando se arroja al vacío representa, del mismo modo que otras pérdidas de seres amados en los *mind-game films*, el rol de una Eurídice a la que Orfeo no consigue traer de nuevo a la vida. 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 derrumba. 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 al mundo real.

4.2.3. *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010)

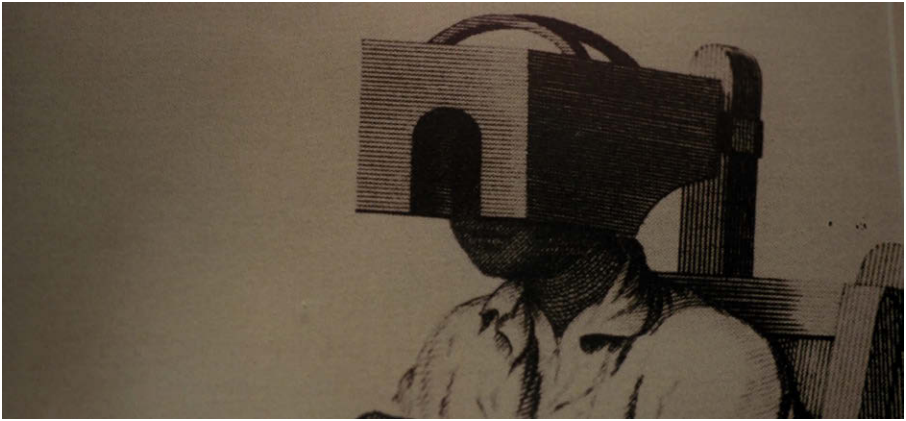
La intriga policiaca y anticomunista que requiere a Teddy Daniels (Leonardo DiCaprio) en cuanto investigador policial no es más que la ficción inventada por su mente ante la incapacidad de asimilar el horror de su tragedia familiar. La amnesia llega para cubrir el trauma y queda, como en *Hierro*, eludida por el privilegio que la enunciación concede al punto de vista del protagonista. De nuevo, también, su confusión llega para sostener aquello que Aristóteles calificaba como las acciones más trágicas, que envuelven muertes entre familiares o seres afectivamente emparentados. En este caso, además, hay un doble crimen.

Teddy no solamente olvida que su esposa, desequilibrada, ahogó a sus tres hijos, sino también que él la mató luego. Su ira moral contra los enfermos mentales y su desconfianza hacia el Dr. Cawley (Ben Kingsley), que aboga por un tratamiento psiquiátrico diferente del de la dura y carcelaria psiquiatría decimonónica,²⁷ se manifiestan en insistentes inectivas que desde un cinismo amargo ponen en duda la capacidad de la medicina moderna para sanar a criminales afectados por enfermedades mentales. Daniels comenta (desde su rol de investigador) con el director de Ashecliffe la diferencia

27. 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.

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 suave. Daniels pregunta:

- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Se trata de delincuentes violentos, ¿verdad? Agredieron a personas. A algunas las asesinaron.
- [Dr. Cawley]: A la mayoría, sí.
- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Debo decir, entonces, que al diablo con su necesidad de paz.



Figuras 4.14 y 4.15. Silla tranquilizadora de Benjamin Rush y otros grabados relacionados con la psiquiatría presentes en la puesta en escena de Shutter Island

Su violento rechazo a la «necesidad de paz» de los pacientes metaforiza de forma clara la negación de calma que se autoimpone, pues su delirio, en el que se otorga el rol de detective en la isla carcelaria, 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 del filme. En este sentido, son constantes las alusiones al ahogo o al olvido de los crímenes cometidos por parte de los pacientes. El Dr. Cawley le dice a Teddy, por ejemplo, sobre Rachel Solando, «el obstáculo para su recuperación era la negación a afrontar lo que hizo». 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 es inconsciente –si Leonard Shelby se tendía trampas para encontrar falsos culpables, el procedimiento 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 no está muerto. No se ha ido. Necesitas encontrarle, Teddy. Necesitas encontrarle y matarle». 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 holocausto. El mayor trauma del siglo XX acude una y otra vez a la mente de Daniels, no por haber sido prisionero de un campo de exterminio, sino por haber visto el horror innumerable de los cadáveres apilados y los cuerpos consumidos de los famélicos presos aún vivos. Le atormenta, además, 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. Más adelante analizamos estas pesadillas en las que su alrededor empieza a arder como representación del particular infierno al que el detective retorna una y otra vez sin conseguir (como Dom Cobb en *Origen*), salvar a su mujer. En cualquier caso, 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*.

Tras sufrir una fuerte migraña y tomar la medicación que le suministra el Dr. Cawley, Daniels sueña de nuevo que se encuentra 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 que terminaremos sabiendo que es el de su esposa Dolores, y el de una de sus hijas. Ambas abren los ojos y la niña se incorpora y se dirige a él, diciéndole: «Debiste haberme salvado. Debiste habernos salvado a todos».

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 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.



Figura 4.16. En las pesadillas de Teddy, este pierde a su esposa que se deshace, literalmente, mientras todo arde a su alrededor



Figuras 4.17 y 4.18. 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 la vuelta atrás, el retorno de lo no asimilado—. Él, lloroso, toma en brazos a la niña que de nuevo le reprocha que no les salvara, con expresiones cuya ambigüedad permitiría pensar tanto en la liberación del campo como en el asesinato de sus hijos:

- [Niña]: Estoy muerta.
- [Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Lo siento mucho.
- [Niña]: ¿Por qué no me salvaste?

—[Teddy Daniels / Andrew Laeddis]: Lo intenté. Quería salvarte, pero cuando llegué, era demasiado tarde.

Todavía, en este punto cercano a la mitad del filme, el espectador desconoce el pasado de Teddy Daniels debido a la utilización de Michelle Williams como actante de la esposa que él recuerda en sus alucinaciones y a Emily Mortimer como encarnación de Rachel Solando. Esta, sin embargo, trata con tal familiaridad a Daniels que sugiere 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 de policía para dar a entender un vínculo mucho más estrecho que —siendo Daniels 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 de hacerse cargo de la múltiple tragedia que se le ha venido encima, su inconsciente tampoco le permite olvidarlo completamente. La incapacidad final para hacerse cargo del trauma se revela cuando Laeddis, en un instante de lucidez, finge estar loco para provocar que le practiquen una lobotomía, con la intención de erradicar definitivamente sus recuerdos y con ello cualquier conciencia de sí mismo. Laeddis —esta vez sí, como Leonard Shelby—, ante el peso de un pasado demasiado abyecto, escoge su aniquilación como sujeto.

4.2.4. *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.

Otras dos coincidencias con el filme de Amenábar son la existencia (fantasmática, en este caso) del amigo imaginario del niño y el hecho de que, físicamente, la familia fuera 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 en el 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, 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.

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. Aparece, pues, la idea del muerto como espectro dañino, que odia «a los vivos porque sus vidas son más largas y pueden seguir gozando de la esposa o la amante dejada atrás» (Pérez Ochando y Requena Jiménez 2021: 175). Como los *aóroi* griegos, muertos prematuramente, el espíritu que posee al padre de Lisa está atrapado en una esfera indeterminada, deseando desesperadamente la vida sin poder regresar a ella.

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 –indagación que recuerda tanto a los áticos como a los sótanos siniestros, habitáculos de monstruos. Lisa llega a 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 los planos y la imagen doble de la mariposa que guía el recorrido de la cámara, la cual se duplica dentro y fuera de un frasco. Los dos recursos aluden tanto a la extrañeza de la percepción, que narrativamente se corresponde con el bucle temporal, 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).

El reflejo expone 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).

4.3. La negación de la propia muerte

En filmes como *Al filo del mañana*, *Código fuente* y, en menor medida, *Triangle*, el peso simbólico de la muerte de los protagonistas se veía reducido cuando estos resucitaban y el relato daba lugar a un bucle en el que lo atractivo para el espectador era la acumulación de conocimiento y habilidades del protagonista que, a base de una lógica ensayo-error similar a la del videojuego, regresaba a un punto temporal del pasado ante cada muerte, convertida en reversible.

En cambio, 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 (mayoritariamente, aunque no siempre, hacia el final). No se trata, en ningún caso, de espectros autoconscientes, y mucho menos de iracundos espíritus que rechazan a sabiendas su condición de muertos y se vengan de su destino atacando a los vivos para arrebatárles la vida que ellos anhelan. Los muertos de este cine, son muertos que desconocen que lo son. En los siguientes casos, la culpa del protagonista no supone un peso en relación con 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 los mismos, como tampoco lo es el doctor de *El sexto sentido*. Además, el impacto no viene del descubrimiento de la muerte de seres queridos, sino del redescubrimiento del propio fallecimiento, traumático e inevitable, que se aparece insistentemente como imagen-síntoma hasta que es comprendido por estos muertos desmemoriados.

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

Al margen de los traumas íntimos, accidentes y tragedias familiares que justifican el delirio de numerosos protagonistas de *mind-game films*, la imborrable herida que el trauma de la guerra les provoca se erige como otro motivo que, aunque con menor asiduidad, se convierte en el núcleo del

malestar que les impide vivir con normalidad. El sinsentido de la guerra, la falta de escrúpulos de la política internacional de carácter belicista y el puro horror vivido a pie de combate emergen ya en precedentes de *mind-game films* pertenecientes a distintas épocas, como *Solo en la noche* o, más explícitamente, *El mensajero del miedo*. La conciencia antimilitarista que marca estos y otros filmes, particularmente fuerte en la industria cinematográfica norteamericana posterior a Vietnam, se suma en *La escalera de Jacob* a una paranoia conspiratoria que arrastra otros ecos de la Guerra Fría. El angustioso filme de Lyne propone un recorrido delirante a través de diferentes estratos de recuerdos, alucinaciones, pesadillas y un borrosísimo y apenas representado presente.

Si más adelante propondremos que los protagonistas de este cine experimentan un descenso a los infiernos que se halla en su fuero interno, en *La escalera de Jacob* el infierno es la guerra, extendida como un cáncer por dentro del protagonista. Si *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) fundía, literalmente, mediante superposiciones terriblemente poéticas y montaje sonoro el horror de Vietnam con el hediondo estancamiento cotidiano en Saigón del capitán Willard (Martin Sheen), *La escalera de Jacob* traslada la absorción del sinsentido aberrante de la guerra a la percepción alucinada del protagonista, cuya confusión se traslada al espectador sin filtro.

Como el protagonista de *Solo en la noche*, 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 se nos muestra. 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 confluye la confusión entre realidades contradictorias, supuestamente posteriores a la vuelta de la guerra, en las que Jacob sufre episodios alucinatorios, estancias en un siniestro hospital para curar una eterna dolencia de espalda que presagia su condición de conejillo de indias y las visiones de uno de sus hijos (Macauley 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 fingir que algunos flashbacks de Jacob herido en Vietnam se mezclan con un presente que resulta incomprensible por lo maltrecha que ha quedado la mente de Jacob tras la guerra. 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, hay una imagen que aclara 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. Se trata de la aparición de Gabe, su hijo fallecido, que le acompaña de la mano por unas escaleras en una ascensión de ecos espirituales. Esta imagen va seguida por los comentarios de dos cirujanos que le rodean en Vietnam, y que confirman que el presente del relato es el de la guerra.

Algo de la paranoia de la Guerra Fría colea en el filme a través de la sospecha de vigilancia constante que la obra hereda de filmes como *El mensajero del miedo*, solamente dos años previa a la magistral *Doctor Strangelove (Dr. Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, Stanley Kubrick, 1964). Pero el elemento que define *Jacob's Ladder* en última instancia resulta ser la crueldad y la falta de escrúpulos de la organización militar del Estado, dispuesta a experimentar con sus propios hombres. El mismo tema se encuentra en el centro de *The Jacket* (John Maybury, 2005).

La focalización es sostenida por un exsoldado norteamericano de la guerra del Golfo llamado Jack Starks (Adrien Brody) que, herido de bala en la cabeza, padece amnesia. Además, el filme suma al trastorno por estrés post-traumático y la confusión propia de los héroes amnésicos la manipulación por parte del ejército de la mente del protagonista. Jack Starks, encerrado en un hospital psiquiátrico, es sometido a experimentos no autorizados en los que se le inyectan drogas experimentales que le permiten hacer una suerte de viajes al futuro en forma de visiones. Ello justifica la no linealidad de la cinta y las aparentes contradicciones del argumento. La tecnología usada de forma perniciosa por un sector del poder es (como la guerra en sí misma) la causante del trastorno. También *Black Mirror* desarrolla en el episodio *Men Against Fire* (#3×04) una crítica similar.²⁸ El capítulo muestra una especie de futuro apocalíptico en que el ejército protege a la población de unos supuestos mutantes a los que pueden ver gracias a unos implantes en el cerebro; finalmente, se revela que en realidad el efecto del implante es hacerles ver bajo la apariencia de monstruos a personas humanas que el Gobierno quiere eliminar en una suerte de genocidio.

28. En otro lugar (Sorolla-Romero, Palao-Errando y Marzal-Felici 2020) analizamos con más detenimiento el episodio.

4.3.2. *Doce monos* (*Twelve Monkeys*, Terry Gilliam, 1995)

En *Doce monos*, temprana y proféticamente, se acumulan cuestiones argumentales y narrativas que van apareciendo en *mind-game filmes* 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 que han olvidado el encuentro con su propio fin. La inseguridad sobre la veracidad de las secuencias que se repiten en la mente de los personajes es un rasgo básico de la representación de subjetividades delirantes que vamos analizando, aparejada en muchas ocasiones (como aquí) a la duda sobre la salud mental del sujeto en cuestión –prueba de ello es la insistencia en ubicar estos relatos en instituciones sanitario-penitenciarias–.

De hecho, los primeros títulos de crédito coquetean con confundir mínimamente al espectador cuando mediante tipografía verde que hibrida lo mecanográfico con lo digital «primitivo» –seña de identidad de *Matrix* apenas cuatro años después de su estreno– aparece la siguiente sentencia, que invita a situar el relato en un futuro distópico en que los animales dominan el planeta: «... 5 millones de personas morirán a causa de un virus mortal en 1997 [...] Los supervivientes abandonarán la superficie del planeta [...] Una vez más, los animales serán los amos del mundo». 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, la enunciación avisa que lo mostrado puede ser engañoso pero, de algún modo, el meganarrador devuelve una apariencia de lealtad hacia el espectador indicando la procedencia psiquiátrica del primero.

En *Doce monos* lo violento retorna en forma de la escena que obsesiona a James Cole (Bruce Willis): 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 paranoia conspiratoria –especialmente en una sociedad distópica²⁹ en que el Estado no garantiza derechos civiles ni justicia universal alguna– o el envío del protagonista a otras ubicaciones temporales con el fin de corregir desastres.

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

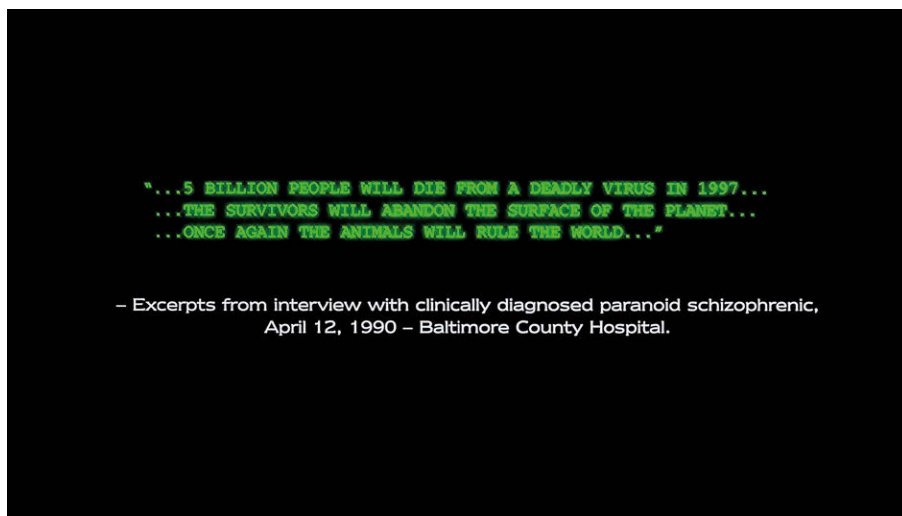


Figura 4.19. Primeros intertítulos del filme

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). 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).

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 conmociona da 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.

En *Doce monos*, como en *Triangle*, los viajes en el tiempo y la capacidad premonitoria de anticipar el desastre no sirven para corregir el destino. El objetivo que motivaba la acción del protagonista resulta fallido: muere y, por tanto, no salva el mundo. Queda, de cara al espectador, justificada la secuencia angustiosa. Sin embargo, esta no hace más que recalcar lo cíclico del advenimiento trágico y la imposibilidad de alcanzar un 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—.

4.3.3. *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 los *mind-game films*, en parte por ser una de las primeras obras hollywoodienses de su tiempo en utilizar un punto de vista engañoso, lo cual provocó que tuviera repercusión en comunidades de Internet (Lavik, 2006). En *El sexto sentido*, el Dr. Malcolm 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 —Cole es, de alguna forma, el reverso de los niños de *Los otros*—. Los espectros que se le aparecen, 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 supuso una intensa sorpresa e incluso incredulidad por parte de los espectadores, encaja en lo que Cornelia Klecker bautiza como «surprise gap» (2013: 131). Según explica Erlend Lavik, gran parte de la controversia se centró en la cuestión de si la película «tenía sentido» o no, si era o no lógica. Aquello

que más controversia generó no fue el giro final en sí, sino la gran cantidad de información previa que la narración pretendía que el espectador aceptara. Habiendo visto la película, el espectador intenta comparar la nueva información —que Malcolm estuvo muerto todo el tiempo— con aquella que le precede, y se formula preguntas como las siguientes.

¿No usaba diferentes trajes en diferentes momentos de la película? Si es así, ¿cómo se las arregló para cambiarse de ropa? ¿Cómo pudo cenar con su esposa en un restaurante en su aniversario de boda si ya estaba muerto? ¿Por qué no pudimos ver su herida de bala (que vemos en la secuencia de montaje al final)? Después de todo, las heridas fatales de todos los otros fantasmas que vemos en la película son visibles para nosotros (Lavik 2006: 55).

El autor relaciona el filme en su análisis —previo a *Puzzle Films* (2009) y la subsecuente bibliografía académica que se ha ido generando desde entonces— 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, Lavik destaca que en películas así puede haber partes de la trama que preceden al giro de guion que resultan ser, en cierto modo «no verdaderas», pues no «pasaron de verdad». En cambio, en *El sexto sentido*, todo resulta haber pasado de verdad. Simplemente, se revela que lo que hemos visto no era toda la verdad, sino partes de la misma, pues ciertas piezas vitales de información quedaban resguardadas para construir «un argumento falso» (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. Daniel Barratt analiza, precisamente, mediante 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 Malcolm. Aquello que provoca en el espectador un segundo visionado es su incredulidad respecto a tres flashbacks finales que generan escepticismo respecto a la

interacción de Malcolm con otros personajes que, en su momento, parecían responderle. Revisados, sin embargo, terminan revelando que Shyamalan es «honesto», o al menos tanto como puede serlo dado que una narrativa de este tipo nunca será completamente hermética (Barratt 2009: 63).

El autor razona desde la teoría de la memoria a corto y largo plazo los motivos por los que la pregnante declaración de Cole —el celeberrimo «en ocasiones veo muertos»— pasa inadvertida para el espectador: lógicamente, este no está preparado para sospechar que Malcolm está muerto sin indicios más claros, pues lee el filme desde un bagaje cultural que no le ha preparado para tal suposición, y por ello «la cámara es capaz de enfocar a Malcolm durante la revelación de Cole sin que nuestra memoria a largo plazo o nuestra (re)construcción narrativa en curso hagan sonar ninguna alarma» (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 va formulando hipótesis, así como un juicio moral sobre la película. Su punto de vista se centra en observar las alternativas interpretativas posibles a partir de lo que el filme ha mostrado, así como de un elenco de estrategias psicológicas puestas en marcha en el funcionamiento humano del día a día. Como resultado de su análisis, Branigan lanza una sorprendente hipótesis que aventura un nivel más profundo de giro argumental. Camuflado bajo el giro de guion, el teórico observa una historia de abuso de la madre hacia el niño:

Cole es simplemente un interlocutor para ayudar a Malcolm mientras trata de entender el motivo del asesino, Vincent Grey, de 13 años, que había regresado como adulto para matar a Malcolm, el médico que había tratado a Vincent como niño maltratado cuando tenía la misma edad que Cole. [...] Malcolm está desesperado por entender el error en su diagnóstico de Vincent y deshacer el daño que le ha causado curando, esta vez, a Cole/Vincent. Entre las muchas similitudes entre Cole y Vincent está el hecho de que ambos tienen el mismo apodo, Freak. Malcolm se confiesa a su esposa: “Ambos son tan similares [...] Creo que podría ser algún tipo de abuso” (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 Malcolm Crowe —«vivo-muerto-vivo pero muriendo»— con el de *La escalera de Jacob*, pues, a diferencia de los narradores de *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, Billy Wilder, 196) o *American Beauty* (Sam Mendes, 1990), Malcolm nunca conoce el verdadero motivo de su asesino, y contrariamente al de *Ghost* (Jerry Zucker, 1990), no es abiertamente un fantasma. Malcolm Crowe está

involucrado en la vida de un niño que ve fantasmas porque es incapaz de reconocerse como uno de ellos, y a la vez trata de arreglar el error que cometió con el paciente que le asesinó. Tomando por cierta la interpretación de 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.

4.3.4. *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001)

Si el último plano de *Doce monos* eran los ojos del James niño que observa un avión que despegue, es precisamente un accidente aéreo aquello que marca el arranque del drama en *Donnie Darko*. Pese a estrenarse con limitaciones especiales debido al reciente atentado al World Trade Center del 11 de septiembre de 2001, el thriller psicológico de Richard Kelly tuvo un buen recibimiento por parte de la crítica y alcanzó rápidamente el estatus de película de culto. A modo de símbolo apocalíptico que marca la entrada del siglo XXI –en algunos casos, anterior a los mencionados atentados del 11-S– los accidentes de tráfico determinan también el devenir argumental de numerosos filmes –y series– no lineales como *Amores Perros*, *21 gramos*, *Premonition*, *Trance* o *Crash*. Ya hemos mencionado que también la caída de un avión motivaba el inicio de *Perdidos*. Incluso *Breaking Bad* (Vince Gilligan, AMC, 2008-2013) decidía en su segunda temporada, cuando desplegaba una cierta no linealidad a través de flashforwards en los principios de distintos episodios, vincularlos todos ellos como piezas disgregadas de un accidente aéreo que la serie confirmaría más adelante y cuyo acaecimiento, de nuevo, apuntaba a la responsabilidad individual de Walter White (Brian Cranston).

A diferencia de James Cole y Malcolm 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. Se trata, pues, del resultado contrario al de *Doce monos*: Donnie puede cambiar el futuro, pagando el precio de su vida por ello. El filme de culto de Kelly, observado desde la óptica de los *mind-game films*, acumula cuestiones recurrentes como la no linealidad, los universos paralelos, las visiones del protagonista –se le aparece un siniestro chico vestido de conejo diabólico que le incita a incendiar la casa de un mediático pederasta o a inundar el colegio–, su sonambulismo, y una temblorosa estabilidad mental

que 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. 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. No en balde, Jake Gyllenhaall volvería a protagonizar películas con bucles temporales –*Código fuente*– o narrativamente ambiguas –*Enemy* (Denis Villeneuve, 2013), *Animales nocturnos* (*Nocturnal Animals*, Tom Ford, 2016)–.

El cierre del relato aclara 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 en lo concerniente, por ejemplo, a algunas de las visiones que el joven experimenta –como los rayos líquidos azules saliendo del pecho del resto de personajes–, que no terminan de ser atribuidas a lo ficticio, pero tampoco a su supuesta enfermedad mental: «si es esquizofrénico, el espectador contiene la extraña trama del viaje en el tiempo dentro de una ilusión global de adolescente problemático. Si no, el espectador conecta con la película como un género híbrido, incorporando una historia *coming-of-age* y ciencia ficción especulativa» (Isaacs 2014). El filme pone en escena una compleja experiencia temporal en la que el «otro» universo, el tangencial, tiene la capacidad de manifestarse en el principal, y ello permite a Donnie experimentar su propia muerte antes de que suceda, de forma que la fuerza ese «otro» universo no es tan tangencial.

Esta idea está fuertemente enlazada a la voluntad de ambigüedad 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 su madre. Las implicaciones de ese cruce de miradas no pueden tener un sentido literal– pues en este universo no se conocen–, sino que hablan de una pérdida inexplicable, la cual implica que los personajes que habitan el universo primario siguen siendo perseguidos por las experiencias de sus «otros yos». Así, «Donnie

Darko trata en última instancia sobre la incertidumbre de la experiencia subjetiva abierta a su indeterminación temporal radical. Esta experiencia juega sobre el montaje final como la carga existencial del tiempo que es esencialmente no cartografiada, y es impredecible» (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 cotidiano, a percibir un «más allá» que vuelve extrañas situaciones propias del día a día. En este sentido, merece la pena recordar las críticas sociales del filme sobre cuestiones presentes en el imaginario norteamericano como la divulgación de la autoayuda y los concursos de talento infantiles. Bajo lo que acostumbramos a ver, aparece lo insólito y lo podrido, como enseñara también en la década de 1990 *Twin Peaks* (David Lynch, ABC: 1990-1991; 2017). 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 cierto 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 la fascinación perversa por los sueños mortíferos e incluso, a la locura de un mundo circular, no lineal. Donnie se erige, finalmente, en un visionario que experimenta con el tiempo y termina sacrificándose, decisión que le carga de una dimensión heroica, clásica, del mismo modo que la narrativa del filme mantiene un pie en lo comprensible tiñéndose de una melancólica, ambigua sensibilidad final.

4.4. La asimilación de la muerte clausura el relato

Fedora encarna el antagonismo de las madres sufrientes de las *paranoia mind-game films*. Billy Wilder ofrecía con su penúltima película el broche definitivo a esas madres crueles que citábamos al inicio del capítulo, cerrando la elegía del Hollywood clásico que comenzara con *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Blvd.*, Billy Wilder, 1950). *Fedora*, contada ya mediante una estructura relativamente compleja de flashbacks y secuestrando determinada información clave para efecto del giro final, desplegaba el deseo de una gran actriz de cine clásico de vencer a la decrepitud y la muerte, no embalsamando una gloria imaginaria, como Norma Desmond (Gloria Swanson), sino mediante la apropiación del cuerpo de su hija como doble. Fedora,³⁰ no contenta con sobreponerse al tiempo mediante la idea de dinastía o linaje, desafiaba a la muerte mediante el juego de espejos entre la una y la otra. En su agonía, en su voluntad de sobreponerse al fin, la diva buscaba perpetuarse mediante una apropiación identitaria, una confusión de cuerpos y tiempos que se refleja templadamente en la estructura del relato. Sin embargo, la actriz carga con las consecuencias de sus actos: su hija se suicidaría como Anna Karenina, último papel ofrecido a Fedora –lanzándose a las vías del tren–, y ella misma muere poco tiempo después. El tiempo de Billy Wilder nunca se dejó engañar por las melancólicas y decadentes Norma y Fedora, y terminó engulléndolas a ambas, aun cuando la historia de la primera –como muchos *mind-game films*– la explicaba en flashback la voz out de un muerto, y la segunda desafiaba el devenir lineal del cine con sus idas y venidas al pasado, desde la estructura del relato y desde las triquiñuelas de su protagonista.

Tanto las madres amnésicas como los hijos culpables se ven obligados a afrontar las experiencias relacionadas con la muerte para alcanzar algo similar a un estado de paz. Si el duelo, como proceso psicológico, implica la adaptación emocional a una pérdida importante, en el arranque de la narración los personajes se encuentran atascados en la negación de dicha pérdida. La persistencia de esa negación, manifestada en forma de alucinaciones, convierte el proceso en patológico. Para que sus obsesiones y pesadillas cesen, deben asumir el pasado que reprimen. El borrado total de una muerte dolorosa –incluso la propia– o la omisión de la culpa es aquello que enrarece su día a día o provoca incongruencias que les hacen sospechar de su propio juicio. Toda la travesía narrativa va destinada a que descubran aquello que han estado ocultando –inconscientemente– a ellos mismos y,

30. Homónima del legendario sombrero que permitía situar bajo su ala al doble del actor sin que se advirtiera la sustitución en plano (García Catalán 2019: 99).

en ocasiones, también al resto de personajes. Una vez recordado el trauma, este puede ser asimilado, aprehendido, y tal vez relativizado.

Iniciábamos el epígrafe haciendo notar cómo numerosos *mind-game films* del estilo de *Código fuente* o *Al filo del mañana* parecían negar el fin del relato, bien reconfigurando constantemente sus coordenadas temporales, bien haciendo renacer a sus protagonistas. Mencionábamos cómo la dispersión de los relatos, la renuncia a los pilares clásicos de principio, nudo y desenlace, desdibujan el progreso lineal del discurso y, con ello, la identificación de una clausura.

En contraste con esa fragmentación postmoderna que reniega del final, tanto el argumento como la resolución de los filmes de este capítulo giran, en realidad, alrededor de la muerte. La espiral formal y narrativa tenía como epicentro, precisamente, un conflicto relacionado con una o diversas muertes traumáticas, y la imagen problemática, la *imagen-síntoma*, no era sino una indicación de ese resto no superado, pues:

1. Por un lado, los personajes se ven forzados a afrontar sus 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 genera incongruencias que les hacen sospechar de su propio juicio o de conspiraciones a su alrededor. Toda la travesía narrativa va destinada a que descubran aquello que han estado ocultándose –de forma inconsciente– a ellos mismos y, en ocasiones, también al resto de personajes.
2. Por otro lado, el espectador es alentado a reconstruir la linealidad descompuesta y/o resolver el enigma planteado por el punto de vista incierto, con el fin de que la historia cobre sentido. Facilitando esas dos vías para el cosido de los fragmentos aparentemente inconexos, 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 terminan siendo indispensables para la consecución del sentido pleno al que el discurso parecía resistirse.

5

Protagonistas desdoblados

La amnesia era el subterfugio mediante el que los protagonistas de los capítulos anteriores eludían la responsabilidad de hacerse cargo de su pasado, o de asumir un trauma. En este capítulo, el refugio de los personajes sin el valor suficiente para llevar a cabo actos que requieren de una personalidad decidida es el desdoble de personalidad.

Los relatos presentan diferentes incoherencias o problemas que el argumento termina justificando con la idea de que el protagonista está escindido. Es decir, además de encarnar al personaje cuyo punto de vista sigue la enunciación, también se corresponde con «otro» personaje, que no necesariamente presenta la misma apariencia que él o ella. El trastorno de personalidad que afecta a los personajes que iremos viendo es inconsciente, de modo que los protagonistas tratan con sus dobles como si fueran otros personajes.

Los «otros» son los encargados de llevar a cabo las acciones reprobables de las que los protagonistas no se sienten responsables. La responsabilidad que los héroes amnésicos elidían en virtud de su olvido, estos la trasladan al «otro» que no es sino una proyección de su mente. En cualquier caso, de nuevo se trata de escurrir el bulto que, por diferentes razones, asusta al sujeto desdoblado. Igual que los relatos sobre amnésicos trasladaban al espectador las mismas lagunas de memoria que padecía el protagonista, en los filmes de este capítulo el espectador ve, literalmente, a esos dobles que también resultan ser «reales» a ojos de los protagonistas.

Resulta imprescindible atender la evidente vinculación de estos desdobles de personalidad postclásicos con el tema del doble, que aparece con fuerza en la literatura fantástica romántica de finales del siglo XVIII, se arrastra a lo largo del XIX, lo cual es un claro acicate de lo siniestro y se asienta con contundencia también en el cine. A diferencia de los relatos fantásticos de raíz romántica o gótica, que preservaban el misterio respecto a estos

siniestros acompañantes, el cine contemporáneo suele llegar a una explicación lógica que da razón de lo aparentemente irracional, pues vagamente se atribuye a algún tipo de trastorno sin más necesidad de concreción.

Si hay un tema, en el sentido más amplio de la palabra, que abrace la manifestación de un reverso inesperado, de otro lado oculto, es el del doble. Por lo menos desde *El estudiante de Praga* (*Der Student von Prag*, Paul Wegener, 1917) el cine se hacía eco de esos replicantes inesperados que ya habían invadido la literatura para, repentinamente, boicotear los propósitos –bien o malintencionados– de aquellos cuyo cuerpo duplicaban. El cine, que necesita de la proyección –es decir, de la duplicación– de lo registrado para existir, cuenta con la capacidad de la metáfora visual para aludir también a lo dividido, lo escindido del ser humano mediante espejos, cristales, ventanas, sombras, lienzos y muchas otras posibilidades que la *mise-en-abyme* subraya con particular elocuencia.

Entendido siempre como «lo otro» y no como parte de uno «mismo», ese doble –literal y metafórico– que es observado por el sujeto como un «afuera» ilustra de forma especialmente explícita la súbita aparición de algo que se interpone en su camino, cosifica el síntoma de un problema que había permanecido «adentro», oculto.

Si damos por cierta la idea de que en la historia se observa una suerte de dialéctica en la que los fenómenos culturales, los estilos y las modas reaccionan los unos a los otros, el doble que reclama la oscuridad aparece, junto con otras criaturas románticas, para contestar la claridad del Siglo de las Luces. El racionalismo del siglo XVIII planta las bases de la certidumbre identitaria del individuo moderno: escinde el cuerpo y la mente, le otorga a la segunda una responsabilidad moral y al sujeto un lugar político como ciudadano en su Estado. Ubica al hombre en la esfera pública y a la mujer en la doméstica. El siglo XIX, que vería avanzar y retroceder la consolidación de los Estados modernos, de los derechos sociales, políticos e individuales de sus ciudadanos, define también lo cuerdo y lo demente y clasifica todo –desde los seres vivos hasta las palabras– con la intensidad obsesiva del positivismo. Sin embargo, también empieza bien temprano –con Blake, Fuseli, Goya– a vomitar los monstruos que la Ilustración guardaba en el armario. El arte explota, y discretamente va naciendo el cine.

El tema del doble es entendido como metáfora de la aparición de lo que, tanto social como individualmente, reprime al 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 progresiva asimilación de la

Ilustración dio lugar a una sociedad cuyas sombras no desaparecieron a la luz de la Razón, sino que se escondieron por los rincones, en el reverso de espejos, tras las puertas entreabiertas. La cultura visual cinematográfica ha popularizado con especial fortuna como ejemplo de ello la doble moral de la larga Inglaterra victoriana, cuya mojigatería y puritanismo no escondían el crecimiento del negocio de la prostitución o la insalubre masificación humana que desborda las crecientes ciudades industriales:

... 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 de lo siniestro con ese ser inquietantemente parecido a uno mismo, que acecha sin que se sepa muy bien de dónde viene ni qué persigue, queda justificada por el cumplimiento de los ítems enlazados a la categoría estética de lo siniestro 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 pone el acento en lo inquietante 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 los muñecos, autómatas y demás figuras que reproducen el cuerpo humano. Y es que la repetición es otro de los elementos constitutivos de lo siniestro, tal y como se aprecia, por citar solamente uno de infinidad de ejemplos posibles, en *El pueblo de los malditos* (*Village of the Damned*, Wolf Rilla, 1960; John Carpenter, 1995). Y, evidentemente, no hay doble (clásico) sin repetición de la apariencia. Esto, sin embargo, se complicará al llegar los desdoblamientos de personalidad 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 impide al malintencionado Wilson llevar a cabo 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, o bien

por las atrocidades que comete y que el «original», en el fondo, quisiera experimentar.

5.1. La animalidad del individuo

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 con el 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. Jekyll 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 con relación al doble en los *mind-game films*: 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 asesino responsable de brutales crímenes que se creían perpetrados por un humano, sino que la bestia reside en el interior del respectable Dr. Jekyll. El mal, la capacidad de destrucción y lo que se resiste a ser educado e inscrito dentro 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. Ese giro hacia la sospecha interior que se da a mediados del siglo XIX no solo afecta al cuerpo físico del protagonista, sino también a la imagen en cuanto 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 expiatorio de la 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 escorzados 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 victoriana.

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 aquel 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 que espesa sus cejas y el cabello se le vuelve rugoso y encrespado.

Ya en la novela Mr. Utterson, antiguo amigo del Dr. Jekyll, califica para sus adentros a Mr. Hyde de «troglodítico» exclamando que «no parece cosa humana». En los últimos párrafos, el propio Henry Jekyll 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. Jekyll, que consigue mediante su investigación científica escindirse a sí mismo en dos, convirtiéndose en Mr. Hyde y volviendo a ser Henry Jekyll 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 Jekyll y después sin su consentimiento, apoderándose de él, de todos los placeres culpables que un caballero de clase alta no puede airear 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 lo que le lleva a buscar el disfrute de esos placeres prohibidos sin ser reprobado. Por eso llega a la radical solución de dividirse en su mitad moral e inmoral como dos personas con identidades distintas que terminan disputándose la vida, pues se turnan en su existir. Jekyll 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. Jekyll. 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–.

El doctor Jekyll declama: «Londres está tan lleno de niebla que ha penetrado en nuestras mentes, estableciendo límites a nuestra visión. Como hombres de ciencia deberíamos ser curiosos, y lo suficientemente audaces para mirar más allá de ella, en las muchas maravillas que esconde». 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. Jekyll 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 con Hyde, escribe que «su amor a la vida es admirable».

Poner la ciencia al servicio de dividir las «dos naturalezas» que Jekyll 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.

5.2. Herederos de *Psicosis*

El excesivo puritanismo ejercido por la madre de Norman Bates (Anthony Perkins), y la estrecha y enfermiza relación establecida entre ambos en vida de su madre, era aquello que provocaba en el Norman adulto su «conversión» en esa madre castradora que no solamente castigaba a su hijo, sino que velaba a golpe de cuchillo por la moralidad del mismo asesinando a las jóvenes de apariencia independiente que aparecían en el motel como funestas tentaciones para Norman.

Antes de adentrarnos en los filmes que trenzan los puntos de vista engañosos con el desdoble de personalidad, resultan de obligada mención como precedentes las inagotables *Vértigo* y *Psicosis*. Solamente dos años separan los estrenos de dos de las cintas más emblemáticas de Alfred Hitchcock, cuyo argumento se desplaza desde un alambicado planteamiento del tema del doble hasta el desdoble de personalidad. Ambas juegan, de forma distinta, con el retorno de una mujer muerta, además de catapultar los fantasmas, terrores íntimos y traumas de sus protagonistas. Sin «mentir a la vista» sino «disimulando» mediante la puesta en escena y la planificación, la primera de ellas nos hacía compartir la focalización y el anhelo de un hombre obsesionado con una mujer perdida, y la segunda movía hábilmente el punto de vista ocultando el desdoble de personalidad de su verdadero protagonista.

La complejidad de *Vértigo*, como la de *Psicosis*, supera con mucho la mención que aquí pretendemos llevar a cabo 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 Hitchcock hace uso del doble desde una premisa que no recurre a lo fantástico.³¹ 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 reza versionado al castellano.³²

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* supera, 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. Más que preguntarse por la desviación perceptiva de un enfermo, mueve a interrogarse sobre los motivos del que quiere dejarse engañar.

La premisa de un mismo cuerpo que alberga dos personalidades distintas reclama la indeleble huella de *Psicosis*. El trastorno de personalidad de Norman Bates provoca que el joven 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.

31. Brian De Palma, espejándose en Hitchcock, recurriría constantemente al tema del doble y el desdoble de personalidad (en ocasiones asociado a ese aparente retorno de la mujer muerta) en *Hermanas* (*Sisters*, 1972), *Obsesión* (*Obsession*, 1978) o *Vestida para matar* (1980).
32. 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). 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, adrede para ello—. El parecido entre Madeleine y Judy no es responsabilidad de la imaginación de Scottie, sino algo objetivo, pues son, de hecho, la misma mujer.

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 que oculta 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.

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: «Conozco toda la historia, pero no por Norman. La conozco por su madre. Norman Bates ya no existe. Solo existió una mitad suya. Ahora, la otra mitad le domina. Probablemente para siempre». 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 que coinciden 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 relato 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 «él intentó borrar el crimen, al menos en su mente». Con ello, en parte, la amnesia también está presente en el thriller de Hitchcock.

5.3. Lo reprimido toma las riendas

No resulta descabellado trazar un paralelismo desde las escisiones de Jekyll y Hyde, o de Norman y Norma –que dividen lo aceptable y lo deshonroso, la razón y la pulsión, la moral y el deseo– hasta nuestro objeto de estudio. Si lo fantástico, y el doble como parte suya, 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 el héroe amnésico también ha sido leído como una figura que contesta –como el Hyde de Mamoulian– al avance de la ciencia –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 dobles vistos hasta el momento y otros dobles clásicos como, por ejemplo, el de Dostoievski. Y 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 aquella propicia, asociados a determinados modos de narración –*multilineares*, bifurcadas o en bucle. Estos estarían motivados por

nuestra práctica habitual de copia digital sin pérdida, nuestra familiaridad con la lógica de los hipervínculos y las bases de datos, la habitual virtualización de nosotros mismos a través de diversos avatares en los videojuegos y otras plataformas en línea, y nuestra rutina en la creación y mantenimiento de diferentes perfiles en los medios sociales para expresar la diversidad de nuestros múltiples personajes, tanto profesionales como privados (Kiss y Willemssen 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, de dentro.

5.3.1. *El club de la lucha* (*Fight Club*, David Fincher, 1999)

Antes de trabajar para Fincher en *El club de la lucha*, Edward Norton protagonizaba junto con Richard Gere *Las dos caras de la verdad* (*Primal Fear*, Gregory Hoblit, 1996). Sin recurrir al «engaño a la mirada», la cinta ya giraba en torno al trastorno de personalidad que desvelaría también *El club de la lucha*. Sin embargo, en la primera, el joven acusado Aaron (Edward Norton), no resultaba la víctima de un trastorno de personalidad que le había llevado a cometer un brutal asesinato cuando la personalidad violenta, Roy, se apropiaba de su cuerpo, sino que había fingido padecer el trastorno para no cargar con la responsabilidad penal del mismo. Era desde la actuación, desde el gesto y la modulación de la voz, que el joven conseguía convencer a su abogado defensor Martin Vail (Richard Gere) de su inocencia para, una vez exculpado, y ante la súbita sospecha del mismo, revelar una verdad que ponía en entredicho, al cierre de la cinta, cualquier verdad a la que el abogado hubiera podido aferrarse a lo largo de su brillante carrera.

En el crepúsculo del siglo XX se estrenaba *El club de la lucha*, otro paradigmático *mind-game film* que usaba ya narración engañosa y no lineal en su flirteo con el desdoble de personalidad —llevando a cabo, pero, la crítica de su discurso a lugares más profundos—. En él, el protagonista y narrador homo e intradieético (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 sin nombre, 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 identifican al protagonista encarnado por Edward Norton con el nombre de Tyler Durden y le atribuyen acciones que llevó a cabo. 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 este 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, este 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. Ante su incomprensión, le explica que todo aquello que él deseaba para su vida y que no se veía capaz de conseguir —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: «Se llama un cambio de proyector. La película sigue rodando y nadie del público se ha enterado de nada». La metacinematográfica línea de guion resulta prácticamente una descripción literal de lo que, a efectos del reparto del saber sucede cuando se lleva a cabo un salto temporal o cambio de punto de vista sin que ninguno de los dos lo perciban. Ni la audiencia ni los protagonistas los advierten y ello resulta parte fundamental del juego con la ruptura de sus expectativas. En *El club de la lucha*, el protagonista se convierte en Tyler cuando duerme. Sus protagonistas desdoblados habitan el mismo mundo físico pero mundos psicológicos diferentes, de modo que lo que parecía una particular *buddy movie* de acción se convierte en un perturbador thriller construido sobre una crisis psicológica (Ramírez Berg 2006: 24).

El protagonista (y el espectador) 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 precedentes como *Psicosis* o *Vestida para matar* 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 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*: la anagnórisis, el reconocimiento identitario del protagonista no lo vivimos con él. Nos lo cuenta cuando ya lo ha experimentado. Le vemos reaccionar al drama mientras como personaje, como narrador, necesariamente lo ha asimilado. El relato supone todo un flashback. Su voz out 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: «Lo sé porque lo sabe Tyler». 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: «Si tú lo sabes, yo también». 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.



Figura 5.1. Las siempre objetivas cámaras de seguridad demuestran la inexistencia física de 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.

5.3.2. Una mente maravillosa (*A Beautiful Mind*, Ron Howard, 2001)

El múltiplemente oscarizado filme de Howard se distancia del thriller para acercarse a lo humano de la enfermedad mental del brillante 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. La discusión que comparten en 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 este 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 las 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.

5.3.3. *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 que regresa a un solo personaje cuyo trastorno de personalidad múltiple ha generado uno de los dos universos, con todas las personas que lo habitan. Todas ellas son diferentes identidades de Malcom Rivers (Pruitt Taylor Vince) que habitan en un mismo lugar inducidas por un tratamiento psiquiátrico que persigue que se aniquilen entre ellas.

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, acusado de múltiples asesinatos. En el diario aparecen diferentes caligrafías 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 alegar a la defensa que el condenado sufre un trastorno de personalidad múltiple y es ajeno a los asesinatos que cometió. Y, según argumenta, los Estados Unidos no pueden ejecutar a alguien que no entiende por qué está condenado a muerte —se cuestiona, de algún modo, dónde reside la responsabilidad moral del sujeto—.

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 pistas que no llevan a ninguna conclusión sobre los asesinatos regulan la intriga y recuerdan a las convenciones del *slasher*, si bien están parcialmente marcadas por las célebres adaptaciones cinematográficas y televisivas de la obra de Agatha Christie.

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 diferentes vivencias anotadas en el diario de Malcolm Rivers. Ambos conectan 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. En esta vuelta al presente 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* de 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 (John Cusack), más protagonista que el resto, va encontrando supuestas pistas para descubrir al asesino que opera en el motel. Una vez descubierto 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 ejecutarlo, lejana y con eco, pregunta a Ed con quién está hablando y dónde aprendió el poema. El montaje alterna planos de Ed –inquieto, sacudiendo la cabeza– en el motel con otros también de Ed 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 este 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 los asesinatos que cometió. Es entonces cuando Malick explica lo que la enunciación había estado escondiendo: Ed es una de las múltiples personalidades de Rivers, como el resto de personajes del motel.



Figuras 5.2 y 5.3. La imagen reflejada convence a Malik de su identidad y pasado como asesino

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 donde el personaje busca su rostro le devuelve 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.

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 las coincidencias de cumpleaños y nombres de estados:

Malcolm está en medio de un tratamiento médico. Uno que obliga a todas sus identidades a enfrentarse por primera vez. Sabía que habría violencia y que, con ello, el número de identidades se reduciría. Una de las personalidades que

has conocido esta noche, Edward, cometió esos asesinatos hace cuatro años. Tomó el control del cuerpo de Malcolm, como tú lo has hecho ahora, y liberó una rabia indescriptible. Y en diecinueve horas Malcolm Rivers será ejecutado por esas acciones a menos que pueda convencer a ese hombre de que el asesino ha desaparecido.

Muerta la personalidad que cometió los asesinatos, este podría residir en un psiquiátrico y no habría motivo para ejecutarlo. 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, el cual es finalmente transportado a una institución psiquiátrica bajo la tutela del doctor Malick.

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 este 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.



Figura 5.4. Fundido que anticipa el desenlace de Identity

Sin embargo, un último giro de guion dentro de la mente de Malcolm Rivers tiene su repercusión en el mundo real. Paris encuentra 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 en el motel lo inculpan como la personalidad culpable de todas las muertes, mostrando lo que en su momento la economía narrativa había dejado fuera de campo para mantener su anonimato. Lo 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 cámara subrayan la estética *slasher* de forma tan autoconsciente que prácticamente constituye una marca enunciativa que resta verismo a la cinta.

Filmes posteriores y mucho más célebres como *Múltiple* (*Split*, M. Night Shyamalan, 2016)³³ estirarían el tema del asesino dividido y representado como múltiples personajes, y la lógica de los personajes que viven los «otros mundos» (del sueño, de la inconsciencia) con cierta autonomía diegética se asemeja la de *Olvidate de mí* u *Origen*. Pero 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.

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 filme. De hecho, el áspero materialismo del fragmento 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

33. M. Night Shyamalan elevaría a veinticuatro las personalidades de su villano en *Múltiple* (*Split*, 2016) y *Glass* (*Cristal*) (*Glass*, 2019), sin ocultar al espectador y a los protagonistas la acumulación de todas ellas bajo el cuerpo del mismo joven, interpretado por James McAvoy.

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: «Recuerdo que mi madre era una zorra». 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. 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 recoge ese paralelismo final en virtud del cual, de algún modo, el mal se sale con la suya.

5.3.4. *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. Interrumpiéndose abruptamente, dicen: «Cuatro días después de que George hubiera confirmado, para su propia satisfacción,

que su esposa lo engañaba, la confrontó. “Tengo que hablar contigo, Abby”, dijo. “Yo”». 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 «seis meses después». 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.

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.



Figura 5.5. Mort es replicado por su alter ego sureño convertido en una sombra tras la cortina



Figura 5.6. La duplicación física de Mort da cuenta, finalmente, de su perturbación mental

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 *racord* que aparece en puntos del espacio a los que no puede haberse trasladado físicamente de forma verosímil.

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 lo creó en su mente. Para cuando su exesposa 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 intradieгético en torno al cual gira la intriga como a la película en sí.

5.3.5. *Cisne negro* (*Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010)

Siempre tuvo, el cisne, una cierta relación con la metamorfosis y el deseo sexual. Sorprende, con la mirada de hoy, el explícito erotismo de las

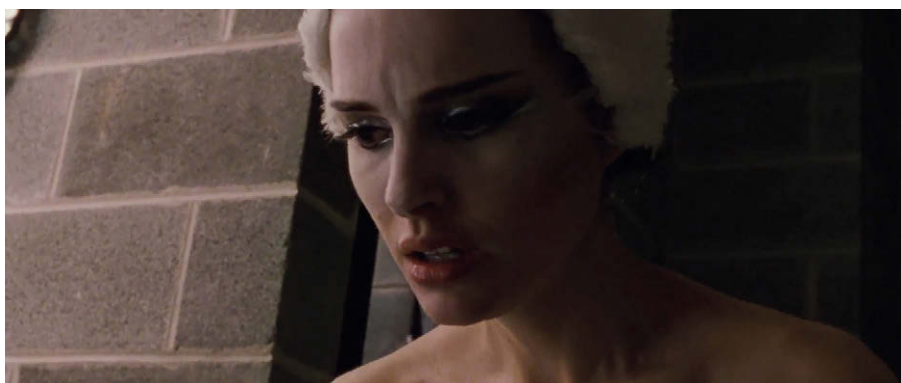
representaciones renacentistas y modernas del mítico encuentro amoroso entre Leda y Zeus, este último convertido en cisne, para poseerla –de cuya unión, según parte de la tradición, nacería la princesa Helena, cuya belleza había de desatar la guerra de Troya–. La engañosa apariencia del cisne, su rol de doble, aparece ya en el argumento de *El lago de los cisnes*, célebre *ballet* compuesto por Tchaikovsky y estrenado en 1877 que Aronofsky toma como punto de partida. En la obra, el príncipe Sigfrido era engañado por el malvado Rothbart, culpable de la maldición que convierte en cisne cada día a la princesa Odette (el cisne blanco), que concedía a su propia hija Odile (el cisne negro) la apariencia de Odette para que el príncipe, enamorado de esta última, la escogiera públicamente como esposa, trampa en la que Sigfrido caía y que terminaba precipitando el suicidio de los amantes. Incluso Eisenstein dedicaba en *El acorazado Potemkin* un medido plano detalle al cinturón con un cisne en la hebilla que se teñía de sangre cuando la mujer que llevaba el célebre carrito de bebé moría tiroteada por los guardias del zar, con una agónica mueca de dolor.

El lago de los cisnes obsesiona en *Cisne negro* 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, que la insta 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 esta 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.

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 le 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 esta aparece, Nina la ve reflejada en un espejo, marca enunciativa que connota el destino de que esta vea en ella a 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.

La enunciación nos hace dudar de Lily en cuanto personaje en diversos sentidos. Como rival de Nina, esta 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 se pone en duda 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 lo 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.



Figuras 5.7 y 5.8. En algunos planos-contraplanos, Nina tiene el rostro de las dos mujeres que discuten

Ya mientras están peleando tiene 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 cargado de simbolismo, del blanco de su traje de reina cisne brota 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 ese fragmento de espejo, 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 muerte por una herida infligida a sí misma con el espejo no es gratuita, pues la otra vertiente mediante la que el relato expresa la dualidad de la personalidad de Nina es la metamorfosis de su propio cuerpo, producto en parte, también, de su percepción distorsionada: según Eugenia Rojo, «la 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.



Figuras 5.9 y 5.10. 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 metamorfosis 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 suicidio simbólico en el que intentaba asesinar a la otra parte de ella misma que anhelaba tanto como odiaba –por segunda y simbólica vez, tras el apuñalamiento con el espejo–. Nina se apropia de la poética muerte de la reina cisne, pues en pleno clímax de la danza «el cisne muere cantando y canta muriendo, se convierte de hecho en el símbolo del deseo primero que es el deseo sexual» (Chevalier y Gheerbrant 2007: 307). Ese deseo tras el que se ocultaba la envidia hacia la otra –desinhibida, seductora– y la puesta al límite del propio cuerpo.

5.3.6. *Coherence* (James Ward Byrkit, 2013)

Un final similar al de *Triangle* es el de *Coherence*, que recoge algo del sentir de *La cabaña en el bosque* (*The Cabin in the Woods*, Drew Goddard, 2011) sin aspirar a su fuerte e irónica voluntad metadiscursiva. A su vez, su impronta se intuye en algunos rasgos de *La invitación* (*The Invitation*, Karyn Kusama, 2015), cuyo final de nuevo supone para el espectador un impacto más fuerte que el de *Coherence*.

No obstante, *Coherence* se atreve a cerrar con un final más abierto que las anteriores, pues deja irresuelto el paradero de uno de los dobles de la película al que una de sus infinitas copias intenta remplazar –como en *Triangle*–.

Vagamente justificado aludiendo al paso de una estrella³⁴ y a algunos presupuestos de la física cuántica –cuestiones que la emparentan también con *Fin* (Jorge Torregrossa, 2012) y la posterior *Perfectos desconocidos* (Álex de la Iglesia, 2017), remake de la obra homónima de Paolo Genovese–, *Coherence* arranca con una cena de tres parejas de amigos que descubren

34. También en *Melancolía* (*Melancholia*, Lars Von Trier, 2011) era el baile cósmico de un planeta aquello que poéticamente emparentaba con el melancólico carácter de Justine (Kirsten Dunst) y desencadenaba la histeria de su hermana Claire (Charlotte Gainsbourg) ante la inminente llegada del fin de la Tierra, absorbida por el planeta Melancolía. Von Trier fragmentaba también su relato en erráticos capítulos, que mantenían su linealidad aun separados por elipsis.

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 microuniversos despliega infinitud 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 utilizan para alumbrarse cuando se va la luz, o 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. El ambiguo 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.

La indistinción entre las copias de los personajes es aquello que cataulta la sensación de amenaza constante, pues el riesgo de que los «otros» se infiltren resulta inevitable. Lo mismo sucede respecto a la inseguridad sobre lo que ellos mismos son capaces de hacerse los unos a los otros. La primera de las premisas daría lugar al año siguiente a la siniestra *It Follows* (David Robert Mitchell, 2014), en la que una suerte de maldición o virus contagiado sexualmente condena a quien lo contrae a ser perseguido por una entidad amorfa capaz de adoptar cualquier apariencia, siendo solamente visible para la persona «infectada», hasta asesinarla. Por otro lado, merece la pena mencionar *Nosotros (Us)* (Jordan Peele, 2019) la cual convertía el tema del doble exacto –física y cognitivamente– en el epicentro de la película, completamente inscrita en el subgénero *home invasion*, perteneciente al género de terror. El doble siniestro de la protagonista Adelaide Wilson (Lupita Nyong'o) la acecha durante todo el relato para asesinarla y ocupar su lugar. Como si se tratara de una invasión de muertos vivientes, lo mismo sucede con cada una de las personas que les rodean. Cada doble persigue violentamente a su «original». El giro final revela, sin embargo, que el doble siniestro de Adelaide es en realidad la original, a la cual la Adelaide a la que hemos visto intentar sobrevivir durante todo el filme, suplantó siendo ambas niñas, encerrándola en una especie de mundo subterráneo donde habitan todos los dobles. La reversibilidad de los papeles de las dos mujeres incide en el magnetismo narrativo que lleva al espectador a posicionarse

junto al personaje cuya focalización comparte, incluso sabiendo que la niña a la que hemos visto aterrorizada en las primeras secuencias es aquella que ahora acosa incesantemente a la protagonista.

5.3.7. *Another Me* (*Mi otro yo*, Isabel Coixet, 2013)

Aunque precede a la eclosión del tema del doble casi dos siglos y no lo trata explícitamente, 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 deshiciere.

¡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 *Mi otro yo*. La obra de Isabel Coixet 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 –sin embargo, su relación con el *doppelgänger* y con otros relatos como *El amante doble* nos mueven a incluirla aquí–. 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 que reivindica 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 con 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, hada u otras acepciones similares. En este sentido, conviene recordar que Morgan le Fay era el nombre de la poderosa hechicera de la mitología céltica, 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.

Así, el ente que acechaba desde la sombra es quien termina ejerciendo de la insidiosa Lady Macbeth. La transversalidad del mito shakesperiano 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.

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

El agua como elemento dominante de la puesta en escena aparece en diversos *mind-game films* con héroes amnésicos (*Shutter Island*) o madres dolientes (*Hierro, Triangle*). Algo de la profundidad marina oscura, insondable, que empequeñece necesariamente al ser humano parece llamar la atención hacia lo abismal, del elemento de la naturaleza como metáfora de lo oculto en la psique de los protagonistas. Lo mismo sucede con el elemento atmosférico de la densa niebla (*Los otros, Haunter*) o intensa lluvia (*Identity*) que obliga a los fantasmas y a las dobles personalidades a permanecer en un lugar concreto.

También *Goodnight Mommy* –tras un fragmento ajeno a la diégesis cuya intertextualidad comentamos más adelante– acude al agua para representar al ausente desde su reflejo, dibujando una perfecta simetría formal que dominará la puesta en escena del filme. Dos niños gemelos juegan al escondite, persiguiéndose sobre un agrietado y tembloroso barro que anuncia lo inestable de la narración, hasta que se adentran en una cueva excavada en la montaña de un bosque. La imagen funde a negro y, desde ese momento, será constante el motivo de Elias (Elias Schwarz) llamando a su hermano: «¿Lukas?». El primer ejemplo aparece en los siguientes planos, que muestran ya solamente a Elias tumbado sobre un lago. Metafóricamente, el agua le devuelve su reflejo mientras Lukas (Lukas Schwartz) 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.

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 desesperada su madre (Susanne Wuest) al final de la cinta, 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 esta, el tenebrismo propio de la dirección de fotografía del filme oculta a Lukas tras Elias, gesto que también se repetirá en más ocasiones.

El relato, llevando a cabo una gran trampa con el punto de vista, esconde la muerte de uno de los hijos gemelos protagonistas, desplazando la desconfianza del espectador 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 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. A diferencia de las constantes alusiones a un episodio violento de *Los otros* o *Haunter*, *Goodnight Mommy* calla su trauma hasta el final.

El tema del doble está presente visualmente desde el primer momento con los gemelos. La puesta en escena explota mucho más lo siniestro del rostro materno cuyos ojos se medio esconden, que fue familiar y ahora está desfigurado, que lo siniestro de la repetición personificada en los niños. Sin embargo, la puesta en escena apunta discretamente hacia lo que será la resolución del filme —el delirio de Elias, que sigue relacionándose con su hermano fallecido en un accidente, que no sabemos si tiene algo que ver con la operación del rostro de su madre. Constantemente, ambos niños pronuncian las mismas palabras, lo cual sirve para enmascarar que, realmente, la madre solamente escucha a Elias. A él acompañamos las más de las veces y compartimos su saber —según su punto de vista, 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.

Aunque la enunciación nos hace dudar hasta el último momento de la identidad e intenciones de fría madre, Lukas se convierte en el instigador de la desconfianza y los planes para debilitarla físicamente. La tensión creciente entre los hermanos y la madre les lleva a atarla a la cama y torturarla. Los niños 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 termina pegada al suelo del salón. Elias amenaza con incendiar la estancia y su madre le ruega que no lo haga. Él la pone a prueba preguntándole qué está diciendo en ese momento 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.

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 bien recortado por la silueta del primero en una sugerencia de que procede del otro. El niño aparece con una máscara que anteriormente habían utilizado en sus juegos y que vistió la primera vez que ató a su madre a la cama. 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, dando lugar a otra de las muchas imágenes que remiten a la sombra interior del desdoble de personalidad.



Figura 5.11. Lukas emerge del cuerpo de Elias desvelando que solamente vive en la mente de este

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 alrededor de su madre adoptiva, hacia cuyo rostro se lleva a cabo un zoom in que, sumado al viñeteado que oscurece los márgenes de la imagen, resalta a la mujer que, terminada la canción coral, mira a cámara y da las buenas noches. Como el extraño prelude de *La noche del cazador* (*The Night of the Hunter*, Charles Laughton, 1955), «nos invita a un tiempo infantil para situarnos en el punto de vista de los niños» (García Catalán 2019: 151). La idea de una madre protectora, cándida, cohesionadora, y de los niños como seres angelicales se invertirá prácticamente desde el inicio del largometraje.

Las «buenas noches» de la madre de los Von Trapp adquieren un tinte siniestro que será explotado a lo largo del filme austríaco.

La definición de la madre como ser siniestro favorece la sospecha hacia ella, filtrada –sabemos al final– desde el punto de vista del delirante Elias. Se trata de una mujer cuyo nombre se calla, que además es actriz televisiva –finge profesionalmente ser otras– y 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, a recelar ella, ante la cual los niños se sienten 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.



Figura 5.12. Las siluetas que cuelgan de los cuadros redoblan la potencia del doble siniestro

Esa madre-amenaza o madre-monstruo no deja de ser producto, en parte, 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.

5.3.9. *El amante doble (L'amant double, François Ozon, 2017)*

La filmografía de François Ozon está cargada de filmes que exploran la reflexividad de forma más o menos evidente, en diversas ocasiones de la mano de la no linealidad temporal y los narradores inestables. *5 × 2 (Cinco veces dos)* (*5 × 2*, 2004) contiene la disolución de una historia de amor contada hacia atrás, siguiendo una suerte de «no linealidad cronológica» en la que las primeras partes del filme son, en realidad, las últimas de la historia del matrimonio. Más adelante abordamos *Swimming Pool* (2003) y *En la casa* (2012), que exploran más abiertamente el proceso de escritura y la interferencia mutua entre realidad y ficción, ambos temas que aparecen frecuentemente en la filmografía de Ozon y que abordan otros temas recurrentes en su cine como cuestiones de género, sexualidad e identidad (Schilt 2011). En *Frantz* (2016), la narración se convierte en aliada de las mentiras del protagonista de forma similar al «flashback mentiroso» hitchcockiano de *Pánico en escena* (1950).

Buñuel cortaba sin contemplaciones el célebre ojo de *Un perro andaluz* (*Un chien andalou*, 1929) –provocando, precisamente, que el espectador apartara su mirada– y Hitchcock le seguiría en *Recuerda*, en *Vértigo* –con el *main title shot* inscrito sobre el ojo de Kim Novak– y en el fundido de la mirada sin vida de Marion Crane (Janet Leigh) con el desagüe de la bañera, en un zoom out que giraba sobre su propio eje. Regresando a lo escatológico de Buñuel, la primera imagen de *El amante doble* es un viscoso plano detalle que, según se retira por zoom out, se revela en el interior de una vagina abierta con un aparato metálico que la explora –evitando la contextualización corporal que ofrecía Courbet en *El origen del mundo*–. Cuando la mirada de la cámara sale de la misma a la vez que el instrumento que la mantenía abierta, la hendidura carnosa funde con el ojo de la protagonista. La relación entre el psicoanálisis –o similar terapia del habla–, la represión sexual de Chloé (Marine Vatch), el saberse una niña no deseada y, en definitiva, una eterna falta que abre un hueco en su subjetividad, se manifiesta de diversas formas interconectadas:

insatisfacción sexual, dolores de barriga, sospechas constantes hacia su pareja Paul (Jérémie Renier), etc. Todo ello da lugar a una puesta en escena barroca, plagada de espirales, de juegos de espejos, pantallas partidas y paralelismos tanto en la composición de los encuadres como en el montaje.



Figuras 5.13 a 5.15. Fundido que une desde el arranque las entrañas de la joven, su sexualidad y su mirada

La particularidad del filme de Ozon es que el doble no proyecta una reproducción de la joven protagonista, sino de su pareja —que es el primero de sus terapeutas—. Adoptando un semblante similar al de *Obsesión* (*Obsession*, Brian De Palma, 1976), *Inseparables* (*Dead Ringers*, David Cronenberg, 1988) o incluso *Vértigo*, la enunciación nos mueve a sospechar de Paul y su hermano gemelo Louis, terapeuta como él, al que Chloé acude cuando teme que su novio le esté mintiendo. El idéntico rostro de ambos y lo milimétricamente opuesto de sus caracteres —el uno tierno, el otro cortante; uno cura escuchando, el otro haciendo el amor— que se refleja también en la puesta en escena —una cálida y acogedora, la otra rectilínea y moderna— nos lleva a sospechar que los dos hermanos son la misma persona y están jugando con Chloé, atrapada en sus propias mentiras hacia Paul. El flirteo con la violencia sexual que la joven tantea retoma el argumento de *Joven y bonita* (*Jeune et Jolie*, 2013), protagonizada también por Marine Vatch que interpretaba a una adolescente apenas sin experiencia sexual que decidía dedicarse a la prostitución a escondidas, medio por aburrimiento, medio por curiosidad.

La tensión entre los tres protagonistas y la inseguridad respecto a la fiabilidad de la narración crece mientras las citas cinéfilas se suceden hasta una climática secuencia, que prácticamente calca la multiplicación de espejos y cuerpos reflejados de *La dama de Shangai* (*The Lady from Shanghai*, Orson Welles, 1947), incluyendo el disparo final. Cuando la barriga de Chloé se mueve y abre sola y empieza a excretar sangre y otros fluidos el espectador entiende que está ante un desvarío de la joven. A partir de este momento la película camina hacia su desenlace: la joven no estaba embarazada, sino que contenía dentro de ella el feto inerte de su hermana gemela, a la que de algún modo «devoró» en el útero materno. Ozon liga, así, la circunstancia física de la mujer con su bloqueo mental y sexual, que incluye la invención de un doble ajeno. Su obsesión con la hermana, con la mitad perdida, anidaba en la barriga que dolía a Chloé sin motivo aparente.

La primera de las exposiciones del museo de arte contemporáneo donde ella trabajaba como vigilante consistía en una instalación con fotografías proyectadas en las paredes de las que desaparecían algunas personas, dejando una suerte de interferencia borrosa. El último plano suple esa obsesión con la ausencia, muy similar al segundo *opening* de *The Leftovers* (Damon Lindelof, Tom Perrotta, HBO: 2014-2017). La última imagen del filme contesta afrontando esa obsesión de forma coherente con lo que ha sido el trazado de los traumas ligados al sexo: Chloé hace el amor con Paul observando su reflejo en un cristal; a la mirada de ese doble reflejado se suma una otredad, pues «otra» Chloé observa a la pareja inquisitivamente desde fuera

de la ventana. Mientras esta otra hace estallar con el puño el cristal, Chloé alcanza el orgasmo.

5.3.10. *Tully* (Jason Reitman, 2018)

El mérito de *Tully* no es avanzar en las triquiñuelas narrativas destinadas al giro *mind-game*. Como en la mayoría de filmes que venimos comentando, este se resuelve con la justificación de que la mente estresada de un personaje —una madre que acaba de tener a su tercer hijo— proyecta a otro que —de forma similar a *Basada en hechos reales*— es una especie de ella misma más joven, enérgica, ilusionada, sin el peso de sostener una familia y haber experimentado tres partos. Sin embargo, el género de la película se desmarca del thriller, la ciencia ficción y el terror para aproximarse al *dramedy* televisivo.

Si la maternidad representada desde la óptica de los *mind-game films* había representado la angustia por la muerte del hijo o del hermano (como en *Los otros*, *Hierro*, *Goodnight Mommy*, *Mi otro yo* o *Basada en hechos reales*), *Tully* viene para atender la angustia de la madre que no puede deshacerse de sus hijos.

Marlo (Charlize Theron), cuyo tiempo, espacio y cuerpo han sido absorbidos por sus hijos y cuyo marido se dedica a jugar a la videoconsola sentado en la cama por la noche, recibe a Tully (Mackenzie Davis) —contratada por su hermano— para que la ayude por las noches en el cuidado de los niños. Aunque Marlo es reticente a introducir a una extraña en su casa al principio, la niñera prueba ser de gran ayuda y entablan una amistad cercana que da lugar a una dialéctica generacional entre ambas. Una noche, y a propuesta de Tully, ambas acuden al antiguo barrio de Marlo, Bushwick, en Brooklyn. En un guiño a la *Mary Poppins* (Robert Stevenson, 1964) producida por Disney que anticipa el desenlace del filme, Tully avisa a Marlo de que no puede seguir trabajando para ella, pues solamente estaba allí puntualmente, para rellenar un hueco. Cuando regresan en coche a casa, Marlo cae dormida al volante y el coche va a parar al río. Ya en el hospital, un psiquiatra aclara que la mujer ha sufrido un colapso debido a la falta de sueño y estrés. Cuando el doctor pregunta el nombre anterior de Marlo y su marido Drew (Ron Livingston) dice «Tully», queda claro que todo aquello que ambas hicieron juntas (un trío con Drew, con Tully disfrazada de enfermera) ha sucedido sin la joven imaginaria.

Esta visita una vez más a Marlo pero, en lugar de tratarse de un lastre trágico y doloroso como en *Hierro* o *Una mente maravillosa*, ambas se

despiden amigablemente. No en balde, el filme es dirigido por el mismo cineasta de *Juno* (2007).

Como un reverso oscuro de las madres sufrientes, y tal vez más emparentada con *Goodnight Mommy* que con el resto de análisis de este capítulo, *Tenemos que hablar de Kevin* (Lynne Ramsay, 2011) dispone la historia de Eva (Tilda Swinton) y su familia de forma no lineal. El relato alterna un presente en que la mujer malvive en una casucha sucia y descuidada con el pasado en el que se va desarrollando su disfuncional relación con su hijo Kevin (Ezra Miller), dedicado genuinamente a hacerle la vida imposible prácticamente desde que nace hasta el punto de dejarla viva solamente a ella, habiendo matado (motivo del rechazo social hacia Eva en el presente) a su padre y hermana pequeña así como a múltiples compañeros de su instituto, encerrándolos y disparándoles con arco. Eva está situada en un lugar diferente del de Marlo –no porque le moleste su rol de madre, sino por el agrio carácter de Kevin, ególatra y dañino con ella–, y aunque no aparece un doble como tal, la dialéctica entre el presente y el pasado de la narración la desdobra. La fracturación narrativa del filme pivota en torno a un núcleo trágico que no es –como los que veremos en el capítulo siete– un accidente, sino el resultado deliberado de una acción violenta.

5.3.11. *Cosmética del enemigo* (*A Perfect Enemy*, Kike Maíllo, 2020)

El cineasta español Kike Maíllo ya tanteaba en *Eva* (2011) una estrategia narrativa engañosa que, sin entrar de lleno en las «trampas» de la enunciación de los *mind-game films*, terminaba con un giro de guion similar a los que estos suelen practicar: uno de los personajes centrales del relato, la niña Eva (Claudia Vega), no era en realidad un ser humano, sino un androide de los que las personas que le rodean se dedican a construir. La focalización no está centrada en Eva, sino en Álex (Daniel Brühl), que desconoce también que su supuesta sobrina es un robot. De este modo, el filme de Maíllo no nos introducía en el punto de vista subjetivo del personaje engañado, amnésico o delirante, sino que restringía el conocimiento de la narración sin llegar a «mentir». Obras posteriores como *Ex Machina* (Alex Garland, 2014) y series *mind-game* como *Black Mirror*, *Westworld* o *Devs* han continuado desarrollando la ligazón entre tecnología, memoria, identidad, subjetividad y complejidad narrativa, tan cara a la ciencia ficción, de la que *Eva* participa.

En *Cosmética del enemigo*, adaptación cinematográfica de la novela homónima de Amélie Nothomb (*Cosmétique de l'ennemi*, 2001), Kike Maíllo se desmarca de las premisas de la ciencia ficción para retornar al tema del

doble entroncándolo con las cuestiones que desarrollábamos en el primer capítulo: la amnesia ligada a una culpa reprimida.

Al arranque del filme, la presentación del arquitecto Jeremiasz Angust (Thomasz Kot), que imparte una conferencia en París ante una respetuosa y entregada audiencia, se intercala con una secuencia de títulos de crédito cuyo tiempo parece invertido. Sobre un fondo gris y acuoso, un esqueleto desmembrado parece recomponerse, como levitando hacia atrás en el tiempo. En los créditos vibra la huella de los *openings* de *Hannibal* y *Westworld*, así como el final de la primera secuencia de *Memento*. Las referencias a la muerte y al pasado quedan, pues, marcadas desde el principio.

Otro tropo al que acude el filme de Maïllo es el del aeropuerto como no-lugar del que no se puede escapar. El aeropuerto en el que Jeremiasz Angust espera fue diseñado, en parte, por él mismo años atrás, de modo que la puesta en escena y el montaje trazan una suerte de extraña identificación entre el espacio y el protagonista. Desde su llegada, en una serie de maquetas que representan los diferentes espacios por los que pasa, se van extendiendo unas siniestras manchas rojas, y una de las pequeñas siluetas humanas que pueblan la maqueta le representa a él mismo, en su lugar y actitud presente. Es la primera de las señales que nos advierte del filtro subjetivo a través del que vamos a acceder a la historia.

En este caso, la densidad simbólica del aeropuerto no solamente representa el malestar del que un personaje no consigue deshacerse. Bajo el cemento del ingente edificio yace enterrado, literalmente, el cadáver de la esposa de Jeremiasz.

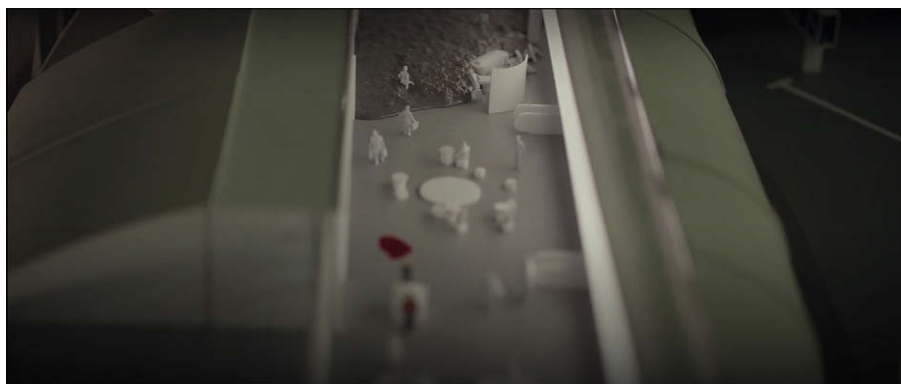


Figura 5.16. Una lengua de cemento inunda la maqueta del aeropuerto

El arquitecto es acechado por la indiscreta y extravagante Texel Textor (Athena Strates), que con diversos pretextos consigue retenerle en el aeropuerto y le persigue hasta que ambos toman el mismo vuelo, forzándole a escuchar diversas historias e implicándole en supuestos juegos hasta confesarle que ella asesinó a su mujer, supuestamente desaparecida tiempo atrás, con la cual se había obsesionado. Diversos planos en los que ambos personajes ejecutan exactamente los mismos gestos nos advierten de que Texel es la doble de Jeremiasz, una proyección de su mente cuyo objetivo es hacerle recordar que, en realidad, él asesinó a su mujer. En este sentido, también las superficies reflectantes de urnas, cristales y espejos acogen el reflejo de ambos cuerpos.

En *Cosmética del enemigo*, como en otros relatos vertebrados por el tema del doble, hay una lucha a muerte entre el original y su *doppelgänger*. Esa lucha a muerte simboliza aquí el enfrentamiento entre la recuperación de la memoria y la conciencia (representada por Texel) y la placidez del olvido y la vida sin culpa (encarnada en Jeremiasz). Encerrados ambos en el baño del avión, Jeremiasz se niega a aceptar la acusación de haber matado a su esposa. De hecho dice, de forma muy significativa, que «la amaba con *locura*». Cuando comprende que Texel es una proyección suya, la puesta en escena inunda el baño del avión de un cemento denso, en el que ambos forcejean por ahogar al otro. Finalmente, Jeremiasz termina con la joven. Llevando a cabo un gesto muy propio de los protagonistas de *mind-game films*, se encara a su propia imagen en el espejo y se repite que él no asesinó a Isabella, que está viva.

Cuando regresa a su asiento en el avión, las cicatrices de sus puños y de su frente desaparecen, confirmando lo imaginario del encuentro con Texel Textor. De nuevo, como en *Memento*, el protagonista decide no recordar. A través, en este caso, de un brutal esfuerzo cognitivo, entierra las señales que, desde su inconsciente, le reclaman que se haga cargo de sus actos pasados.

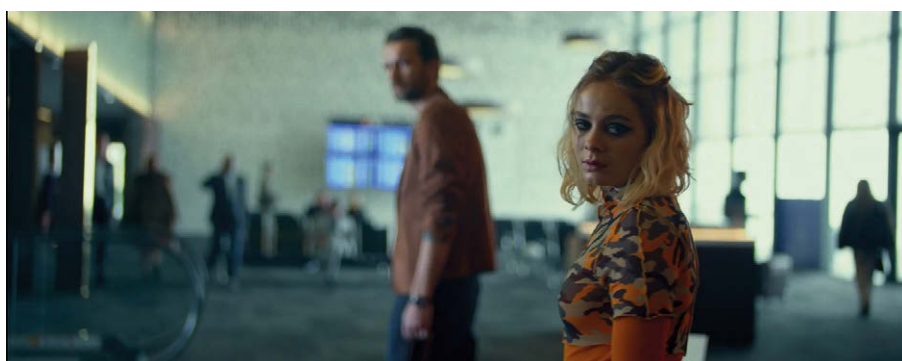


Figura 5.17. La composición de los planos asemeja a las figuras de Texel y Jeremiasz

6

Autores escindidos

Si los personajes del capítulo anterior proyectaban sus miedos, sus inseguridades y su deseo en dobles imaginarios con quienes trataban sin advertir que estos no existían físicamente en su mundo, sino solamente en su cabeza, los protagonistas de este apartado canalizan su deseo a través de la escritura. A lo largo de las siguientes páginas, guionistas y escritores se ven engullidos paulatinamente por sus propias ficciones. Extienden su vida a través de las palabras escriben, traen esas páginas hacia su realidad y se entremezclan con las de sus personajes. El límite entre su deseo, su cotidianeidad y su obra es quebradizo desde el inicio de los relatos.

Escribir su deseo, incluyéndose en el mismo, multiplica distintos planos de la realidad que se contaminan entre ellos: su entorno real, su imaginación y su obra. Los cruces entre todo ello crean un juego de reflejos en el que su experiencia del mundo es absolutamente indesligable de su obra. A veces desde el inicio de los filmes y en otras ocasiones en algún punto incierto de los mismos, los personajes-autores que veremos durante los siguientes apartados pierden el control y la capacidad de discernir si habitan la realidad o su propia ficción.

Lógicamente, la enunciación filmica es artífice de la confusión del relato puesto que traslada al espectador su pérdida del control, su algarabía mental, sin filtro ni aviso previo. Así, la complejidad narrativa atada a escritores delirantes hace suyos rasgos propios de los *mind-game films*, como la desorientación que provoca la no linealidad, las contradicciones que los personajes y el espectador deben resolver o la representación de realidades que resultan ser sueños o alucinaciones. Estas aparentes desviaciones del cine *mainstream* delatan una intención discursiva, una apuesta propia, puesto que obliga al espectador a preguntarse por qué el relato se le explica así.

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 menciona su especial florecimiento en el arte contemporáneo y la describe como el proceso mediante el cual los textos ponen en primer plano su propia producción, su autoría, sus influencias intertextuales, sus procesos textuales, o su recepción. Añade, además, que la reflexividad «debe ser vista como sintomática del autoescrutinio metodológico típico del pensamiento contemporáneo, su tendencia a examinar sus propios términos y procesos» (1999: 228).

A lo largo de los siguientes análisis utilizaremos conceptos como *metaficción* (Waugh 1984) o *reflexividad* (Stam et al. 1994) con cierto margen de flexibilidad puesto que las formas en las que los textos audiovisuales que desgranaremos hacen referencia a sí mismos es, mayoritariamente, connotativa. 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. En cualquier caso, las breves definiciones que recopila Robert Stam resultan clarificadoras respecto a la dirección que toman los filmes que iremos viendo en los epígrafes 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-abyeme, se refiere al regreso infinito de los reflejos del espejo para denotar el proceso literario, pictórico o filmico mediante el cual un pasaje, un fragmento o secuencia, agota en miniatura los procesos del texto como una totalidad (Stam 1999: 229).

El templado esfuerzo intelectual que exige la lectura de los *puzzle* y *mind-game films* fuerza al espectador a pensar en sus «reglas del juego». Por tanto, cierta autorreferencialidad resulta inevitable en la construcción de filmes que deben ofrecer pistas para permitir la recomposición de lo que se ha desafiado. Necesariamente, el relato mira hacia sí mismo al formar parte de esa tendencia a la complicación. Filmes como *Adaptation*, *Expiación*, *En la casa* o *Blind* abordan directamente estas cuestiones, puesto que sus argumentos giran en torno a la escritura como forma de vida: crisis creativas, el encuentro con una musa o con un pupilo brillante o los límites entre la recreación literaria del pasado y la realidad.

6.1. La introspección como distorsión formal

La reivindicación de la subjetividad en relación con la creación artística reside en el corazón mismo de la modernidad estética que arranca con el Romanticismo. Tal vez sea en su sentir, en su particular –heterogénea y poliédrica– sensibilidad estética, donde se observa 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 vocación universalista hacia la particularidad artística individual como una consecuencia de época que condiciona la representación contemporánea, obligando a considerar la forma del objeto artístico como 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 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 indaga a sí mismo para alcanzar la plenitud, 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 «esta confianza, esta casi obsesión, en el subjetivismo es totalmente característica de la nueva sensibilidad» (1982: 28). Se trata de uno de los puntos a recordar más interesantes de cara a las narrativas delirantes postclásicas, pues si «los románticos apelaban solo a su propia sensibilidad, a su propia «experiencia vital», única capaz de conferir validez y autenticidad a la obra» (Honour 1981: 27), la misma máxima sirve para el punto de vista de los *mind-game films*. Según Edward Branigan, para la representación de personajes con experiencias de conciencia problemáticas o complejas, un narrador omnisciente sería completamente inadecuado (1992: 102). Las narrativas dislocadas 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 1981: 27), la mente sana o insana de los protagonistas sí que está en tela de juicio en los filmes que nos ocupan, pues en ella reside la explicación de la confusión narrativa.

El modo de proceder que privilegia la representación de la experiencia íntima y de la ligazón romántica entre vida y obra encuentra su eco en las narrativas fracturadas en que el proceso creativo y el tormento del genio aparecen como objeto de reflexión. Veremos que 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 el arte romántico, estos filmes doblegan las convenciones en pro del traslado de una experiencia subjetiva. Y las reglas de cada exploración subjetiva varían, como veremos, dependiendo de las particularidades de su narrador.

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: «... todo 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 vértigo al mirar, giran irresistiblemente, van a parar al vacío» (Von Hofmannsthal 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 *baudelaireano*) con lo representado y al sujeto de la representación serían centrales hasta tal punto que, según Segade, «el 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 narrativa [...] 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, «la 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*, *En la casa* o *Swimming Pool*, 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. Desmitifican el ideal del genio creador representando el proceso de creación artística como tortuoso e inefable, solo representable mediante una estructura en bucle, agonística, que lo atrapa en un círculo vicioso en que la realidad diegética queda confundida en interminables niveles de ficciones dentro de ficciones –*mise-en-abyme* narrativas–.

Hacerse cargo del propio relato no es fácil. Ya con 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 estos para alejarse; cuanto más corrido parece el velo de Isis, tanto más vedado parece a sus ultrajadores» (Argullol 1982: 65). Trasladándolo a los filmes 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 ofrece 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 filmes* se torna en desconfianza hacia la mente y/o las intenciones de narradores tramposos.

6.1.1. *Adaptation. El ladrón de orquídeas (Adaptation, Spike Jonze, 2002)*

El filme guionizado por Charlie Kaufman y dirigido por Spike Jonze es, probablemente, el que mejor ilustra la enmarañada red arácnida en que se convierte el proceso artístico con la forma filmica puesta al servicio de evidenciar la distinción entre realidad y ficción. Su complejidad no necesita de rupturas espectaculares. El giro hacia la metaficción resulta, por ello mismo, sorprendente, y de él participan la puesta en escena y el devenir argumental.

Adaptation es el resultado de la adaptación cinematográfica del libro *El ladrón de Orquídeas*, publicado por la escritora Susan Orlean en *The New Yorker* (1998), y derivado de un artículo periodístico previo. Se trata de una especie de adaptación abismada, adaptación de adaptaciones: el argumento relata la conversión del libro *El ladrón de orquídeas* en un guion cinematográfico, encargo que debe llevar a cabo el guionista ficticio Charlie Kaufman (Nicholas Cage), cuya trayectoria, nombre y rol coincide con el del Kaufman de carne y hueso en 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 guion 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 rótulos que rezan la distancia espaciotemporal 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 dinamita desde dentro, sin aberración formal ni temporal alguna, cuando el protagonista empieza a narrar escenas que ya han sido representadas como pasado con un nivel de detalle que no debería conocer. Este segundo estadio —en que somos conscientes de que Charlie como narrador integra la segunda historia delegando en Susan Orlean (Meryl Streep)

como narradora de segundo nivel– se ve superado también cuando Charlie empieza a describirse a sí mismo y a su presente como parte del guion 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 en el supuesto presente diegético Charlie Kaufman, autor del guion de *Cómo ser John Malkovich* (*Being John Malkovich*, Spike Jonze, 1999), vive deprimido por no saber cómo adaptar al cine *El ladrón de orquídeas*. Charlie, sin un ápice de autoestima, acomplejado y desencantado, 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), su hermano gemelo de personalidad antagónica a la suya, que intenta crear el guion de un thriller policíaco al uso.
- Emplazada en un supuesto pasado 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 evoluciona a lo largo de la obra.

Ambas narraciones comparten el mismo mundo diegético. No se trata de universos o realidades paralelas. De hecho, llegado un punto, ambas narraciones se funden en un mismo presente espaciotemporal hasta el final de la obra. Esto sucede cuando Charlie y Donald establecen 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.

La complicación de *Adaptation* viene dada por el juego de enunciadores que el espectador difícilmente sospecha al inicio de la obra. Ya hacia el comienzo aparece un recurso narrativo que se repite más adelante, ganando importancia, y modifica la percepción temporal del mismo. Charlie Kaufman, en su presente diegético escribe (o dicta, o narra) una escena ya vista que habíamos supuesto que formaba parte del pasado diegético, puesto que además viene señalada con el intertítulo: *Florida, 2 años antes*. De este modo, fragmentos que habíamos considerado realidad del mundo diegético sucedida en el pasado de la historia (debido a los rótulos que indicaban tiempo y espacio), resultan ser parte de la película que está escribiendo 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-abyme*, y que después aparecerán narradas por Charlie Kaufman como parte del guion 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 –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 guion 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 significante resulta ser en sí mismo la materialización del proceso de adaptación que se nos muestra. El relato es completamente metaficción, por su particular estructura narrativa pero también por sus premisas argumentales y el desarrollo de las mismas. 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 soslayar, resguardándose en las convenciones de un género concreto. La ficción se inventa, se retuerce, se corta, se tergiversa, salpica la realidad y es salpicada por ella. Se moldea convenientemente según interese a su progenitor.

Charlie reniega tanto en sus conversaciones con la productora hollywoodiense Valerie Thomas como con Donald del cine más comercial:

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... ¡triunfen al final! No sé, en fin... el libro no es así, y... la vida tampoco.

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 —ello desbarata 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 e incluso discusiones de pareja.
- El mismo Charlie protagoniza una conversación sentimental con su hermano tras haberse mostrado más bien arisco con él, pues confiesa que lo admira. Donald sentencia rimbombantemente 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 guion que parodian lugares comunes convencionales. 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. Este, desdoblado en guionista empírico y ficticio del filme, utiliza irónicamente los recursos que desprecia, con plena consciencia de que está escribiendo una gamberrada, mientras propone una reflexión sobre diferentes maneras de hacer cine. El guionista se decanta por enredar el cine convencional desde a la autofagia del relato.

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 Robert McKee (Brian Cox), el cual en un seminario 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. McKee responde 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 guion sin conflicto ni crisis aburrirás de muerte a tu público. En segundo lugar, ¿Que no pasa nada en el mundo? [...] 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.

Puede que la más irónica aplicación de los consejos del autor de *El guion* sea la repentina muerte de Donald en su huida 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 narrativo. [...] 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 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 hollywoodien- ses. De hecho, según Charles Ramírez Berg, «que *Adaptation* degenera en un thriller chapucero sugiere que tanto el Kaufman diegético como el guionista real reconocen la incapacidad del cine –o, por lo menos, del cine hollywoodiense– para romper con las fórmulas clásicas» (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 este

dialoga directamente con ese principio, defendiéndose mientras la 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 guion:

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 guion que proviene del personaje. El monólogo interior de Charlie Kaufman 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 que reflexiona explícitamente sobre decisiones tanto narrativas (la «voz narrando» acabada de citar) como de producción (la elección de actores), pues 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 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. *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, «esta complejidad no suele ser un impedimento para hallar el significado, incluso si no estamos completamente seguros del presente *exacto* que habitamos en un determinado momento» (2009: 111). Tal y como sucede con los fundidos en los *puzzle filmes* de Almodóvar, recursos como los rótulos que constituyen los 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.

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*, dirigida y guionizada por el mismo tándem que *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. Estos acreditan a John Malkovich como tal y, poco después, a Charlie Kaufman sobre un plano de Nicholas Cage ejerciendo su papel. 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.



Figuras 6.1 y 6.2. Falsos títulos de crédito de Adaptation

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*.



Figuras 6.3 y 6.4. Secuencia de montaje que responde irónicamente a la pregunta del guionista de cómo ha llegado allí

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 homenajear 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 enunciadores uno 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*.

6.1.2. *Swimming Pool* (François Ozon, 2003)

Swimming Pool y en *En la casa* comparten, además del cineasta que las dirige, un mismo eje en torno al cual giran sus argumentos: el florecimiento de la sexualidad en dos personajes adolescentes que incomoda, inspira y fascina a un personaje adulto que se dedica a la escritura. Ambas figuras adolescentes, que plantean un reto intelectual y emocional a los personajes adultos, provocan en ellos el despertar de un deseo que redundo, como mínimo, en complicaciones que alteran su vida y les convierten en cómplices de crímenes, o incluso en terribles consecuencias que ponen en entredicho su salud mental.

Swimming Pool está protagonizada por la escritora de novelas policíacas Sarah Morton (Charlotte Rampling), que atraviesa una crisis creativa. Su editor John (Charles Dance) le presta su casa de campo francesa para que recupere la inspiración. Poco después de instalarse, llega a la casa Julie (Ludivine Sagnier), la hija adolescente de John, a pasar unos días de vacaciones. El comportamiento intrusivo de la adolescente irrita y fascina a Sarah, que termina utilizando a escondidas el diario de Julie como fuente para su novela. Julie parece explorar los límites de la paciencia y la curiosidad de Sarah provocándola constantemente y exhibiéndose ante ella.

Progresivamente, componentes típicos de thrillers como los que Sarah se dedica a escribir empiezan a salpicar el relato. Julie mata a Franck (Jean-Marie Lamour), un hombre con el que ha estado involucrada sexualmente, y ambas se deshacen del cadáver. Cuando Sarah le pregunta a Julie por qué ha matado, la joven responde: «No lo sé. Por ti. Por el libro». La ambigüedad de su respuesta y la introversión del carácter de Sarah no ofrecen más detalles al respecto. Sin embargo, *a posteriori*, tanto el crimen como su respuesta pueden ser interpretados como una sugerencia de que el crimen sea fruto de su novela, y no de la acción real del relato, pues el final de la cinta abre el interrogante de si buena parte de la diégesis puede ser, en realidad, parte de la novela que Sarah escribe.

También desde los diálogos de ambas protagonistas se alude a la importancia de la novela de Sarah respecto a los acontecimientos que ellas experimentan. Cuando, tras deshacerse de las pruebas del asesinato, Julie indica a Sarah: «Hay algo que se te olvidó quemar. Tu libro, podría ser usado como prueba».

Si el filme entra en el terreno de la metaficción al desarrollar un argumento que versa sobre «otra» ficción, también la puesta en escena resulta autorreflexiva. 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 –cuyo punto de vista el que sigue la narración–, el que reflejan los austeros espejos de la casa, mientras permanece, realmente, fuera de campo. La cámara recorre el cuerpo de la adolescente recreando sobre el mismo la mirada de Sarah. El ofrecimiento de la adolescente tomando el sol al borde de la piscina, los cruces de miradas entre personajes y lo mediterráneo del ambiente recuerda, precisamente, a *La piscina* (*La piscine*, Jacques Deray, 1969). Schilt ve en estos recursos una relación con obras previas de Ozon como *Bajo la arena* (*Sous le sable*, 2000) y *El tiempo que queda* (*Le temps qui reste*, 2005), pues «para permitir a los atormentados y ensimismados protagonistas mirar sus propios reflejos y contemplar sus destinos, los espejos, ríos, piscinas y océanos abundan en las tres historias, que comienzan y terminan junto a un cuerpo de agua» (Schilt 2011: 79).

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. Cuando Sarah vuelve a entrevistarse con John, aparece como hija del mismo una adolescente de aspecto añorado 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 de Sarah.

La planificación ha insistido constantemente, durante todo el filme, en mostrar 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 chica queda oculta hasta que el montaje establece una dialéctica 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.

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.

6.1.3. *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 colea hasta los primeros planos de la diégesis, y a su compás también aparece el primer rótulo que indica: «Inglaterra 1935». Este se integra 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.

Cuando Briony (Saorise 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 cuanto 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 su primer contacto con la sexualidad adulta, impacto que se acrecienta cuando descubre posteriormente a la pareja practicando 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, que ha sido atacada y es incapaz de identificar a su agresor. El resto de familia cree la acusación cuando Briony les muestra la carta erótica. El encarcelamiento de

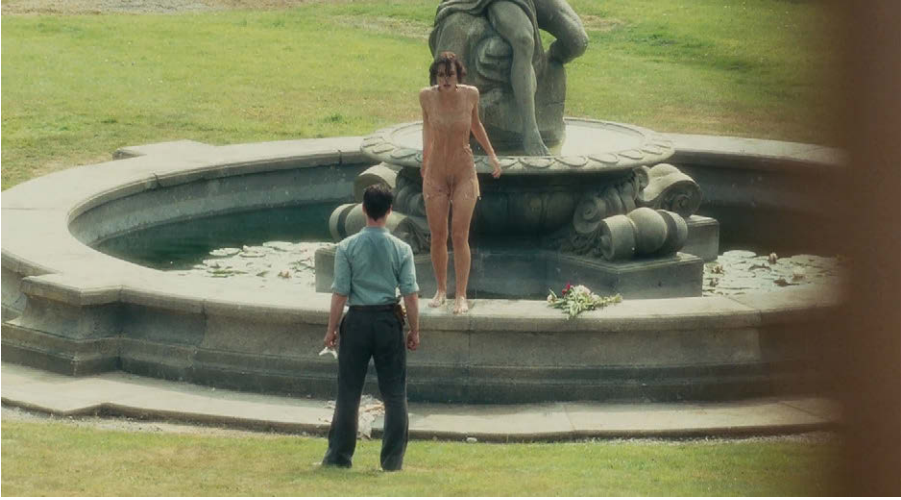
Robbie y el estallido de la Segunda Guerra Mundial disgregan a la poderosa familia y los parientes y conocidos que les rodean.

La narración da un salto a 1939. Sintetizamos el argumento para la posterior comprensión de su componente *mind-game*: Robbie ha sido excarcelado para unirse al ejército y espera la evacuación en Dunkerque; 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. 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 Dunkerque desde la poética del desastre, en un parque de atracciones costero vaciado de sentido— y la experiencia de Briony como enfermera.

El detalle de que, por la noche, esta se dedique a escribir a máquina da pistas sobre el giro final del relato: un plano detalle del título permite leer: *Two Figures by a Fountain by Briony Tallis*. 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, en la que Briony cree ver a su hermana desnuda en la fuente, ante él —la enunciación muestra la escena desde dos puntos de vista diferentes confirmando que en realidad, Cecilia iba vestida con ropa interior—.

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 un 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 y las deja en el jarrón, todavía sin romper. Es entonces cuando sale a llenarlo de agua y se repite la escena de la fuente.

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 escribe, forma parte de su última novela, titulada, como el filme y la novela original de Ian McEwan, *Atonement: expiación*. La referencia a su mala interpretación de un hecho alude a la importancia del punto de vista del personaje, elemento que queda subrayado hasta el extremo de que el filme le debe no solamente el devenir vital de los personajes y el final (ficticio) del relato de sus vidas. Sin embargo, no es hasta la clausura del filme que Briony, anciana, es entrevistada en un programa de televisión a propósito de sus novelas, y explica que en *Expiación* —novela autobiográfica que relata toda la historia que el filme ha expuesto— otorgó a Cecilia y Robbie un final relativamente feliz, diferente del que sucedió en la vida real.



Figuras 6.5 y 6.6. La escalaridad contribuye a la deliberada confusión en Expiación

La línea argumental de Briony enfermera, sin hacer ninguna distinción con lo relatado previamente, desarrolla cómo Briony va al encuentro de su hermana y Robbie, que viven en una casa pequeña en Londres. 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—. Estos 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. La autorreflexividad se subraya en la puesta en escena aludiendo a lo televisivo a través de esta *mise-en-abyme*; al universo de las pantallas, hasta el momento inexistentes en el relato.

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 o 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 a la cual le ha concedido el poder de dirigir la enunciación desde determinado punto hasta casi 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 espectador que Briony defiende para sus lectores.

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. 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.

El par de hogares pertenece a la realidad diegética como a la ficción abismada, pues las arquitecturas «reales» estaban levantadas sobre mundos de fantasía, de ficción dentro de la ficción cuyo propósito era 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.

6.1.4. *En la casa (Dans la maison, François Ozon, 2012)*

El segundo de los filmes de François Ozon que analizamos en este capítulo presenta una estructura metafictional más clara, y a la vez de más complicada resolución, que *Swimming Pool*. Propone abiertamente una ficción que versa sobre otra ficción (o, más bien, diferentes niveles de ficciones encajadas unas dentro de otras), y que explora encajando así con la definición de «metaficción» propuesta por Patricia Waugh (1984). Además, como veremos, expone diferentes niveles de narradores diegéticos y extradiegéticos que interfieren entre ellos, dando lugar a la «metalepsis» teorizada por Genette (2014).

En la casa, como *Swimming Pool*, 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 –y su iniciación sexual– desestabiliza la tranquilidad del adulto y erradica su apatía vital. Aquí, sin embargo, el adulto da alas en un principio a la experimentación del joven, sin prever que la situación llegará a resultarle incontrolable. El compromiso con el tema de la escritura literaria

está presente desde el comienzo: lo que lleva a confusión sobre qué es realidad diegética y qué es material literario es la historia que Claude escribe basándose en sus visitas a la casa de su compañero Rapha (Bastien Ughetto).

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 intertextuales a la ficción literaria. El componente *mind-game* del filme viene de la mezcla de lo que Claude observa en casa de los Artole, lo que el chico provoca que allí suceda, sus juicios sobre los miembros de la misma, la evolución de su relación con ellos y la historia que escribe que inspirándose en ello. Todo converge en una única representación de la casa, en la que se solapa la acción de los personajes, la voz out de Claude como narrador y, eventualmente, los diálogos de Claude con Germain cuando este aparece simbólicamente en la casa, como una especie de comentarista, sin formar parte de los sucesos –reales o ficticios– que tienen lugar allí.

Las primeras veces que Germain y su esposa Jeanne (Kristin Scott Thomas) leen los capítulos de Claude, mediante corte directo el montaje nos traslada desde el hogar de los Artole al presente del matrimonio. La incertidumbre sobre lo que Claude imagina y lo que realmente ha experimentado en casa de su compañero es objeto de debate entre Germain y Jeanne.

El *racord* se desafía integrando en la diégesis, llegado cierto punto, las discusiones de Claude y Germain sobre los escritos del chico. La enunciación representa esa ficción dentro de otra ficción que, a modo de muñeca rusa, son los capítulos que le va entregando el estudiante. Mientras estamos asistiendo a los sucesos que representan lo que Claude ha redactado, Germain aparece repentinamente de Germain en la casa. El profesor transita el espacio en el que no se encuentra realmente, comentando con Claude lo que está sucediendo allí: las reacciones de Rapha a un ejercicio de clase en que este se sintió humillado por Germain, los avances que Claude realiza en su seducción de la madre de Rapha, Esther (Emmanuel Seigner), etc. El resto de personajes que comparten *profilmico* con ellos en esas escenas no se percatan de la presencia de Germain y sus actuaciones cambian según lo que ambos discuten –si, por ejemplo, Germain hace alguna corrección al escrito de Claude o este decide cambiar algún aspecto del mismo que no le convence. Se trata, sin duda, de uno de los ejemplos de *metalepsis* más evidentes de entre todo el corpus de películas que aquí analizamos. Estas escenas suponen un fuerte gesto semántico además de una economía narrativa que aúna dos tiempos diegéticos diferentes. Por un lado, representa la experiencia del segundo en la casa, por otro, abarca simbólicamente el diálogo establecido entre Germain y Claude sobre la experiencia literaria del muchacho, que «reescribe» la acción sobre la marcha.



Figuras 6.7 y 6.8. 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. 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 guion insiste en que la observaba 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 climas 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. 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» y su sentido del gusto. Claude responde que la ha mirado sin prejuicios y le gusta. La besa, ella le corresponde, y la cámara encuadra la entrada de la cocina por la que se asoma Rapha, conmocionado. 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 escrito.

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 que evoca 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 que usan Sarah y Claude para generar un simulacro de deseo que incentiva su creatividad. 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.

No solamente Claude, sino también otros personajes son cómplices de la indeterminación de lo sucedido en la diégesis. En la penúltima escena, Claude 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/retrato 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 «real» y de ficción en la escena. Al profesor, que se dirige a pedir explicaciones a su mujer (que prepara las maletas para dejarle) se le representa la imagen de ambos en la cama y le pregunta 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.

En *Pánico en escena*, *Moulin Rouge!* (Baz Luhrmann, 2001) o *Anna Karenina* (Joe Wright, 2012), el telón teatral abría los filmes como un dispositivo que anunciaba lo autorreflexivo de las cintas. En este filme, se trata del broche que lo certifica y pone en duda si el relato entero ha sido producto del cuento escrito por Claude. 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.

6.1.5. *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 sus inseguridades y nostalgias derivadas de la pérdida de la visión, así como la historia de otros 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, y al que ella misma termina suplantando introduciéndose en la ficción.

Las posibilidades que explora mediante una ficción sórdida y despiadada para con sus personajes llevan a Ingrid a revisar su situación y hacerse cargo de que le conviene atreverse a salir de nuevo a la calle, pues su introspección termina resultando ligeramente autodestructiva. Gracias a la exploración del mundo a través de la escritura propia y del desbocamiento de su subjetividad en la interpretación de lo que no puede ver, 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 mujer recorre el camino hacia su redención ella sola, dialogando con su imaginación.

La enunciación empatiza con su punto de vista desde los primeros segundos del filme, pues este 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, se van sucediendo planos de lo que describe –tal vez imágenes mentales o recuerdos. Durante primera escena diegética, la cámara sigue empatizando con Ingrid, pues acompaña a sus manos desde 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 como nexo la voz de Ingrid que califica de ficción los fragmentos que involucran al hombre, gran consumidor de pornografía por la red sin capacidad de intimar con una mujer en la vida real. Ingrid integra por primera vez a Elin (Vera Vitali) como objeto de la mirada voyeur de Einar, que la observa 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... 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 dentro de la ficción 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 viendo con el mismo programa. Justo tras ello, entra su voz out 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.

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 en presente por su imaginación y afectada por su estado físico y anímico.

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 con 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. El personaje de Ingrid, como sucedía con Germain, adquiere capacidades de *meganarrador*.

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, discuten. Mediante montaje alterno la enunciación salta de esa ficción intradiegetica a Ingrid, cada vez más afectada por el vino que va bebiendo en el sofá. La presencia de los rasgos de su propia historia que sustituyen 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, este le reprocha que lo integre en situaciones como la fiesta 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.



Figuras 6.9 y 6.10. 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 desastrosa. 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.

6.1.6. *Basada en hechos reales (D'après une histoire vraie, Roman Polanski, 2017)*

Mencionábamos más arriba la palpable angustia que en *Repulsión* se arrastraba desde las pesadillas de Cathy hasta la arquitectura de su claustrofóbico apartamento, con su desesperante conejo y tubérculos podridos que nos hacen imaginarlo inhabitable, y en el cual veíamos –como la protagonista– apariciones que resultaban ser terrores suyos, pesadillas que posteriormente acontecían en realidad. *Repulsión* no es la única obra de Polanski que hace malabares con la información o explora la escritura de sus personajes para llevar a cabo un giro, o más bien un golpe final que impacte al espectador. Desde distintos lugares, *La novena puerta* (*The Ninth Gate*, 1999), *El escritor* (*The Ghost Writer*, 2010), *La Venus de las pieles* (*Venus in Furs*, 2013) e incluso *El oficial y el espía* (*J'accuse*, 2019) exploran la investigación ligada a la escritura y las consecuencias de las mismas en los personajes cuyas vidas despliegan los relatos.

Sin embargo, y por más que *La semilla del diablo* o *Repulsión* pusieran en escena mundos cuya distorsión visual y sonora, transitoriamente, trasladaba la conmoción de subjetividades manipuladas o enfermas, es *Basada en hechos reales* el filme en que Polanski, sin hacerlo explícitamente, arrastra a la diégesis un personaje que desdobra a la escritora Delphine Dayreux (Emmanuelle Segnier) y que, significativamente, se hace llamar simplemente «Elle» (Eva Green). Elle se integra en la vida de Delphine con facilidad pidiéndole ayuda en algunas cuestiones, ofreciéndosela en otras y opinando sobre su futuro manuscrito. Se dedica, como el protagonista de *El escritor* (Ewan McGregor), a escribir autobiografías que luego firmarán personalidades famosas (actrices, periodistas, políticas, etc.). El término inglés que daba título a esta otra obra de Polanski, *ghostwriter*, integra en inglés la palabra *ghost*, ‘fantasma’, que es lo que termina siendo Elle: una proyección imaginaria de Delphine que la empuja en su creación literaria, que recela de quien se acerca a ella y afirma ser la única que comprende lo que puede llegar a escribir. Los encuadres las abarcan juntas, una mirando

a la otra, enfrentadas simétricamente o hablando, siempre vestidas y peinadas de forma parecida, cuando Elle no aparece tras algún cristal, enmarcada en un espejo o en una puerta.

En un giro que recuerda a *Misery* (Rob Reiner, 1990) tanto por el rumbo del argumento como por la puesta en escena, la escritora con una pierna escayolada se traslada con su fan y ayudante a una casa de campo, donde su salud empeora a base de los brebajes de Elle, cuyo autoritarismo crece. Finalmente, Delphine huye penosamente y es encontrada en el margen de un camino al día siguiente, por los operarios que están haciendo obras. Los análisis revelan que ha tomado matarratas y la pareja de Delphine, François (Vincent Perez), da por hecho que ha intentado suicidarse. Cualquier rastro de la relación entre Elle y Delphine es negada por el resto de personajes, que dicen no haber hablado jamás con la joven. La editora ha recibido un manuscrito que Delphine atribuye a Elle y que se convierte en su último libro, cerrando el círculo con una escena paralela a la primera del filme: la firma de libros en una feria literaria en la que la autora recibe a los fans, que van pasando de uno en uno a por su dedicatoria. Como al inicio del relato, Elle aparece para conseguir su autógrafo. Sin embargo, en esta ocasión el montaje la hace desaparecer rápidamente y divide por corte directo los planos de ambas –la escritora con los labios pintados de un rojo tan vivo como los de su ayudante, por primera vez–. La mirada de la cámara se arroja sobre la portadilla del libro, cuyo título *–D’après une histoire vraie–* se convierte en un *main title shot* final que antecede a los créditos y que contiene en sí mismo la idea sobre la que hemos girado durante todo el capítulo: el Ourobouros interminable en que entran la inspiración, el pasado, los terrores, los sueños, las musas y las parálisis de creadores en crisis.

6.2. El autor enmudece, el relato estalla

Cuadros de Edward Hopper aparecen en las cubiertas de las libretas que la Delphine Dayreux de Polanski llevaba siempre detrás para anotar ideas que podían inspirar sus ficciones. Los personajes de Hopper, aislados, silentes, pensativos en atmósferas cotidianas y extrañamente vacías, son célebres representantes de una soledad que el espectador espía a plena luz del día, en espacios convencionales, casi vulgares, a través de un balcón, desde los ventanales de un bar o a la entrada de un cine.

Las composiciones de Hopper, que en ocasiones resuenan y en otras inspiran de forma literal multitud de puestas en escena cinematográficas, encierran y callan –como las mujeres en ellas representadas– los motivos que la escritora apunta para metamorfosearlos en ficción. Como en los cuadros de

Hopper, en los filmes vistos en este capítulo, lo insólito entra en la vida de los protagonistas desde su cotidianidad.

Cuando el aburrimiento, la soledad o la sequía creativa les vence, el relato estalla; la locura impregna sus narraciones y ambos niveles quedan enredados en una madeja que da cuenta de lo punzante del proceso de creación. Cuando los autores ficticios enmudecen, los autores implícitos gritan. Ante escritores frustrados como Charlie Kaufman, apáticos como Sarah Morton y Germain Germain, heridos como Ingrid, arrepentidos como Briony Tallis o agotados como Delphine Dayreux, la enunciación filmica desestructura el relato, lo fractura. Sus crisis y ataduras al pasado son representadas por la ruptura de la linealidad narrativa. Su miedo al deseo y su obsesión con los personajes ficticios aparecen en forma de sus *doppelgängers*, desplegados en un *continuum* narrativo entre realidad diegética y ficción.

Las películas analizadas parecen defender que la forma más honesta de trasladar una autoría angustiosa al espectador es calcar lo laberíntico, obsesivo y perverso de la escritura en la obra filmica. En una obra que habla, desde el comienzo, de lo complicado de sostener el relato propio, del riesgo de proponer un autorretrato literario o cinematográfico. La fragmentación (índice de lo moderno), y lo mestizo de un relato en que los fantasmas de una mente creativa danzan por *su* realidad, dicen, retorciendo la superficie del relato, lo que el personaje no es capaz de verbalizar.

7

La poética del tiempo cortado

El tiempo huye, y del tiempo no se puede huir. Eso parece reivindicar la poética postclásica que escoge, sencillamente, cortar el relato en fragmentos y disponerlos de forma no lineal, renunciando a la progresión hacia delante. El tiempo de la historia, del universo ficticio que se representa y la percepción que de ese universo tienen los personajes, se mantiene lineal. Sin embargo, al espectador le es contado de forma fragmentaria, mediante flashbacks y flashforwards constantes. En otras palabras, no hay motivo diegético que explique el estallido temporal del relato: ni referido a la posibilidad de viajes temporales ni tampoco a una supuesta desorientación del protagonista —muerto, amnésico, escritor confundido— en cuya perspectiva estuviera focalizado el relato.

Estas narrativas fracturadas son las que mejor encajan 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» desvela directamente la organización del meganarrador, sin pasar por el filtro de ningún personaje desorientado. Este epígrafe se alinea con el concepto de «cine atemporal» acuñado por Todd McGowan (2011), que hace referencia a filmes que «distorsionan» el tiempo del relato, es decir, el cómo se cuenta la historia, independientemente del argumento, de los hechos que cuentan. De este modo, las distorsiones temporales no tienen lugar por las exigencias del argumento, como sucede en la ciencia ficción, sino que son formales: «... tienen lugar en el discurso filmico (lo que el formalismo ruso llama el *syuzhet*); es decir, se produce en la forma en que se cuenta la historia (o *fabula*), no en la historia misma» (McGowan 2011: 8).

Hemos visto cómo la amnesia, insomnio o trastornos de personalidad son motivos recurrentes 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 cambio, en las películas de este capítulo, puesto que la ruptura no linealidad se corresponde con un nivel narrativo que está por encima de los personajes, que no entra en su subjetividad, no hay alusión alguna a ese «desorden». Como mucho, podemos encontrar marcas textuales como intertítulos que indican en qué fecha o lugar se ancla el relato en cada momento, ayudando así a la reconstrucción del espectador.

En las siguientes películas tiene lugar una heterogeneidad argumental y estética cuyo denominador común es el desorden de las secuencias que conforman el relato, de modo que «de 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 2012: 149). A pesar de esa heterogeneidad de géneros y argumentos, un rasgo común vincula estas narraciones: en virtud de la no linealidad, como espectadores sabemos hacia qué punto de catástrofe se encaminan las historias, porque su desorden cronológico nos muestra las consecuencias antes que las causas. La inevitabilidad de los accidentes hacia los que el relato se encamina, el derrumbe de relaciones amorosas o la desaparición de un ser querido, generan una conciencia de destino que no solamente sobrevive a la fractura efectuada por la no linealidad, sino que acentúa la catarsis trágica que contienen las historias.

Resulta reseñable que, de entre todos los filmes anotados como parte del corpus, los argumentos que desarrollan la degradación o los altibajos de una relación amorosa confluyen, en su mayoría, en esta no linealidad. Dramas como *Alabama Monroe* y *Blue Valentine* 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 de la historia. No en balde, 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 aristotélico, a lo inevitable de la catástrofe, la desgracia, que se sabe que ha de venir y es imposible de evitar. En tanto malestar conocido que se sabe que retornará, la no linealidad potencia el eco de la *supervivencia* de lo doloroso: en la tragedia clásica la premonición de figuras de adivinación se torna en sucesos, y en el cine postclásico es mostrado en forma de flashforward.

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.

Sin excusa diegética, argumental, para la no linealidad, estos *puzzle films* desvelan todavía más que los pertenecientes al grupo anterior la actuación del meganarrador que ejecuta las decisiones estéticas y narrativas generando, precisamente, un discurso que no se esconde tras la fluidez propia de lo clásico. A esta figura narrativa abstracta se atribuye tanto la no linealidad como el trenzado de diversas historias.

Entre estos filmes en los que la no linealidad no encuentra un motivo que la justifique en el argumento 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.

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, en los filmes que niegan esa reconstrucción 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.

7.1. El detonante de *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994)

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 «el efecto Tarantino». Según el autor, «Quentin Tarantino no inventó la narración no lineal en el cine, por supuesto, pero sus dos primeras películas, *Reservoir Dogs* (1992) y *Pulp Fiction* (1994), hicieron que jugar con la narración fuera guay y divertido, y sin duda ello

envalentonó a muchos otros cineastas a experimentar» (Ramírez Berg 2006: 5). Sin ir más lejos, el año siguiente se estrenaría *Sospechosos habituales* (*The Usual Suspects*, Bryan Singer, 1995), cuya rocambolesca trama criminal terminaba revelando a un delincuente-narrador cuyo intelecto vencía al policía que lo interrogaba. El mismo año, el mismo actor –Kevin Spacey–, representaría a otro asesino que se saldría con la suya, en otro thriller que se convertiría también en película de culto –*Se7en* (David Fincher, 1995)–.

La cinta de Tarantino encadenaba una serie de historias relacionadas entre ellas desde la socarronería postmoderna y la autoconciencia festiva coronada con la recuperación de John Travolta dando vida al mafioso Vincent Vega, que volvía a subirse a un escenario de baile empujado por Mia Wallace (Uma Thurman), la carismática esposa de su también mafioso jefe. 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 establece sus historias dentro del régimen de la película policíaca, luego lo sobrescribe con los códigos de la comedia, utilizando las convenciones del humor para desactivar el suspense de la película policíaca y registrar sus elementos como cómicos» (Bertelsen 1999: 8). La buena acogida de todo ello no solamente se refleja en la influencia en posteriores narraciones, sino, sobre todo, en la concesión de la Palma de Oro en el Festival de Cannes y las siete nominaciones a los Premios Oscar 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), *Babel* (2006) 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. Las marcas enunciativas se suceden desde las acepciones de *pulp* que se muestran mediante un rótulo justo antes de que dé comienzo la diégesis, aludiendo al título del filme. Son siete los fragmentos, compuestos por diversas escenas cada uno, los que componen el relato. Sin embargo, «la ordenación no lineal de los eventos en *Pulp Fiction* y *Reservoir Dogs* no elimina la cadena de causa y efecto, simplemente la suspende por un tiempo, para ser ordenada finalmente por un espectador competente» (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, rasgo del autor, que –a modo de catálisis barthesianas– caracterizan a los personajes y, a la vez, desesperan al espectador en momentos climáticos como el de la inyección de adrenalina para resucitar a 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 añorada novia, 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 bañera.

Sin embargo, en virtud de la no linealidad, el carismático gánster vuelve a aparecer en el filme junto con su compañero Jules (Samuel L. Jackson). De hecho, ambos cierran el relato juntos. 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 han manchado su ropa. Ambos terminan perdonando la vida a una pareja de atracadores que se proponen dar un golpe en esa misma cafetería, se colocan las pistolas en los pantalones cortos de goma y salen del *dinner*. Con ello, aunque Vincent Vega muere, el filme concluye con una supervivencia que tiene prioridad sobre el castigo moral de la historia, que ocurre antes en el discurso (McGowan 2011: 44). Así, la última imagen que se ofrece suaviza la súbita muerte de Vincent –la idea de la muerte en el retrete sorprendería tiempo después al espectador de *Juego de Tronos* (*Game of Thrones*, David Benioff, D. B. Weiss, HBO: 2011-2019) como patético final del imponente Tywin Lannister (Charles Dance).

7.2. Los accidentes múltiples y el destino: *Amores Perros* (2000), *21 Gramos* (2003) y *Babel* (2006)

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: *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 el cineasta 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. En otras palabras, gracias a que los pedazos encajan entre ellos, gracias a la linealidad que se puede reconstruir, el relato general adquiere un sentido narrativo completo. Esta composición coral de relatos que cuentan las diferentes caras de un mismo suceso que involucra a múltiples personajes es transversal a la —denominada por la crítica— «trilogía de la muerte», y concuerda con propuestas teóricas como «polyperspectival narration» (Stam, Porton y Goldsmith 2015) o «multi-protagonist film» (Azcona 2010: 31).

Independientemente de juzgar el posible compromiso de las cintas con la emergencia de voces marginales que reivindican poder contar su propia historia, la conciencia social de las tres cintas obliga a observar el contraste entre personajes de mundos completamente diferentes. *Amores perros* retrata 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 que hace referencia a la imposibilidad de entendimiento desde el mítico caos que supone para los descendientes de Noé la multiplicación de lenguas y etnias que frustra el proyecto de convivir en la bíblica ciudad instalada en 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 y despliega después el día a día de cada grupo, sus diferentes suertes, tirando del hilo que les llevó al accidente:

... las tres películas se estructuran en torno a un suceso accidental cuyos efectos se ramifican en diferentes direcciones para tejer un tapiz humano de vidas independientes, pero interrelacionadas. El azar aparece en ellas no solo como un dispositivo desencadenante que hace que vidas separadas se afecten mutuamente de forma inesperada, sino como un elemento temático importante que se cierne sobre el patrón narrativo fragmentado. En lugar de ser simplemente un recipiente para la historia, la forma se convierte en una parte intrínseca de la misma (Deleyto y Azcona 2010: 20).

La forma fragmentada y las historias entrecruzadas que enfatizan la inevitabilidad del azar tiene un ejemplo contemporáneo 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, centra su argumento en conflictos raciales de Los Ángeles. Como en González Iñárritu, el choque del montaje *literaliza* el conflicto social. La galardonada tendencia se ensancha abarcando marcos geopolíticos cada vez mayores, haciendo hincapié en la interacción humana y en conexiones azarosas que, además de afectar personalmente a individuos, tienen cada vez mayores consecuencias sociales y políticas. De hecho, dos años antes, *Ciudad de Dios* (*Cidade de Deus*, Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002) ya había experimentado, aunque de la mano de un narrador homodiegético responsable de la alteración cronológica del relato, con el uso de la no linealidad narrativa y un montaje frenético para representar una historia coral que representaba las mafias y la pobreza de las favelas en Río de Janeiro. El éxito de *Crash* en los Premios Oscar supone un aliante, 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 (Deleyto y Azcona 2010: 21-22). Una ilustrativa comparativa de ello son las crecientes nominaciones recibidas por los tres filmes de González 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 de popularidad tanto nacional como internacional de los *puzzle films* para comprender la fortuna de estos tres filmes y sus narrativas no lineales.

Cada uno de los filmes de la *trilogía* por separado funciona alterando la linealidad temporal y mezclando diferentes líneas argumentales, «ya sea contando tres historias aproximadamente simultáneas en *Amores perros* de

forma consecutiva, en lugar de cruzarlas entre sí; moviéndose libremente entre el pasado, el presente y el futuro, como en *21 gramos*; o, como en *Babel*, dando a entender un falso sentido de simultaneidad entre diferentes historias» (2010: 20). Describir brevemente la estructura de *Amores perros* puede ayudar a integrar en nuestro trabajo la clasificación de los recursos recurrentes en dichas películas, teorizada por José Antonio Palao (2012).



Figuras 7.1 y 7.2. Valeria pide ayuda tras la colisión, y el accidente representado por tercera vez en la parte del Chivo

El argumento consta de un prólogo y tres partes diferenciadas por intertítulos con el nombre de las parejas que los protagonizan. La primera secuencia, 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 parte, *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, pero «retrocede» cuando el relato se traslada a otra tras finalizar la anterior. Cuando llega 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), y el entierro de la exesposa del Chivo.

El accidente de tráfico se representa hasta cuatro veces —la convención de representar cada acción una sola vez se ve modificada—. Los cuatro puntos de vista varían: el prólogo, de representación más minuciosa, se extiende en la fuga y accidente desde la focalización en Octavio (Gael García Bernal). En su representación tiene lugar un montaje rápido a base de una abundante fragmentación, 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.

Frente a la celeridad de la taquicárdica huida 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 hacerle perder una pierna. El accidente ha sido, a estas alturas, 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 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 y no conduce ninguno de los vehículos implicados. 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 lugares 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 exconvicto 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) al 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. El golpe (*off*) del vehículo arrojando a las tres personas queda amortiguado por el fuerte zumbido de la máquina de jardín que un adolescente deja caer para auxiliar a los heridos.

El joven tira la máquina al 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 Mac Guffin en *21 gramos* –según Palao (2012)– 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 hacerle 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.



Figuras 7.3 y 7.4. Comparación entre escenas domésticas de las familias de Jack (arriba) y Cristina (abajo) en sendas cocinas



Figuras 7.5 y 7.6. Comparación entre escenas domésticas de las familias de Jack (arriba) y Cristina (abajo) 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 2012: 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 este había decidido perdonarle la vida, hasta el postoperatorio 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 entrelazadas permite contraponer prontamente la suerte de los personajes. 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 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.

Lo rocambolesco del nudo entre las partes representa lo fatídico del azar, lo terrible de lo predestinado que es común a la trilogía. Finalmente, cada fragmento casa cuidadosamente con el resto dando lugar a un puzle 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,

el estilo de Iñárritu y Arriaga no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional. Tanto las leyes del *racord* 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 el autor implícito resulta finalmente una instancia indulgente para con el espectador, pues del mismo modo que altera las secuencias del filme, deja pistas para la recomposición del relato.

7.2.1. Accidentes *hipernucleares*

Veamos los recursos que toma el cine de González Iñárritu para retorcerlos y convertirlos en resortes fundamentales de su *trilogía* no lineal. Partimos de la distinción de Roland Barthes entre núcleos y catálisis. Allá donde los núcleos son acciones que hacen avanzar la historia y no pueden suprimirse sin modificar el contenido del discurso,

las 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).

Palao propone el término *hipernúcleo* para designar el punto espaciotemporal en el que coinciden todas las líneas argumentales de un film *hipernarrativo* (lineal o no) (Palao, Loriguillo y Sorolla 2018: 234). Por *hipernarrativo* entendemos un espacio o secuencia cinematográficos en los que entran en contacto dos o más tramas heterogéneas entre sí (2018: 235). 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, que pertenecen al mismo universo diegético, coinciden en ese gran núcleo al que conducen (o del que parten, o por el que pasan) todas las líneas. 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 mundo de ficción (los films de González Iñárritu) o heterodiegéticos (los films de David Lynch) (2018: 234-235).

Por último, Palao (2012, 2018), propone el término *pronúcleo* para nombrar esa secuencia desencadenada del relato 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. De algún modo, se trata de la primera de las piezas que promete al espectador un sentido futuro o, por lo menos, un punto en el camino por el que la narración ha de pasar. El *pronúcleo* constituye la primera de las pistas, además de funcionar como temprano catalizador de la intriga, puesto que genera la pregunta instantánea de qué ha sucedido, o qué ha de suceder para que la narración llegue a ese punto. El *pronúcleo* es un recurso postclásico por lo que de fragmentario y desconectado del presente diegético tiene, pero su efecto en la cadena narrativa del relato tiene un papel fundamental en la recomposición del relato debido a las expectativas de un futuro sentido que genera, al 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 films.

Los accidentes de tráfico, aunque no cumpliendo –o no del mismo modo– la función *hipernuclear* de los films que acabamos de analizar, tienen también un papel importante en otras narrativas fracturadas como las de *Contratiempo*, *Trance*, *Premonition*, *Triangle*, *Los amantes del Círculo Polar* o *Abre los ojos*. En *Passengers* (Rodrigo García 2008) o *Beetlejuice* (Tim Burton, 1988) se cruzan, de hecho, con otra característica que anotábamos como importante en numerosos *mind-game films*: la muerte no reconocida (por lo menos, al principio) de los protagonistas.

7.3. Los fundidos y los cuerpos: *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* (2010)

En *La mala educación* y *La piel que habito* una cierta tematización del fraude en sentido amplio engarza con vertientes de la simulación más conscientes que las anteriores, tremendamente explícitas y autorreferenciales: el trabajo actoral, la mentira y la cirugía estética. Estos suponen la actuación

directa sobre la materialidad de los cuerpos, y se distancian de lo psicológico de los ejemplos anteriores. Más que contradicciones irreconciliables, en las historias hay relatos estratificados, contados desde diferentes focalizaciones y anclajes temporales. Su complejidad emerge incluso si se piensan de forma lineal, debido a la densidad de las relaciones que vinculan a los personajes y sus desdobles. Este último recurso es el nodo en el que radica el secreto, el gran descubrimiento sobre el que pivota la intriga en ambos filmes.

El estilema que encierra el secreto de los *puzzle filmes* de Almodóvar son los fundidos. No hay en el cine de Almodóvar contradicciones imposibles de resolver como las 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. Tampoco aparecen en *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* (2011) las figuras del *hipernúcleo* y *pronúcleo* recién propuestas.

El desarrollo diegético que despliega la evolución de los personajes establece entre pasado y presente, que se reclaman mutuamente. De un modo similar a lo que Ramírez Berg (2006) denomina «backward plots» —«argumentos del revés», como *Memento*—, lo que motiva el seguimiento de estos filmes almodovarianos es la búsqueda de la causa que ha precipitado el estado presente de la historia, cuyas consecuencias ya conoce el espectador (Ramírez Berg 2006: 27).

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 se rebelan contra la ideología de la educación recibida. Todo ello genera presentes resbaladizos repletos de choques que dan sentido a las colisiones generadas por la no linealidad temporal.

Los dobleces de *La mala educación* responden a la metaficción y la mentira. La cinta propone una *mise-en-abyme* narrativa que se asemeja a una traicionera muñeca rusa con varios niveles narrativos en los que, además, se mezcla el presente con el pasado, la ficción con la realidad y la honestidad con la mentira. El filme gira en torno a las vidas —presentes, pasadas y «ficticias»— del cineasta Enrique (Fele Martínez), su antiguo amigo Ignacio (Gael García Bernal, Francisco Boira) y el padre Manolo (Daniel Giménez Cacho, Lluís Homar). Combina los siguientes estratos narrativos:

- El presente en que (un falso) 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 este no era su

amigo de la infancia, sino su hermano menor Juan, que ha robado la identidad de Ignacio, fallecido tiempo atrás.

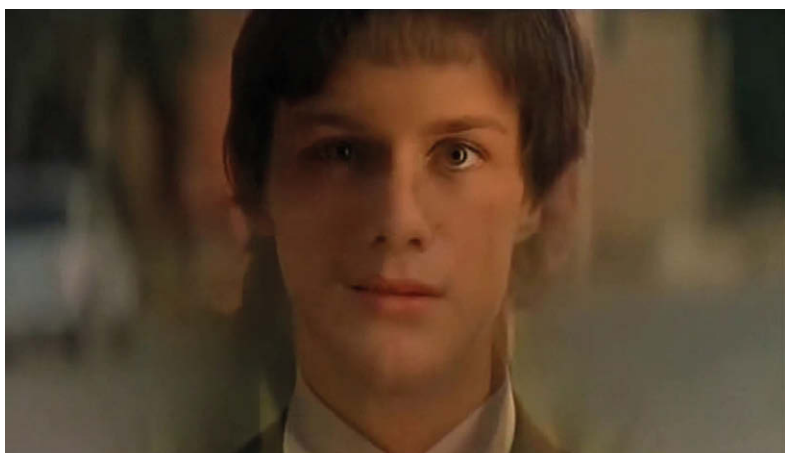
- El relato que escribe el verdadero Ignacio basándose en su vida, y al que accedemos en cuanto ficción abismada y complicada por la mentira. El relato representa el supuesto chantaje al que Zahara (un Ignacio adulto interpretado por Gael García Bernal) somete al padre Manolo mediante otro escrito en que explica el abuso al que le sometió de niño en el colegio religioso. Dentro de ese otro escrito nos sumergimos en la infancia de Enrique e Ignacio.
- El pasado real de Ignacio y Juan, ya adultos, relatado por el exsacerdote 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 interpreta tres personajes diferentes: falso Ignacio, al personaje de Zahara perteneciente al guion de Enrique, y a Juan, hermano de Ignacio. Este último se erige en un narrador mentiroso cuyo engaño se traslada al espectador.

El fundido como recurso para complicar la enunciación aparece tanto en *La mala educación* como en *La piel que habito*. En la primera, moldea los rostros de los niños sometidos a abusos sexuales en sus correspondientes yoes adultos. La trampa reside en que el rostro de quien decía ser Ignacio no se corresponde en realidad con el niño, sino que fingía serlo para seducir a Enrique y conseguir trabajo como actor. Se trata de un recurso clásico al servicio del engaño, de la mentira que ejecuta Juan al presentarse como Ignacio ante Enrique.

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, sus consecuencias en el presente, los narradores mentirosos y la inseguridad acerca de la verdadera identidad de algunos personajes.



Figuras 7.8 a 7.10. Fundidos engañosos en La mala educación



Figuras 7.11 a 7.13. Fundidos engañosos en La mala educación

La piel que habito 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 múltiple: 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 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 esta, 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 intradieгética de un personaje, dicha narración puede resultar interesada (Cuevas 2014: 191).

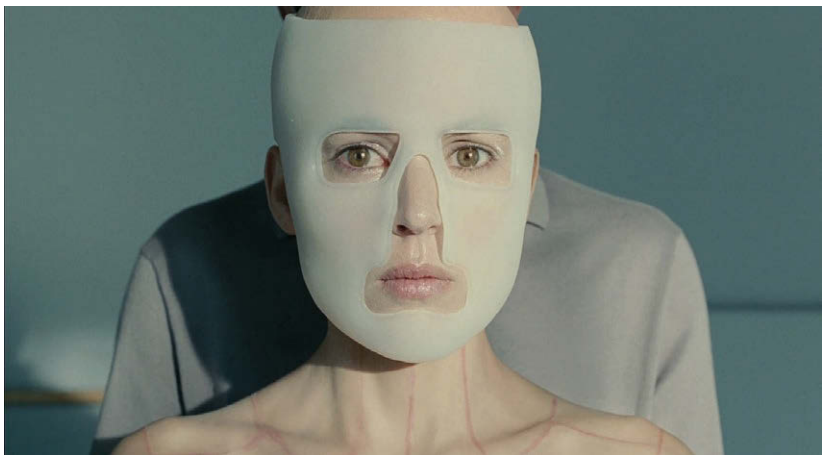
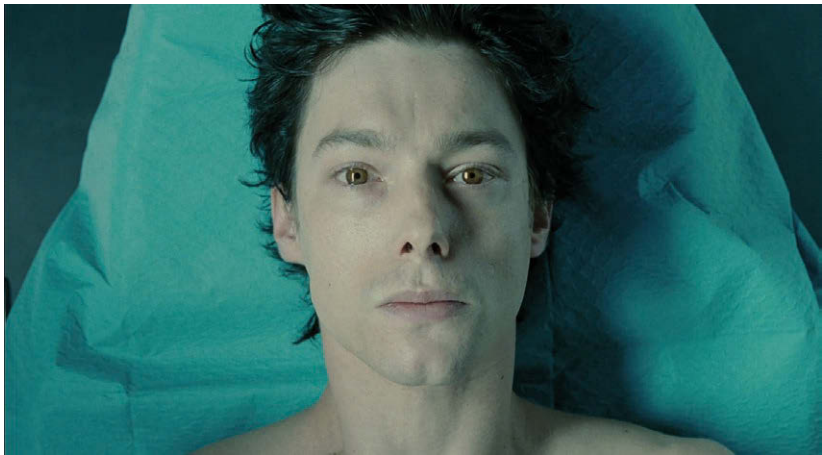
El autor añade que lo habitual es que «dicha narración delegada sea autenticada o rectificada por otro personaje, [...] o por el meganarrador responsable del conjunto del relato (2014: 192)». Ciertamente, en los dos filmes de Almodóvar el *meganarrador* contribuye a la ocultación transitoria de la verdad 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.



Figura 7.14. Fundido como marca enunciativa que avisa de la identidad compartida de Vera y Vicente

Según el argumento va mostrando el pasado de forma fragmentaria, las diferentes temporalidades van encajando y dando sentido al presente. Este no se ve alterado por los flashbacks, pues ni los flashbacks, ni los fundidos, «mienten» —como en *La mala educación*—. Pero la no linealidad los convierte en perversos. Diversos fundidos encadenados suponen marcas enunciativas que dan 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.

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.



Figuras 7.15 a 7.17. Fundido que más adelante confirma la transformación de Vicente en Vera

La crisis de la identidad, concepto que Amenábar abordaba desde la memoria incompleta, en Almodóvar atañe a cómo el género, la sexualidad y la fisiología del cuerpo contribuyen a su configuración. Almodóvar funde los cuerpos para significar metafóricamente a propósito de todo ello. Ya el título de *La piel que habito* se refiere al cuerpo –la piel– no como algo inmanente e incambiable, sino transitorio, pues alguien 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, el mito de Pigmalión que Ovidio recogía en las *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 de Vicente en Vera. 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 insuado, perfilado en función del gusto del deseante. En la primera de ellas Lena (Penélope Cruz) es elevada al estatus de señora y profesión de actriz por Ernesto Martel (José Luis Gómez), mientras que en la segunda es el padre Manolo quien se obsesiona con la pureza de Ignacio –cantor del coro–, y con Juan, al que compra a base de regalos.

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 este, 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».

7.4. Escorzos perversos: *Carretera perdida* (1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006)

La *trilogía de Los Ángeles* de David Lynch, compuesta por *Carretera perdida* (1997), *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006) imposibilita reconstruir los hechos de forma racional. En este sentido, resulta muy ilustrativo el título que Todd McGowan da a su estudio sobre la obra del cineasta (2007), que abarca precisamente hasta *Mulholland Drive*. En determinado momento, todas sufren una torsión que cambia la identidad, la motivación o la ubicación de los personajes generando contradicciones que no llegan a resolverse siguiendo una lógica espaciotemporal «racional». Por ello, y por la inestabilidad de sus focalizaciones, encaja mejor con el concepto de *mind-game* que de *puzzle film*. Ya la premisa de que los tres filmes se ubiquen en Hollywood y versen sobre la industria del cine advierte, de entrada, lo metaficcional de las cintas. Pero las referencias a la cultura cinematográfica, que dominan la puesta en escena desde el inicio de las cintas, dan lugar posteriormente a una reflexión narrativa sobre los límites del lenguaje cinematográfico convencional.

Aunque el espacio y el tiempo de la narración de las diversas tramas pertenece al mismo universo, el rol de los actantes, su nombre, su personalidad y su ubicación dentro de la ficción cambia, de repente, sin explicación alguna: su aspecto varía ligeramente (por ejemplo, el color del cabello), así como su profesión y las relaciones (afectivas, de poder) que mantienen entre ellos. En *Carretera perdida*, incluso, este cambio se producirá dos veces, dando lugar a la «restauración» de la identidad del personaje principal. Sin embargo, esta vuelta a su identidad original no resuelve la imposible contradicción de lo sucedido (entre otras cuestiones, en determinado momento el personaje está en dos lugares a la vez). De este modo, los *hipernúcleos* de estos filmes –los puntos espaciotemporales donde confluyen las diversas tramas– son causa de paradojas de imposible resolución.

El cine de Lynch supone una ruptura superior a la del resto de filmes fracturados contemporáneos, 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 la concepción social de «normalidad» representada esos productos culturales. De este modo, «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 Betty (Naomi Watts), aspirante a actriz, protege a la amnésica Rita (Laura Harring) de los gánsteres 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. Constituye una contradicción imposible de solventar atendiendo a la verosimilitud de un universo newtoniano, pues convergen dos realidades irreconciliables en el mismo universo (como en *Carretera perdida* e *Inland Empire*). Michel Chion interpreta, como Català, el efecto siniestro de *Mulholland Drive* asociándolo a la locura:

... todo 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).

Ya desde el inicio de la intriga, la enunciación avisa de la importancia de la intertextualidad y autorreferencialidad del filme. El improvisado nombre de Rita, escondida en el apartamento de Betty —que la descubre en su huida de los matones que la persiguen— se le ocurre al ver el póster de *Gilda* (Charles Vidor, 1946), y la alusión al mundo de Hollywood será constante. Apuntando ya hacia el carácter que adquirirá en la segunda ficción —una voluptuosa actriz de éxito—, la referencia a Gilda a través del nombre de Rita (Hayworth) preconiza el rol de mujer seductora dedicada al espectáculo. Por otro lado, 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 cambiará en la segunda parte del filme.

El montaje es utilizado 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.

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» «Il 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 Mac Guffin, como excusa catapulta toda la trama de thriller que quedará irresuelta. ¿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 Mac Guffin? En esa nueva realidad, tienen lugar una serie de incongruencias y fallos de *racord* subrayados por la enunciación que subvierten abiertamente las leyes de la transparencia enunciativa y del MRI en su conjunto. Toda esta poética queda plásticamente plasmada por los fallos de *racord* de mirada, de movimiento y de objeto (de un sofá que se prevé vacío, al cuerpo desnudo de 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, Loriguillo y Sorolla 2018).

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. Según Sánchez Salas, *Mulholland Drive* es el sueño de un fantasma, el fantasma del cine clásico (2013: 92). No en balde, «Hollywood –como gran soñador– lo infecta todo: primero para naturalizar el relato y dotarlo de promesas con sentido, después para desnaturalizarlo y arrebatar cualquier respuesta» (García Catalán 2019: 124).

También en *Carretera perdida* se dan paradojas cuya complejidad resulta irreductible a la lógica de representación del MRI. Warren Buckland (2002; 2009a), 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 o la transformación de un personaje en otro, con otro cuerpo y 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:

... en la escena 9, en la fiesta de Andy, el hombre misterioso está en dos lugares a la vez. Fred también está en dos lugares a la vez: en la escena 1, está dentro de su propia casa recibiendo por el portero automático el mensaje de que “Dick Laurent está muerto”, y en la escena 49, que vuelve a la escena 1, Fred está fuera de su casa entregando el mensaje. Otras inestabilidades del personaje incluyen la transformación de Fred en Pete al final de la escena 18, y su transformación de nuevo en la escena 43; en la escena 12 parece que Renee es asesinada, pero en la escena 28 vuelve a la película (Buckland 2009a: 56).

No hay una resolución para este tipo de «disonancias cognitivas» (Kiss y Willemsen 2017) que devuelva al relato una *normalidad* que lo haga encajar en el MRI de nuevo. Su escorzo narrativo no un recurso efectista puntual que pretenda una recomposición o giro final que, como por arte de magia, otorga el sentido a las aparentes incongruencias haciendo encajar las piezas dispersas del relato o da explicación a aquello que parecía imposible.³⁵ Este

35. Ejemplos de esto último pueden encontrarse incluso en filmes lineales que respetan el MRI. Dos de los muchos ejemplos que podrían citarse, y que no son *puzzle films* aunque sí narraciones que versan sobre el engaño y tratan tanto de engañar como de revelar su secreto al espectador 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.

sería el caso de *mind-game films* vistos anteriormente, como *Abre los ojos*, *Los otros* o *Hierro*, que resolvían sus incongruencias –las cuales no afectan solamente a lo argumental, sino a forma de la narración en sí– 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*, imposible:

... hay ambigüedades en cuanto al orden lineal y temporal de los acontecimientos: los acontecimientos de la escena 6 (el sueño relatado por Fred) se repiten (como acontecimientos no soñados) en la escena 11; y las visiones de Fred en la escena 18, de una cabina en explosión de la que aparece y desaparece el hombre misterioso, se repiten en las escenas 42 y 43, aunque no están codificadas como visiones de Fred. ¿Pero cómo pueden los sueños y visiones de Fred predecir con tanta precisión los eventos venideros –a menos que esos eventos ya hayan ocurrido? Esto sugiere que la narración de la *Carretera perdida* está organizada como un bucle –o mejor, una banda de Möbius– en lugar de linealmente (Buckland 2009a: 56).

Además de obligar al espectador a aceptar vacíos de sentido finales, el filme activa un proceso interpretativo que supera la mera revisión de esquemas familiares, pues no les deja aplicar directamente un esquema preconcebido, ya que va más allá del sentido común, de la lógica racional incrustada en ese esquema. Contrariamente, los espectadores se vuelven conscientes de las convenciones de esos esquemas, y se esfuerzan en aplicarlos de formas nuevas³⁶ (Buckland 2009a: 57).

De algún modo, Buckland viene a corroborar uno de los efectos que atribuimos al cine no lineal: la capacidad de desnaturalizar el relato. Observa Michel Chion cómo el extrañamiento siniestro del *Mulholland Drive* funciona convirtiendo en literales los temores sugeridos por la puesta en escena y la planificación. Por ejemplo, como un movimiento de cámara que prefigura una presencia que se confirma; o la salida de un personaje fuera

36. El término *schemata*, utilizado por Buckland y propio de la psicología cognitivista, vendría a designar «normas y principios que organizan en la mente del lector los datos incompletos en representaciones mentales coherentes» (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 la misma función de hilvanar y completar la que pone en evidencia el funcionamiento de estos filmes no lineales.

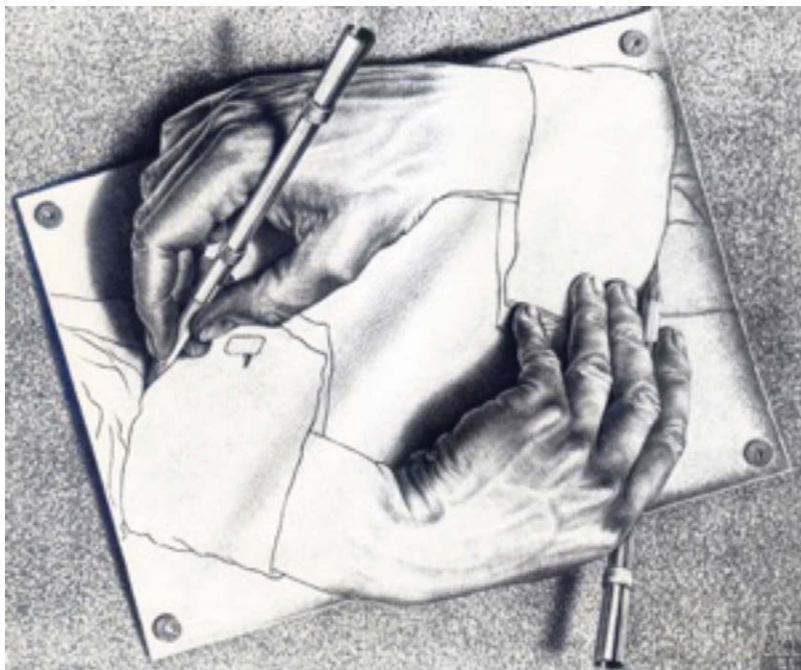
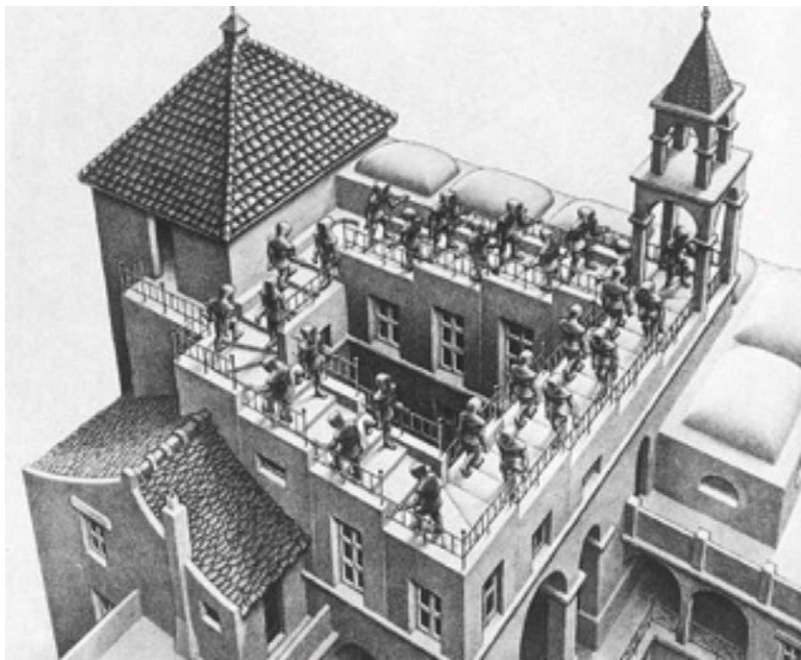
de campo que, literalmente, desaparece del espacio filmico. De este modo, lo familiar se convierte en lo más inquietante del mundo (1998: 228). Tal observación bien podría aplicarse *Carretera perdida* e *Inland Empire*.

La inestabilidad sobre la que Lynch edifica sus relatos 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 da la potencia subversiva a esos relatos que, *casi cuerdos*, se ubican en el terreno de la locura que no se reconoce a sí misma como tal.

Tanto Slavoj Žižek (2000) como Warren Buckland (2009a) 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. Aplicado metafóricamente a *Carretera perdida*, el espectador necesita «dar dos vueltas», «primero por un lado (desde el mensaje del comunicador hasta la transformación de Fred en su celda), luego por el otro lado (desde que Pete es liberado de la prisión hasta su transformación de nuevo en Fred), antes de volver al momento en que los dos lados se unen (Fred se transmite a sí mismo el mensaje por el portero automático)» (Buckland 2009a: 56).

La utilización del concepto –matemático, geométrico y topológico– de la banda de Moebius aplicado a la imagen aparece, por ejemplo, en la obra de M. C. Escher, que bien podría ser metáfora de ese camino ajeno a la lógica, paradójico e imposible, y sin embargo representado con toda claridad gráficamente. Los juegos de escaleras cuyo recorrido aparentemente ascendente llega al mismo punto en el que el observador ha empezado a recorrerlo (sea este 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.

Las escaleras de Escher sirven de metáfora del recorrido que, escapando a la razón, queda plasmado sobre la imagen en perspectiva, del mismo modo que estos filmes de Lynch albergan los relatos retorcidos sobre sí mismos que desafían la comprensión del espectador. Por otro lado, las manos que se dibujan mutuamente, siendo a su vez artífice y producto del dibujo de «la otra», además de ilustrar el punto de catástrofe insalvable, aluden a la altísima metarreferencialidad de este tipo de producciones cinematográficas.



Figuras 7.18 y 7.19. Upstairs and Downstairs (1960) y Drawing Hands (1948)

Más compleja todavía resulta la infinita y delirante *mise-en-abyme* 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, pues «presente, pasado y 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 (2012) ven en su disrupción ecos de lo moderno: un tránsito que coquetea con lo clásico para introducir lo manierista mediante el extrañamiento de lo familiar y termina gritando al sinsentido mediante una borrachera de imágenes delirantes. 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.

7.5. El gesto semántico como guía para la (des)orientación

En los apartados anteriores hemos procurado ilustrar el amplio espectro de películas que se desarrollan de forma no lineal sin que esa no linealidad quede justificada desde su argumento. Para ello, hemos establecido una diferenciación tomando como ejemplo de la no linealidad que puede ser reconstruida dos *trilogías*: las de Alejandro González Iñárritu y David Lynch, las cuales, si bien no cubren las particularidades presentes en los filmes postclásicos que entrarían en el heterogéneo grupo, sirven para establecer una diferencia importante. Tal diferencia pasa por esclarecer, una vez el relato concluye, si el efecto desestabilizador de la no linealidad se mantiene

al cierre del filme. Es decir, si conlleva un agujero de sentido final que no puede resolverse aplicando la lógica del cine convencional.

De este modo, el cine de González Iñárritu y de Almodóvar formaría parte de esa no linealidad que, casi de forma literal, supone un puzle en el que las piezas encajan progresivamente según avanza el relato, sin que falte ninguna. Como en el juego, los relatos de González Iñárritu reclaman una observación atenta de los bordes de cada pieza que garantiza 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 también, por ejemplo, en *Las horas*, *Alabama Monroe* o *Blue Valentine*.

Al otro lado de la línea divisoria quedarían las obras que, como los angustiantes relatos de Lynch, más que un rompecabezas, suponen un jeroglífico, un poema. Proponen significantes confusos que exigen, por un lado, una reordenación —es decir, un esfuerzo cognitivo que aplique un esquema a la dispersión narrativa y la reubique dándole consistencia como conjunto—, y por otro, 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.

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 una *mise-en-abyme* infinita y delirante (en *Inland Empire*).

Si el meganarrador siempre guía la lectura del espectador, aquí lo hace de forma más evidente. Recursos como la puesta en escena son utilizados tanto para orientar como para dinamitar la coherencia del relato, por ejemplo, con la metamorfosis de la taza de café convertida de repente en vaso de whisky en *Mulholland Drive*.

La diferencia entre decodificación e interpretación es capital para la preservación de la complejidad del discurso. Defendemos que la llamada a la interpretación activa del espectador es más fuerte en el cine de Lynch, el cual absorbe los recursos de los *mind-game films* para devolver un enunciado indescifrable, a diferencia de la mayoría de aquellos. El empuje para superar la lectura superficial para adentrarse en el texto como un cuerpo poético puede venir de cualquier parte del enunciado filmico: «... puede ser la ubicación de un precepto 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*, filme que atenderemos en el siguiente capítulo, 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 formada por Dean (Ryan Gosling) y Cindy (Michelle Williams), y recorre 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 *racord* 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 desaliñado que el joven– la está enterrando.

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 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 –en este caso, desde una particular utilización de la retórica del plano-contraplano– son las que potencian un esfuerzo interpretativo por parte del espectador.

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:

... el gesto semántico es un principio de unificación semántica pero no se confunde banalmente con el “tema” o “idea” del texto [...]. 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 en la interpretación. 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*?

En definitiva, la interpretación pasa necesariamente por analizar cómo el discurso significa, expresa, más allá de la mera comunicación de una información concreta sostenida en amplias (aunque desafiadas) reglas que suponen una gramática básica.

8

Melodramas fracturados

Ya *Dos en la carretera* (*Two for the Road*, Stanley Donen, 1967) disponía en una narrativa no lineal el devenir de una relación amorosa desde el ímpetu de sus inicios hasta su declive, deteniéndose en los altibajos del camino recorrido. Cortadas no linealmente por la enunciación, como las películas del capítulo anterior, una estela de filmes postclásicos recoge el testigo de la obra de Donen. Como deshaciendo el camino de *Sucedió una noche* (*It Happened One Night*, Frank Capra, 1934), la suerte de *road movie*, metáfora de la vida de Joanna (Audrey Hepburn) y Mark Wallace (Albert Finney), salta a diferentes pasados y al presente de la pareja de modo que ambos son expuestos a situaciones similares que implican siempre un viaje. El contexto se repite pero ellos han cambiado, pues nada regresa del mismo modo. Como una supervivencia fantasma, ese algo –una situación, un diálogo, una mirada, una visita– que aparece de forma diferente donde no debiera genera un anacronismo amargo. 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 sus aspectos dramáticos, pues su «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» (2005: 119). Pese a ello, la irrupción abrupta del pasado en la actualidad, condicionándola, engancha con la dialéctica propuesta por los dramas no lineales que observaremos en este capítulo, pues, como en la

cinta, las rimas entre pasado y presente son tan constantes como nostálgica la mirada hacia ese pasado irrecuperable que se sabe perdido.

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* condensaba de forma brillante el enfriamiento del primer matrimonio del magnate del periodismo. En la escena de los desayunos separados por elipsis temporales, el magnetismo de la dialéctica plano/contraplano disimula el progresivo alejamiento espacial de los comensales, paralelo al paso del tiempo. Leland (Joseph Cotten), el narrador intradieético que presentaba el matrimonio, irónicamente, decía antes de que se nos muestre su decadencia: «Era un matrimonio igual a cualquier otro matrimonio». Javier Marzal, trayendo los testimonios del montador Robert Wise y del propio Orson Welles, señala que se trata de «una de las secuencias más complejas» (2000: 89) del filme.

En este capítulo abordaremos películas que, como las anteriores, mayoritariamente dibujan una historia de amor y desamor sosteniéndola sobre la no linealidad propia de los *puzzle films*. Cierta desesperanza vaga entre títulos como *Las Horas*, *The Tracey Fragments*, *Blue Valentine* o *Alabama Monroe*, sobrevoladas por el fracaso de los lazos familiares y románticos, cuando estos son entendidos como una suerte de eternas verdades, de objetivos insoslayables para la consecución de la realización máxima y felicidad del individuo. Las películas se detienen en el desgaste amoroso, 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 en cuestión. La fracturación formal funciona como metáfora de la brecha, de la desunión de aquello que debiera permanecer cohesionado para mantener su razón de ser. En cambio, la familia y la pareja aparecen afectivamente desmembrados, incomunicados, compartiendo un espacio físico que no se corresponde con la distancia sentimental que les aleja.

Hay, en la mayoría de estos filmes, una sombra de lo melodramático que reclama diversos de sus rasgos, los cuales, emergen metamorfoseados 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, escurridiza categoría que podría llegar a provocar confusión entre la dramaturgia del melodrama y la del clasicismo cinematográfico (Marzal 1998), consideramos que los siguientes *puzzle films* 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).

La alteración cronológica convoca la nostalgia de un pasado pleno, índice 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 forma parte de la diégesis y se alterna con un presente posterior.

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 resta poder de anticipación al espectador, susceptible de ser sorprendido continuamente por la ubicación temporal en la que se sitúa la siguiente escena. Así, la no linealidad funciona en la representación de historias de amor maltrechas como herramienta para subrayar lo descorazonador del decaimiento de la relación —en ocasiones catalizado por la fatalidad de una muerte y en otras ocasiones, simplemente, víctima del óxido del tiempo, el tedio, el egoísmo o la mezquindad. La mezcolanza de temporalidades hace colisionar la dulzura, la curiosidad, la urgencia y el erotismo del inicio de las relaciones con las tensiones, obstáculos y decepciones posteriores.

Cierto 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. En ellos, la minuciosa caracterización de los personajes desde diálogos prolongados e intensos cobra una gran importancia junto con lo ambiental y atmosférico en cuanto recurso expresivo que dibuja su hastío. 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 clausure» (Company 2002: 148). De hecho, el final de estos filmes postclásicos que parecen convocar lo nostálgico de lo melodramático desde la fractura postmoderna suele tener también un carácter abierto, indeterminado, similar en parte a la vaguedad de la modernidad cinematográfica que parecía abandonar a los personajes a su suerte sin asistir a la conclusión de sus conflictos, contrariamente a la clausura clasicista sellada con un beso final.

Ese beso pacificador que indicaba la restauración de la calma y traía la serenidad al espectador es el lugar 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 *¡Olvidate de mí!*, ni de reflotar la maltrecha relación de los protagonistas de *Blue Valentine*.

8.1. La insuficiencia del amor

La barrera que en *Sucedió una noche* tomaba la volátil forma de una sábana que delimitaba el deseo de los futuros amantes, y que Frank Capra terminaba derribando al grito de que habían caído las murallas de Jericó, parece tomar consistencia en el cine contemporáneo, levantándose como un muro que impide a los amantes encontrar al otro. Ya Rosellini en *Te querré siempre* (*Viaggio in Italia*, 1954) situaba al matrimonio Joyce (Ingrid Bergman y George Sanders) —precisamente en otro viaje, como *Dos en la carretera*— ante los cadáveres petrificados de dos pompeyanos alcanzados por la lava del Vesubio. Sin embargo, si el cine clásico y moderno levanta muros o trae cadáveres para hablar de la muerte (o la agonía) del amor, estos filmes no lineales la hunden en las hendiduras de la fracturación narrativa.

Y es que la insatisfacción a la hora de buscar en el otro la compleción de uno mismo deriva en una frustración endémica que adquiere la forma de un naufragio imposible de reflotar. En *Blue Valentine*, la pareja protagonista ha perdido la capacidad de establecer un diálogo. Cindy (Michelle Williams) parece no solo 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. De hecho, si diversos *puzzle filmes* 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. 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– supone un tristísimo, más que melancólico, pasaje en el que confluyen desencuentros verbales, sexuales y abandonos que culminan en la marcha al trabajo de Cindy sin avisar a Dean, que se despierta solo. 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 *¡Olvidate de mí!*– no puede ser otra, pues el pasado solo puede convocarse desde su conciencia de pérdida irremediable, desde la melancolía de la decadencia.

El pasado de estos relatos no llega a *ser* en sí mismo, pues su inmediata colisión con el pesimismo del presente tiñe la poesía inocente del romance juvenil con la conciencia de su degradación sin remedio. «Al quebrar toda “historia de salvación”, el tiempo se convierte en drama abierto, en cauce inaprehensible. Esa es la herida que brota de lo mas 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 con la temporalidad anterior del relato, la de su juventud. El espectador no puede más que compadecer ese tiempo pasado sabiendo que cinco años después esa *habitación del futuro* albergará un cúmulo de evidencias de que no hay nada que rescatar.

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, prometedor, y el posterior, amargo, desesperanzado y gris– implica que la relación amorosa representada no sea una cosa que evoluciona 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 una solución a la desestabilización de la paz familiar. 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 de *¡Olvidate de mí!* o la partición múltiple del encuadre en *The Tracey Fragments*. El resto, sin embargo, mantiene una puesta en escena que, aunque varía en función de cada uno de sus discursos, no se distancia tanto de la convención formal del cine hegemónico. Lo que todas ellas parecen reverberar, cada una a su modo, es que no hay amor sin insatisfacción; el deseo mismo está entretejido de profundas carencias (Company 2002: 155).

8.1.2. *Lulu on the Bridge* (Paul Auster, 1998)

Lulu on the Bridge difiere de las convenciones del cine mainstream en mayor medida que muchos de los filmes analizados aquí. Entre otras razones, por lo débil de la cadena causal que encadena las diferentes secuencias o lo híbrido de su tránsito, casi anecdótico, por diferentes géneros (fantástico, melodramático, suspense). El filme dirigido y guionizado por Paul Auster 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) recibe un disparo 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 (Mira 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 Dublín, 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 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 abiertísimo final en el que nada se dice de los motivos del asesinato de 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.

Así, 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 lo 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», ya presente en *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.

8.1.3. *Los amantes del Círculo Polar* (Julio Medem, 1998)

En 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 al viento con una fotografía de un accidente aéreo, Otto corriendo por la calle o su imagen reflejándose en los desorbitados ojos de Ana.

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 insiste en dejar claro el punto de vista que se seguirá, excepto por 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 hermanastros amantes 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*. Así fallece el

padre de Ana, pero además en múltiples ocasiones 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 abre 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.

De este modo, Medem proporciona un título más en que la no linealidad, reforzada por las voces out de sus personajes principales como narradores homodieéticos, insiste en el poder impredecible de la casualidad, fatídica aliada del destino. Pero el tono de la narración resulta más ligero, menos dramático, que buena parte del resto de obras de este apartado.

Durante todo el filme, Ana considera al azar y el destino aliados suyos. No obstante, el último golpe de azar, el accidente de tráfico para el que 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.

8.1.4. *Las horas* (*The Hours*, Stephen Daldry, 2002)

La triple estructura argumental de la adaptación cinematográfica de la novela de Michael Cunningham entrelaza diversas ficciones que se influyen mutuamente. El montaje paralelo y la puesta en escena de los diferentes presentes que se van desarrollando hacen rimar, desde el arranque, la vida de las tres mujeres que los protagonizan. Lejos de desorientar al espectador o complicar el significado de *Las horas*, los reflejos y las contestaciones entre las tres líneas emergen de forma poética, metafórica, y contribuyen a facilitar el entendimiento de lo que el filme sugiere. *Las horas* no configura un relato cuya relación entre la realidad diegética y las ficciones anidadas dentro de ella genere al espectador disonancias que necesiten ser resueltas para la comprensión del discurso en conjunto.

La literatura es el epicentro del relato desde su primera escena, pues una de sus protagonistas es Virginia Woolf, con cuya última carta y suicidio arranca el filme. Este desarrolla la génesis de *Mrs. Dalloway* —la voz out de la escritora lo va leyendo—, novela que lee el ama de casa Laura Brown, en Los Ángeles durante los años cincuenta. El montaje hace rimar

las situaciones que Virginia va enunciando con las acciones de Laura. A la vez, el argumento de *Mrs. Dalloway* resuena, con variaciones, en la vida de la organizadora de fiestas Clarissa (Meryl Streep), que habita en la Nueva York de los años noventa.

Las dos últimas líneas argumentales se encuentran finalmente cuando, tras el suicidio de Richard (Ed Harris), amigo y antiguo amor de Clarissa, Laura, ya anciana, se revela como su madre. Ese punto de unión entre ambas líneas argumentales es lo más similar a un giro de guion inesperado que encontramos en *Las horas* –sumado al repentino suicidio de Richard, que se arroja al vacío ante el horror de Clarissa–.

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 se sitúa en la década de 1920, parte de la época vivida por la escritora (1882-1941). 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 que no rompen la lógica que convierte en verosímiles los tres universos.

El despliegue de esas 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 (que, igualmente, terminan apareciendo). Así sucede, por ejemplo, cuando Virginia Woolf (Nicole Kidman) duda sobre la idea de provocar el suicidio de su protagonista, Mrs. Dalloway, mientras que el ama de casa norteamericana Laura Brown (Julianne Moore) se plantea si quitarse la vida. Especialmente en las secuencias protagonizadas por Laura, el relato despliega momentos profundamente catalíticos: más que hacer avanzar la acción, la narrativa se detiene en la exploración callada y visual del sentir de sus personajes. La mirada de la cámara se detiene, por ejemplo, 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, invistiendo de enigma un instante intrascendente. Ello sirve para avanzar cómo a Laura, hermética y callada, le cuesta gestionar incluso las tareas aparentemente más sencillas.

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), pareja 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 esta 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. El montaje alterna la escena con otras de Virginia considerando si matar o no a su heroína, de forma que sus elecciones literarias parecen tener efecto en la vida de Laura. De hecho, esta terminará diciendo que huyó dejando atrás a su marido e hijos porque «quedarse significaba morir».

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 de Ofelia. El relato contemporáneo, sin embargo, rehúye la solución del suicidio femenino para el caso de Laura Brown. Si la muerte de Ofelia en *Hamlet* nunca sucede en realidad en escena, sino que es relatada por la madre de Hamlet, el fallecimiento de Laura solamente tiene lugar en su fantasía. 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.

Aunque las tres historias están relacionadas y contadas de forma alterna, «más que un puzle narrativo, hay una investigación de vidas ordinarias» (Bolton 2014: 277). Si hay una idea que pueda asegurarse con una prudente certeza es que algo falta en las vidas del filme de Daldry. Sus tres mujeres gozan de una estructura socioeconómica que las protege de

una marginalidad asociada a la falta de recursos. Aquello que les falta no es material. Y tampoco adolecen de la falta física de una pareja. Las dos primeras están casadas y la tercera convive con una mujer como cónyuge. Lucy Bolton describe a Laura Brown, 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.

Julianne Moore parece retomar en el personaje de Laura a Carol White, protagonista de *Safe* (Todd Haynes, 1995) a la que también daba cuerpo. Como Laura, aunque gozaba de una posición económica privilegiada en Los Ángeles, una suerte de depresión obsesiva la llevaba a encerrarse en una secta que le prometía una especie de protección de la contaminación, pese a la delicada insistencia de su marido en intentar llevarla de vuelta a casa.

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 cuanto 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, Virginia Woolf, inquieta y aquejada de jaquecas, que observa su entorno desde una perspectiva cínica, descreída. Tal vez del personaje de Clarissa (Meryl Streep) podría decirse que tiene una meta inmediata 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; fuertemente motivada; claramente establecida (Chion 1988: 134-135).

En dos de las tres líneas argumentales, el amor no salva a sus protagonistas. Ciertamente, Clarissa se apoya en su pareja Sally para superar la muerte de Richard. Pero él, su amor de juventud, se suicida delante de ella.

Virginia Woolf termina, como lo hizo la escritora, suicidándose en el río mientras su voz out recita la emotiva carta que deja a su marido Leonard. Sin embargo, ello no constituye el final del relato filmico 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» muestra 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 mediante planos detalle de la mano de Virginia redactando la carta que deja a Leonard Woolf. La escritora empieza expresando la certeza de estar enloqueciendo. 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 que la escritora sufrió serias depresiones desde su juventud–. Reconoce a su marido haberle proporcionado la mayor felicidad posible, solo truncada por su enfermedad, insistiendo en su bondad y en deberle toda la felicidad de su vida.

Hacia el final de la cinta, las historias de Clarissa y Laura Brown se entrelazan no solo por montaje, sino también argumentalmente: cuando muere Richard, la enunciación da a conocer que Laura es su madre, y esta acude a casa de Clarissa. En un diálogo entre la mujer, ya anciana, y Clarissa, la mujer confiesa saberse no perdonada y 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: quedarse significaba la muerte, el suicidio, el ahogamiento en el hogar que tan poéticamente mostraba la inundación de su lecho con ella encima. Habiendo renunciado a la maternidad y a su matrimonio, la mujer contradice la premisa melodramática que sitúa a la madre como la clave de bóveda de la institución familiar, garante de su cohesión, elemento protector y patrón conductual (Marzal 1998: 303) basado en la renuncia, el sacrificio y el desinterés. Laura Brown apuesta por desestructurar su familia siguiendo un impulso vital. Si en otros filmes –como *Alabama Monroe*– la muerte de un hijo es el suceso catalizador de lo trágico y los conflictos conyugales, en *Las horas* la herida se sabe abierta desde antes de la separación física de la familia, pues la enunciación se identifica con la madre que huye. De hecho, la huida nunca llega a escenificarse. La posterior muerte de sus dos hijos y de su marido, callados por la enunciación, son añadidos a ese malestar previo que la mujer añade a su carga.

8.1.5. 5×2 (*Cinco veces dos*) (5×2 , François Ozon, 2004)

Si bien la estrategia de 5×2 resulta relativamente poco enrevesada, merece ser tenida en cuenta puesto 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 situados unos años antes al fragmento inicial.

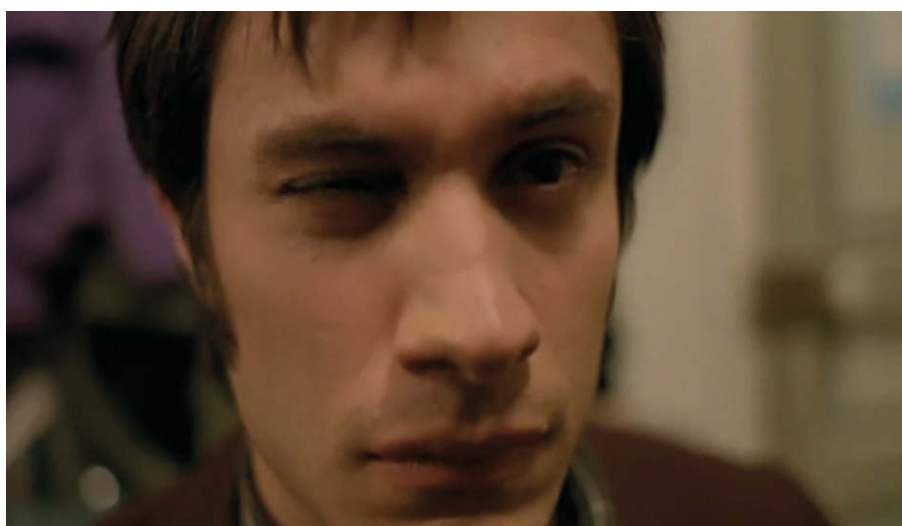
De hechura bastante teatral, con relativamente pocas localizaciones y especialmente sostenida por las líneas de guion que intercambian Marion (Valeria Bruni Tedeschi) y Gilles (Stéphane Freiss), el filme se sitúa con su «avance retrocediendo» en la esfera de la no linealidad, y desarrolla la degradación 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 –como Justine (Kirsten Dunst) en *Melancolía* (*Melancholia*, Lars von Trier, 2011). 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.

8.1.6. *La ciencia del sueño (The Science of Sleep, Michel Gondry, 2006)*

Dos años después de *¡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 de la artesanía que integra materiales como papel, cartón, celofán, algodón u otros utilizados para manualidades infantiles. 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, trasladando a la misma la mirada fantasiosa de Stéphane.

La creciente mezcla entre los sueños del chico y la realidad le complica la vida en el trabajo, al que incluso falta por soñar que ya ha ido. 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 *racord* 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 materiales artesanales integrados en la puesta en escena.



Figuras 8.1 y 8.2. El plató de los sueños de Stéphane

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. En la olla que tiene sobre su mesa va echando diferentes sustancias mientras menciona 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 out 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 metaforiza 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 sala³⁷ 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.

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.

8.1.7. (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 entre ambos. La metadiscursividad del relato está presente desde antes de los primeros planos diegéticos, con la sarcástica advertencia de que se trata de una obra de ficción. En blanco sobre fondo negro, aparece el siguiente rótulo, dividido en tres planos diferentes: «Nota del autor: Lo que vais a ver es una ficción. Cualquier parecido con personas vivas o muertas es pura coincidencia. Especialmente para ti, Jenny Beckman. Zorra». La marca enunciativa supone la *subjetivización* del rótulo, que en principio es un elemento ajeno a la ficción y perteneciente al contexto de distribución del filme, y lo convierte en recurso del meganarrador. El aviso apunala el

37. En una idea similar se basa la cinta de animación *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.

tono jocosos con el que el filme encara el enamoramiento de Tom, incapaz de rehacerse ante el declive de su relación con Summer. Si abordamos el filme de Marc Webb en este apartado es porque todos los esfuerzos del joven por formar una pareja estable con ella, son baldíos. La no linealidad muestra cómo el amor de Tom no es suficiente para retenerla a su lado. El florecer y marchitarse de la relación viene gráficamente indicado también por el grafismo que informa del día –del 1 al 500– en que se ubica temporalmente cada secuencia. El cielo y el árbol dibujado que aparecen con el número 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 esta 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: «Esta es una historia de chico conoce a chica. Pero más vale que sepáis de entrada que no es una historia de amor». 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 funciona. El desorden de los puntos de su relación hace colisionar, como *Blue Valentine*, los momentos más tiernos y más duros de la relación. Pero el tono más ligero del filme, su cercanía a la comedia romántica y su esfuerzo por desdramatizar le permiten jugar haciendo guiños, por ejemplo, al desenfado del género musical, 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).

(500) días juntos modifica también el profilmico según 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 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. La prueba más clara de la adecuación del profilmico a su estado anímico es la presencia de un pajarito animado en 2D que remite a la tradición de cuentos de hadas de Disney.

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 entró en aquel apartamento intoxicado por la promesa de la noche. Creyó que esta vez sus expectativas irían parejas con la realidad». 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 «Expectativas» y «Realidad». 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: ella le trata como un amigo y, él infiere que está prometida al ver cómo la joven le enseña un anillo de compromiso a otra mujer. 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.

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 se observa, por ejemplo, que lo que parecía un gesto de complicidad de Summer hacia Tom cuando este 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.



Figuras 8.3 y 8.4. Con el fin de la pantalla partida vuelve la realidad en la que Summer está prometida con otro

8.1.8. *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010)

El filme de Derek Cianfrance, al cual hacíamos referencia previamente, constituye uno de los ejemplos que más claramente usan el montaje paralelo entre el pasado y el presente para contrastar el inicio de una relación con su deterioro, unos cinco años después.

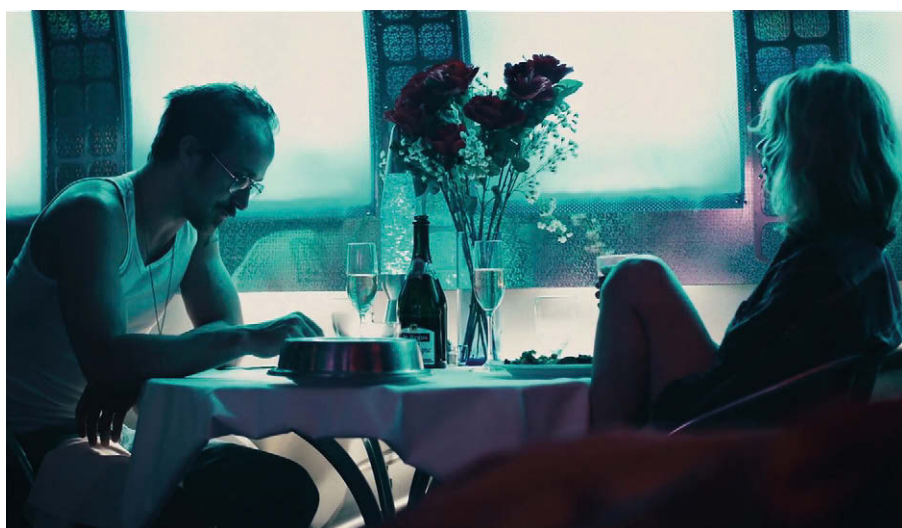
Ya su arranque convoca una pérdida. Frankie (Faith Wladyka), la hija del matrimonio compuesto por Cindy y Dean, grita el nombre de Megan en el campo, fuera de su casa, sin recibir respuesta alguna. La niña busca sola a la perra de la familia, que se ha escapado. Al no encontrarla, va a buscar a Dean, 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 Dean, obtiene un reproche por no haber cerrado la puerta de su jaula.

El contraste que tiene lugar entre la escena en que se establece 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 la pérdida de la inocencia. El mero contraste entre las dos primeras apariciones de Dean, en el presente y el pasado, sirve para ilustrarlo.

Hacia la mitad del filme tiene lugar la primera de las escenas a la que nos referíamos. La pareja, que empieza a conocerse, camina distraída por la calle. Un *travelling* les atiende mientras Cindy canta una canción que menciona a todos los presidentes de los Estados Unidos. Sin ningún corte de montaje, el plano sostiene el baile de Cindy al ritmo de la canción que Dean toca al ukelele. El plano general les aúna en una composición en que una luz 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, 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 este la tocaba en un piano de juguete por la mañana de un día cualquiera. En esa ocasión, la profundidad de campo destacaba por turnos a ambos: a Dean girándose levemente hacia Cindy y a esta sin reaccionar ante la música.

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 se convierte, en la siguiente escena y 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, 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 los 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, se encuentran respecto a la narración de juventud.



Figuras 8.5 y 8.6. La colorimetría azul contrasta con la calidez de los tonos de la juventud de Dean y Cindy

El montaje propone de rimas similares entre ambos tiempos a lo largo de todo el relato. Las mismas acciones en diferentes tiempos y espacios con matices interpretativos que las dota de significados opuestos. Así, cuando se encuentran en el motel tiene lugar un aparatoso desacuerdo sexual. 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 de vuelta 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. Con los cuerpos como anclaje 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.



Figuras 8.7 y 8.8. El beso romántico de la boda rima dramáticamente con el último abrazo que no simboliza un final feliz

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 guion que ya había planteado la composición del plano y el cambio de uno a otro por corte directo.

8.2. La pérdida del hijo

Si el recuerdo de lo que un día se tuvo activa la nostalgia en el discurso melodramático (Pérez Rubio 2004), la negativa –consciente o inconsciente– a aceptar la muerte de un ser querido constituía una de las explicaciones de la focalización engañosa en relatos como *El sexto sentido*, *Los otros* o *Hierro*. Pero también las narraciones no lineales que aparecen desordenadas por la enunciación –y no por un protagonista inestable– reflexionan sobre la trágica pérdida –muerte, desaparición– de un hijo que desencadena el derrumbe amoroso.

A diferencia de los melodramas que tienden la añoranza respecto al pasado, estos *puzzle films* fuerzan al espectador a asistir impotente a la pérdida del niño o niña, combinada con el duelo posterior. Lo trágico, y no solamente lo nostálgico, se despliega en estas obras no lineales, por un lado, mediante la mostración anticipada de la tragedia –la muerte infantil y el duelo de los padres–. Por otro lado, a través de la literal convivencia del pasado en el presente: el montaje regresa constantemente al pasado y muestra la vida del infante perdido; con ello vivifica el recuerdo del padre doliente cuando se traslada de nuevo a un presente posterior al fallecimiento o desaparición.

8.2.1. *Irreversible* (Irréversible, Gaspar Noé, 2002)

La virulencia y la violencia formal de *Irreversible* 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 hombre maduro 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 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 5×2 , cada escena supone un flashback respecto a la anterior. También como en *Memento* (pero sin querer 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 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 a mirar sin atisbo de escape la indefensión de la mujer ante la navaja y la barbarie del violador. La locura de los movimientos de cámara del principio se muestra como 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 la magnitud de las consecuencias se desdobra, pues Alex estaba embarazada y es de suponer que la agresión le ha arrebatado al bebé —si es que no ha acabado con su vida—. 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 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.

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*.

8.2.2. *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007)

La desaparición de un niño y la tensa relación de una adolescente con sus padres confluyen en el fragmentadísimo relato de *The Tracey Fragments*. Un encuadre despedazado en *subplanos* movedizos que cortan, descomponen el tiempo y el espacio diegético, y un relato absolutamente marcado por 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.

El argumento de *The Tracey Fragments* pertenece a los planteamientos del género *coming of age*, y es dispuesto de forma absolutamente fragmentaria, formal y cronológicamente. Tracey Berkowitz vive en un barrio residencial de la ciudad de Winnipeg (Canadá) con sus padres y su hermano pequeño Sonny (Zie Souwand). Su vida transcurre entre el acoso escolar y las rabietas adolescentes que terminan por llevarla a una psicóloga. La llegada de Billy Zero (Slim Twig), un nuevo compañero de clase, ilusiona a la chica, 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 esta 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 (Maxwell 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, 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; en la última parada se baja ya calmada para atravesar un parque al amanecer.

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. El relato está plagado de evidentes marcas enunciativas que subrayan la focalización en Tracey. Uno de los recursos más utilizados en este sentido es su voz out describiéndose a sí misma, al resto de personajes, explicándose, exculpándose, etc. Otros recursos expresivos que funcionan en este sentido son filtros y texturas que asocian, un frío tono azulado a Sonny o desenfocan los planos correspondientes a las fantasías de Tracey.



Figura 8.9. La fragmentación determina la gestión del espacio y el tiempo haciendo convivir distintas escenas en plano

Probablemente sea la especie de tardío *opening* que aparece cuando llevamos veinte minutos de película una de las marcas enunciativas más explícitas, pues en lugar de los créditos del filme aparecen los nombres de los personajes 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. Cuando aparece el *opening*, el acoso escolar y la crispación del ambiente familiar de los Berkowitz ya han dibujado una oscuridad que delata la colorista secuencia como parte de la fantasía escapista de Tracey.

The Tracey Fragments no solo encara la decepción respecto al amor romántico desde la tortuosa relación de los padres de la protagonista, sino también desde la iniciación sexual de la protagonista. El desengaño, producto de la inadecuación entre sus fantasías adolescentes y la realidad de su encuentro con su nuevo compañero de clase, 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. Su gran importancia argumental se debe a que la desaparición de Sonny –que motiva la acción de ella– termina siendo, de algún modo, consecuencia de la fascinación frustrada de Tracey por Billy.



Figura 8.10. La contención del plano-contraplano en un solo encuadre oculta la distancia entre los jóvenes

Mientras Sonny ladra fuera de campo—sobre el sonido ambiente del agua y el bosque—, aparece en campo Billy Zero, fumando apoyado en un coche verdoso. Los dos adolescentes convergen por primera vez cada uno en un *subplano* diferente. 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. Es desde esa lejanía que Billy le pide que se le acerque para poder hablarle. Cuando él le propone llevarla a algún sitio en su coche, ella titubea mientras un primer plano suyo delata su ilusión y sus reservas. Segundos después, la repetición del diálogo incluye una primera negativa de ella. 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. Billy la besa 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. El que aparece virado a sepia arrincona al otro. Teniendo en cuenta que uno de los siguientes *subplanos* muestra, a contraluz, a Tracey con la coleta que lucía en sus ensoñaciones de estrella del rock, el espectador comprende que se trata de una representación filtrada por su subjetividad—como si, al besarla Billy en la realidad diegética, 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 y se funden con los amantes.

En esa suerte de *realidad soñada*, el simbolismo del que se inviste al caballo blanco³⁸ en diferentes culturas y tradiciones míticas, literarias y visuales, 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 [...] el símbolo de la impetuosidad del deseo, de la juventud del hombre, con todo lo que esta 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).

38. 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.

Por corte directo, la enunciación abandona la ensoñación romántica para abocarnos de nuevo a lo frío de los hechos diegéticos. 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* muestran una mano de la chica extendiéndose hacia arriba y agarrándose al asiento mientras su rostro expresa muecas de dolor. Desde la colorimetría, la textura de la imagen, la selección y disposición de los encuadres internos al plano se establece un contraste directo entre expectativas y realidad que invalida para Tracey la concepción del deseo sustentada en asunciones previas como reciprocidad, ternura o consideración. La definición de clímax entendido como «el momento del guion en el que el conflicto entre el deseo del personaje y los peligros que corre, alcanzan su punto culminante» (Chion 1988: 145), resulta oportuna para lo que el sexo con Billy supone para Tracey: el más ansiado acontecimiento a la par que un momento de máxima vulnerabilidad.

Volviendo a la escena, Billy se separa de Tracey tras una última embestida. Desde su asiento, sin mirarla, enciende un cigarrillo. La pantalla, que estaba partida, los 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 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.

Cuando la muchacha se levanta y se recompone se da cuenta de que ha perdido a Sonny. Es así como empieza su errática búsqueda.

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 vida familiar crispada y el desencanto del primer contacto sexual, 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: «... la pantalla partida –y esto puede decirse a lo largo de la historia, desde los primeros ejemplos en el cine temprano hasta hoy– encuentra una solución gráfica para una paradoja que reside en el corazón del cine: la imagen de la película evoca una presencia sensorial y sin embargo lo que vemos está ausente» (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.

8.2.3. *Alabama Monroe (The Broken Circle Breakdown, Felix van Groeningen, 2012)*

Alabama Monroe despliega su poética en torno al devenir de una relación amorosa marcada por la terrible 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 el dolor 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» —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, Maybelle.

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 que mira hacia él. La relación entre los tres planos da a entender que la mujer, semiinconsciente, todavía tiene capacidades perceptivas.



Figuras 8.11 y 8.12. Las estrellas para entretener a Maybelle riman con las pastillas que Elise toma para suicidarse

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 estas 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.

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.

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.

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. Esta 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.





Figuras 8.13 a 8.15 (página anterior) y figura 8.16 (arriba) El montaje intercambia las primeras miradas que cruza la pareja en el concierto con la imposibilidad de encontrarse tras el fallecimiento de la niña.

Figuras 8.17 a 8.18 (en medio y abajo). 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 esta sin advertirla, comprendemos que el que se mantiene allí de pie no es su cuerpo real, sino su figuración simbólica. 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.

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 salude a Maybelle si la ve. Si bien no se trata de ninguna apología religiosa, supone una concesión hacia la búsqueda de consuelo en figuraciones 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 giro político en el discurso de Didier lo constituye su desplazamiento de la máxima admiración cultural hacia Estados Unidos, creyéndolos una tierra de oportunidades para cualquiera, a su posterior desprecio cuando el gobierno conservador de George W. Bush cuestiona la investigación mediante células madre que podría ser de utilidad para la superación de enfermedades como la de Maybelle.

8.3. La forma dice lo que el personaje calla

En las últimas páginas de *El carrer de les Camèlies*, Mercè Rodoreda situaba al borde de los labios de su protagonista Cecilia, en respuesta a la pregunta de qué había hecho en la vida: «Vaig estar a punt de dir-li que

l'havia passada buscant coses perdudes i enterrant enamoraments» (1966: 251).³⁹ La errática mujer, pero, no llegaba a verbalizar las palabras

que le venían a la mente al girarse hacia el pasado. Lo melancólico de la reacción de Cecilia –huérfana con nombre de mártir– pasaba por relegar las palabras al pensamiento. La potencia de lo no dicho redobla lo dramático de la mirada atrás, cuando el lector –o espectador– es consciente de esa represión.

Si la pesada presencia de lo silente emerge en lo melodramático desde la puesta en escena, en los relatos revisados a ello se suma el montaje para representar mediante el corte la herida que el tiempo abre en los personajes. Ante los límites de la palabra –por un dolor que enmudece, por una abulia que no se sabe superar, por la falta de un enunciatario que desee escuchar– habla el lenguaje cinematográfico.

Si algo hermana a sus personajes es que, más que habitar largamente el tiempo, es el tiempo el que parece habitarles a ellos, sedimentando a base de estratos cuya esencia se reduce a aquello que Cecilia calla: pérdidas y enamoramientos. La elasticidad genérica de lo melodramático permite que, lejos de extinguirse como género, su fuerza centrífuga impregne obras contemporáneas como las atendidas arriba. Como siguiendo la máxima que Leopardi ponía en boca del príncipe Salinas de *El gatopardo*, que dice que es necesario que algo cambie para que todo siga igual, desde la fracturación narrativa el cine contemporáneo hereda y se reapropia de la suerte de *ontología original* del melodrama, del drama humano que viene para exorcizar mediante la representación traumas insuperables como la muerte del hijo, los cuales se enmarcan en esa *supervivencia trágica* de la cual la no linealidad se convierte en síntoma.

39. El pasaje original de la novela dice así: «Quan va haver parat em va posar una mà damunt d'un genoll i rient només una mica em va dir: ¿què has fet a la vida? Vaig estar a punt de dir-li que l'havia passada buscant coses perdudes i enterrant enamoraments, però no vaig dir res com si no l'hagués sentit i al cap d'una estona va treure la mà del meu genoll i em va preguntar si havia tingut sort. ¿Veu?, li vaig dir, tinc una estrella a dintre la mà» (1966: 251).

El orden triunfa, la angustia late

Reflexionando a propósito de la historiografía del arte, escribe Kosme de Barañano que «no estaría mal que la historia fuera como una película de Hollywood [...] todo en línea recta. La historia no funciona así. Incluso cuando nos presenta héroes, sus motivos y razones incubadas en el corazón son alógicas y equívocas [...]. Desde fuera toda vida es consecuente, dijo Albert Camus, pero cualquiera sabe desde sí mismo cuánto de dividido, confuso, azaroso e inconsecuente hay en nuestras propias vidas» (2016: 106). Sabemos que la fragmentación anida en la base de la modernidad estética tanto como en la invención misma del cine; y bajo el apacible lenguaje universal que deriva de Hollywood, más que una linealidad y una fluidez sin falta, hay un *deseo* de funcionar así. Incluso la industria cinematográfica norteamericana, creadora y alimentadora —como la publicitaria— de tantos mitos culturales, explora abiertamente y de tanto en tanto las inconsistencias sobre las que los ha levantado. Esta exploración alcanza, en los *puzzle* y *mind-game films*, el tantear las premisas fundamentales del lenguaje convencional, como el avance lineal del relato o la correspondencia entre lo que la imagen cinematográfica muestra y lo que sucede en la realidad de la historia que la película cuenta.

En este capítulo valoraremos la posibilidad de que, de algún modo, aunque la mayoría de filmes no lineales se resuelvan pudiendo ser restaurados y comprendidos por el espectador, un cierto extrañamiento sobreviva a su reconstrucción —en parte asociado al poso trágico de algunos de sus argumentos, en parte a la desnaturalización del lenguaje cinematográfico, acostumbrado a «mimar» a su espectador modelo—.

Mencionábamos más atrás que, como consciente de su propia caducidad, el clasicismo cinematográfico ya se añoraba a sí mismo en *Los viajes de Sullivan* (*Sullivan's Travels*, Preston Sturges, 1941), *El crepúsculo de los dioses* (1950) o *La condesa descalza* (*The Barefoot Contessa*,

Joseph L. Mankiewicz, 1954).. Ya Max Ophüls le ponía en evidencia en los divertidos y brillantes juegos de *La ronda* (*La ronde*, 1957) o *El placer* (*Le plaisir*, 1952), cuyo desenfado espejaba sesenta años después –también desde Francia– *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011). El clasicismo sería convocado en cuanto fantasma en el melancólico duelo que la modernidad le rendiría con Fellini o Truffaut (Losilla 2012). Las narrativas dislocadas vienen a sumarse a ese reconocimiento de la falta, el sinsentido, de lo «dividido, confuso, azaroso e inconsecuente» que la ficción cinematográfica heredera de Hollywood tiende a velar, en algunas ocasiones de forma más trascendente y en otras de forma más superficial –más *aprovechada*–.

Los cortes que rompen el avance temporal de las narrativas fracturadas generan necesariamente un extrañamiento que mueve al espectador a interpretar y tratar de resolver sus discontinuidades. En este sentido, resultan interesantes las aportaciones compiladas por Anne van den Oever (2010) sobre el concepto de *ostrannenie* 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 en Jullier 2010). Las fracturas generadas por ese tratamiento «discontinuo» del relato, al poner trabas a la progresión *intersecuencial*, rompen la transparencia enunciativa propia del cine convencional. La sensación de caos, de desorden, implica la sospecha 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.

La fragmentación en las narrativas no lineales funciona, en principio, 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. 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 pertenencia 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, 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

espectatorial para generar asociaciones que doten de sentido incluso las narraciones confusas. También Marta Grau (2017) aplica una perspectiva neurocientífica al análisis narratológico de guiones pertenecientes a filmes postclásicos de cineastas fuertemente vinculados con la tendencia de los *puzzle films*, y resuelve que parte importante de los rasgos de la narrativa clásica permanecen bajo la apariencia rupturista.

Que la linealidad y la lógica causal se reivindiquen desde la fragmentación indica que «necesitamos hacer nuestros lenguajes más complejos para comprender las formas en que las películas contemporáneas se enfrentan a entornos sociales y culturales cada vez más complejos [...] poniendo en primer plano lo contingente, lo posible y lo probable» (Simons 2008: 123). La presencia de autores como Ripstein, Lynch, Almodóvar y Ozon imposibilita aplicar sin distinción a nuestro corpus filmico la idea de que las narrativas fracturadas «no plantean exigencias demasiado altas a las capacidades cognitivas medias de una audiencia [y] no impulsan la idea filosófica de bifurcar caminos como sería posible en teoría» (Schmerheim 2008: 262).

En algunos casos (como sucede con Amenábar, González Iñárritu o Almodóvar), resultaría un simplismo resolver el análisis concluyendo que, puesto que sus piezas encajan al final, se trata de relatos sencillos. La densa matriz textual que constituyen sus obras implica la necesidad de atender no solamente a que se pueda reconstruir su *racord* temporal o quede justificada su distorsión narrativa, sino también a lo que late bajo la fracturación narrativa, lo que más allá de una comprensión, necesita una interpretación, pues «leer bien es contestar al texto» (Steiner 2001: 26) y «entre la inaccesible intención del autor y la discutible intención del lector está la intención transparente del texto (de la obra de arte) que refuta una interpretación insostenible» (Eco 1993: 133).

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 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 parece residir en la negación de la paz final —es decir, en no ofrecer una resolución clara—, independientemente de lo enrevesado que pueda ser el camino que llegue hasta ella. No obstante, incluso cuando la conclusión final restaura el orden para tranquilidad del espectador, la sacudida previa deja escollos susceptibles de ser interpretados. Dedicaremos los siguientes epígrafes a identificar las condiciones que permiten que quede ese resto que late bajo el triunfo de la linealidad y el orden del relato.

9.1. Lo trágico bajo la narrativa fracturada

De la torsión de la forma fílmica y de entre las grietas de las narrativas fracturadas emerge –defendíamos en el primer capítulo– un sustrato trágico vinculado a la supervivencia de lo más oscuro, lo más traumático de la cultura que ya está inscrito en la tradición mítica clásica. En su prólogo a *El aprendizaje del tiempo* de Juan Miguel Company (1995), Santos Zunzunegui escribe que

el tiempo y el lugar del cinematógrafo son el tiempo y el lugar del mito que [...] se ha convertido en parte irrenunciable de una experiencia forjada mientras lo oscuro caía, día a día, sobre nosotros. Porque en el cine, como en el mar, hablan muchas voces y habitan muchos dioses, y aunque poco sepamos de estos últimos, el arte del cinematógrafo ha sido, sin lugar a dudas [...] el postrer paraje en el que, escuchando esas voces, hemos nacido con los muertos (1995: 11).

Parte importante de ese reconocimiento oscuro en el cine contemporáneo viene con la inevitabilidad del desastre. Al margen del golpe que el parricidio y el incesto constituyen ya en sí mismos en el *Edipo rey* de Sófocles, parte de su carga trágica descansa en el hecho de que, al inicio de la narración, lo terrible ya ha acontecido: ya no hay vuelta atrás. A diferencia del cine no lineal, en *Edipo rey* la narración permanece siempre en tiempo presente. 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 reconocerle y ya ha engendrado hijos con su madre, Yocasta –casada con él como premio por haber resuelto el enigma de la Esfinge–.

Un eco de esa predeterminación late bajo la fracturación narrativa, pues al inicio de gran parte de los filmes vistos más atrás, la tragedia que rompe la vida de los protagonistas o bien ya ha sucedido (la recuerden o no), o bien se muestra prontamente al espectador (cuando el relato es no lineal y el espectador sabe más que los protagonistas porque la secuencia en cuestión le ha sido mostrada). Así pues, en la trilogía de González 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 exconvicto 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. En *Durante la tormenta* (Oriol Paulo, 2018), el único de los tres largometrajes dirigidos por Oriol Paulo⁴⁰ que incluye viajes en el tiempo, el niño Nico (Julio Bohigas-Couto) ya ha fallecido cuando Vera (Adriana Ugarte) encuentra sus cintas de vídeo por primera vez. En *Memento*, *Los otros*, *Shutter Island*, *La piel que habito*, *Alabama Monroe* o *La llegada* coinciden en que, al inicio de su presente, la principal tragedia ya ha tenido lugar: Leonard se sabe responsable de la muerte de su esposa, Grace ha asesinado a sus hijos y se ha suicidado, Andrew Laeddis ha matado a su mujer y ella a sus hijos, 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.

9.1.1. *La llegada* (*Arrival*, Denis Villeneuve, 2016)

Probablemente, el filme que con más sutileza filtra la indisolubilidad de las diversas temporalidades que atraviesan una vida y la memoria que van alimentando, así como imposibilidad de huir de un futuro predestinado, aun a sabiendas de que llegará para herirnos, es *La llegada* (*Arrival*, Denis Villeneuve, 2016). El filme de Villeneuve plantea el reto que supone para la filóloga Louise Banks (Amy Adams) la aproximación a la Tierra de enormes y compactas naves extraterrestres, con forma de redondeados monolitos negros, que transportan grandes seres que, entre la bruma que les envuelve, se adivinan cefalópodos de aire arácnido que nos retrotrae a *Enemy* (Denis Villeneuve, 2013). Su misión es establecer contacto con ellos, descifrando su lenguaje –de nuevo aparece el tema de la incomunicación, que no solamente alude a la complejidad del lenguaje extraterrestre, sino que acusa a los humanos, más predispuestos a hacerles la guerra a los visitantes que a consensuar estrategias de actuación–.

La secuencia inicial, que el espectador interpreta como un flashback, combina la voz out 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

40. Mencionábamos más atrás que *El cuerpo* (2012) y *Contratiempo* (2016) urden su intriga en torno a la engañosa apariencia de alguno de sus personajes, que oculta su verdadera identidad y con ello su motivación y papel en la trama principal. Aunque también en *Durante la tormenta* sucede esto, el cineasta da un paso más al incorporar diálogos fantásticos entre personajes que habitan tiempos distintos e incluso entre un mismo personaje y su yo del pasado, y la reescritura de ese pasado que afecta al presente –la regulación de esa reescritura es el tema principal del avance del argumento–.

cuanto 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 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 avanza y sus servicios como intérprete de los seres venidos del espacio son requeridos, escenas intercaladas de ella con la niña que de nuevo el espectador había comenzado interpretando como *flashbacks* de su pasado se revelan más como una alucinación, como visiones que asaltan a la joven sin que ella sepa claramente de dónde vienen, y esto lo advierte el espectador porque ella lo comenta verbalmente –revelando así hasta qué punto nuestra lectura 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 –por ejemplo, el hecho de que el jefe de Estado chino aluda a una conversación telefónica que todavía no ha tenido lugar– señalan la posibilidad de que el relato esté funcionando según una no linealidad narrativa inusualmente discreta. 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 accede al drama que llegará 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 enunciación llega a disociar, pues, imagen y voz out: las imágenes de la secuencia inicial forman parte de un flashforward, pero la voz de Louise habla desde el final de la aventura diegética, donde arranca el inicio de esa nueva parte de su vida como esposa y madre.

9.1.2. *El padre* (*The Father*, Florian Zeller, 2020)

La humanización de los recursos narrativos de los *mind-game films* halla su máxima expresión en *El padre*. La desorientación, la confusión entre pasado y presente y una perpetua incertidumbre respecto a la realidad circundante no suponen incógnita alguna en el filme de Zeller –basado en su homónima obra teatral–. Contrariamente, la subjetividad problemática de la narración está al servicio de representar la demencia senil de Anthony (Anthony Hopkins). Y se trata de un propósito evidente desde el arranque del filme.

Anthony experimenta, como en otros *mind-game films*, contradicciones cíclicas. Diversas mujeres (Olivia Colman y Olivia Williams) aparecen representando a su hija Anne; diversos hombres (Rufus Sewell y Mark Gatiss) sostienen ser la pareja de la anterior, y la enfermera a la que contrata Anne para que cuide a Anthony en casa tiene el rostro –lo sabremos más adelante– de una hija a la que perdió. La focalización en el anciano traslada al espectador sus lapsus de memoria y su confusión entre los rostros. El pasado parece regresar de forma literal cuando, por ejemplo, Anthony cree conversar con el exmarido de su hija, que le asegura que no está divorciado de ella. Nada enrarece, en principio, la presencia de esos personajes. No hay ningún halo siniestro, ningún efecto ni en su caracterización ni en la enunciación fílmica que connote que se trata de presencias irreales, de confusiones de su mente. De ahí, en parte, lo dramático de la demencia. Esos personajes habitan, casi como por turnos, un apartamento que obsesiona a Anthony y que, como los rostros de sus familiares y cuidadores, cambia. El montaje es discreto. Es por corte directo y fundamentalmente en los cambios entre escenas, que implican elipsis aparentemente sencillas, que estos cambios tienen lugar. Un silente fuera de campo o el seguimiento de los personajes por el interior de la casa da lugar al cambio de rostros o a la metamorfosis, también discreta, del espacio.

Una secuencia que anticipa el final de la cinta hace más explícita la contigüidad con la que, en la mente de Anthony, se suceden su casa, la de su hija, un hospital y la residencia en la que termina ingresado. Anthony despierta en mitad de la noche y camina de habitación en habitación; cada puerta que abre o cada estancia en la que entra aparece, sin fractura ni elipsis de ningún tipo, como uno de esos espacios. La escena final resuelve que los rostros que atribuía a una de las dos Anne y a su exmarido se corresponden con los del personal sanitario que trabaja en la clínica en la que finalmente vive. Si hay una certeza ligada al paso del tiempo es la llegada de la decrepitud y la muerte; y este particular *mind-game film* no fantasea con ninguna hipótesis relativa a un argumento propio de la ciencia ficción, una

conspiración o una gran tragedia, sino que lo certifica mediante un lenguaje cinematográfico prudente, sin estridencias. La focalización sale, en esa última escena, de la mente de Anthony para mostrarse omnisciente y revelar su temblor, su llanto infantil, su desconcierto y su miedo a la muerte. Queda, al final, el consuelo de la enfermera que lo abraza y le insta a vestirse —gesto cotidiano en el que ha insistido previamente la narración— para salir a pasear. Como dando un respiro al espectador, un travelling lleva la mirada de la cámara a la ventana de la habitación, y se aproxima lentamente a los frondosos árboles mecidos por el viento. La leve pero simbólica ascensión de la cámara hacia los árboles y la parcela de cielo que asoma entre ellos cierra el relato, que alude inevitablemente a lo cíclico, al horizonte como final, a la naturaleza de la vida que implica la muerte. Responde poéticamente, además, a los planos picados que representaban la mirada del hombre hacia la calle londinense de su apartamento.

9.2. La inexorabilidad de la catástrofe

Si bien elementos sistematizados por la poética aristotélica como la división de la obra en tres actos son violados por la no linealidad cinematográfica, otros aspectos clave de la tragedia griega —entendida en un sentido amplio— como la anticipación e inevitabilidad del suceso trágico son potenciados por la enunciación. Esta presenta primeramente aquello que sucederá o sus consecuencias —un accidente, una confrontación, una muerte— mediante el *pronúcleo*,⁴¹ y posteriormente desarrolla las sendas que conducen a ese desenlace inevitable.

No en balde, ya las historias de los personajes mitológicos clásicos se antojan altamente 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 infinitud 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» (2004: 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*,

41. Recordamos que el *pronúcleo* sería la secuencia desencadenada del relato que permite al espectador conocer qué sucederá indefectiblemente, como sucedería en un relato lineal con un flashforward.

Las horas, Crash, La mala educación, Babel, La piel que habito o 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. Empeñado en 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 Pólipo, 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 Pólipo 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. 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, 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 con 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 solo el suicidio de

Antígona, sino también el de su amante Hemón, hijo de Creonte. Como último ejemplo citaremos a Cassandra, cuyo castigo particular obedece a tener el don de ver el futuro, estando condenada a no ser creída —el don maldito le es asignado por Apolo, que una vez ha sido instruida en la adivinación por el dios, incumple su pacto con él y le rechaza como amante—. La joven troyana profetiza que la llegada de Paris con Helena a Troya supondrá un desastre, así como la infiltración de griegos en el caballo de madera, sin que su predicción remedie el futuro de la ciudad. Los ecos de estas figuras adivinatorias frustradas resuenan en las vivencias y/o visiones de protagonistas de *mind-game films* como *Premonition*, *Triangle*, *Haunter*, *La llegada* o *Contratiempo*. Atormentadas por una anomalía temporal de la que solamente ellas son conscientes, saben lo que sucederá en el futuro; sin embargo, ese conocimiento privilegiado y su esfuerzo en modificar el futuro no las dota de la capacidad de remediar los desastres que vaticinan.

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. En virtud de la no linealidad, la catástrofe o sus consecuencias se anticipan presentándose en primer lugar, de modo que el espectador asiste a esos acontecimientos futuros y es depositario de lo que 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 *puzzle films* en los que la mostración de esa acción futura depende del *meganarrador*. Un ilustrativo ejemplo 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 estas van avanzando.

Lo trágico de los filmes de González Iñárritu radica en la aleatoriedad que desencadena esa y no otra versión de los hechos. El resultado de la historia no es canjeable, pues lo que sabemos que sucederá se convierte en la única certeza, de modo que el camino hacia ello es una incógnita. Y lo trágico queda anclado a que *ese* y no otro es el devenir al que lleva el azar, en que la aleatoriedad configura un único destino posible. La cadena causal subraya que los actos tienen consecuencias, independientemente de la motivación de los protagonistas, motor del relato en el cine hegemónico: «... si la agencia es ilusoria y la autorrealización es arriesgada, entonces la noción de un fuerte individualismo, un componente fundamental del mito americano, se convierte en algo pintoresco en el mejor de los casos, y peligrosamente ilusorio en el peor» (Ramírez Berg 2006: 40).

Las narrativas también no lineales, pero que toman forma de bucle en constante reinicio, como *Código fuente* o *Al filo del mañana*, representan prácticamente un antagonismo del peso del destino que afirman los nudos

de González Iñárritu o Almodóvar. Sus promesas de resurrección cuando la decisión tomada por los protagonistas no es la acertada desactivan lo que de trágico pudiera tener el desencadenamiento de una fatalidad. Además, permiten saciar la curiosidad cuando lo contingente —«¿y si...?»— toma cuerpo en la narración. Si algún resto trágico hubiera en tales narrativas de corte *videolúdico*, residiría en el posible paralelismo con los mencionados castigos divinos recibidos por Sísifo, Tántalo, Ixión y Prometeo, condenados a repetir su tormento eternamente para pagar sus ofensas a los dioses, o de forma más indirecta a Cassandra, pues los protagonistas intentan convencer al resto constantemente para reconducir los acontecimientos.

9.3. Anagnórisis y peripecias postmodernas

La amnesia que aqueja a los personajes que veíamos en el tercer y cuarto capítulo tiene una relevancia particular con 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 ignorancia, sin pretenderlo; por seguir con Edipo, serviría el asesinato de su padre sin reconocerle, o el casamiento con su madre, a la que tampoco conoce. 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 los héroes amnésicos, el desconocimiento es provocado por la falta de recuerdo o la alteración de la percepción de la realidad —como en *Cisne negro* o *Spider*—. 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 otros —pese a su constante defensa de hipótesis conspiratorias—, sino una triquiñuela de su propia mente. En otros casos, como *Los cronocrímenes* o *Contratiempo*, los protagonistas incurren en errores o decisiones que desencadenan una muerte o desaparición debido a que, sin ser conscientes de ello, se encuentran inmersos en algún pliegue o bucle temporal. En segundo lugar, la *anagnórisis* supone el reconocimiento, el cambio de suerte que viene de la mano de la adquisición de conocimiento. Explica Aristóteles,

reconocimiento, 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 (2004: 60-61).

En los *mind-game films* la amnesia se alía con la torsión de la forma del relato para que ese *reconocimiento* sea, muchas veces, tal y como Aristóteles lo prefiere: simultáneo a la *peripecia*. El héroe lleva a cabo una acción que cambia su suerte cuando se da el reconocimiento. Esto sucede, por ejemplo, en *Triangle*: Jess recorre todo un camino peleando por salir del barco con vida para regresar con su hijo cuando, en realidad, está provocando la muerte del niño una y otra vez: cuando llega a su casa y ve a otra versión suya cuidándolo —se *reconoce*—, la asesina y, poco después, tiene el accidente en que el niño muere.

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 (*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 través del recuerdo, cuando uno siente una determinada emoción al ver algo» (2004: 76). Una impresión sentida al encuentro con algo que despierta ese recuerdo es aquello que hace a los héroes ignorantes reaccionar, y no una deducción detectivesca al uso. Advertíamos en el primer capítulo que aquello que hace reaccionar a los protagonistas son imágenes (imágenes-síntoma) que asaltan su mente prácticamente como insertos, como pesadillas o recuerdos borrosos que generan el extrañamiento propio de lo que aparece donde no debiera: un recuerdo desubicado, un sueño recurrente, un rostro enigmático, etc. Como espectadores, las compartimos gracias a la focalización interna en los personajes. Tales imágenes se concretan en fotografías con rostros cambiantes (*Abre los ojos*, *El maquinista*, *Sin identidad*), enigmáticos sueños recurrentes (*Abre los ojos*, *Hierro*, *Shutter Island*, *La llegada*), siniestras presencias acechantes (*Los otros*, *El escondite*, *Triangle*, *Cisne negro*) e incluso en el propio rostro cambiado (*Abre los ojos*, *Identity*).

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 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 provocando su 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 Buckland advierte,

Aristóteles caracteriza las tramas complejas como tramas simples con las cualidades adicionales de “inversión” y “reconocimiento” (*Poética*, cap. 11). Una inversión (más específicamente, una inversión de la buena fortuna) es una acción o evento que va en contra de la situación de un personaje (generalmente el héroe) y las expectativas del espectador. El reconocimiento nombra el momento en que el héroe descubre que está sujeto a una inversión. Aristóteles sostiene que una trama se hace más fuerte si el reconocimiento y la inversión tienen lugar al mismo tiempo (por ejemplo, Edipo) (Buckland 2009b: 2).

Puesto que 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, más que las narraciones corales como *Amores perros*.⁴² Y aquello que es índice del malestar cultural, que subyace prácticamente siempre, si bien puede vestirse de ficción policiaca o de *thriller* (*Memento*, *Sin identidad*, *Trance*), de relato de cine negro (*Identity*, *Shutter Island*) o de cuento gótico (*Los otros*) es el descubrirse culpable.

9.4. El castigo por querer saber

Desde el clasicismo mítico hasta los cuentos de hadas más próximos a nuestra época, príncipes, semidioses u otros personajes de alta alcurnia, abandonados por sus progenitores —temerosos de alguna predicción oracular o designio divino—, rastrean sus propios orígenes. Los héroes son criados por pastores —Paris, príncipe troyano—, por otras estirpes nobles —Edipo, príncipe tebano—, o por seres mitológicos como el centauro Quirón —bajo cuyo entrenamiento crecen Ulises, Aquiles, Jasón o Heracles—. Alcanzada cierta edad, suelen marchar a reclamar el rango que, por derecho de 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 el más trágico de los casos el edípico, que llega a constituir un canon de validez universal

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'una ferida que mai

42. Puestos a hacer distinciones, merece la pena advertir que en *La piel que habito*, si bien la identidad de Vicente/Vera resulta clave para el golpe de efecto de la narración, este va dirigido al espectador, pues los personajes son conscientes de su transformación forzada.

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).

El héroe amnésico es atravesado, de forma distinta, por un vacío identitario. Una constante en los relatos cinematográficos radica en que el acceso al saber, la llegada a la verdad, implica descubrirse como culpables de algo inesperado. En su indagación detectivesca, «el culpable que se busca por la acción más detestable es uno mismo» (Balló y Pérez 1997: 249). Como Edipo ante la Esfinge, los personajes tratan de resolver acertijos como el siniestro juego del ahorcado en *El maquinista*. O de interpretar pistas como los mensajes enviados desde un tiempo paralelo, en *El aviso* o *La tormenta*. El dolor es, para Edipo y el héroe amnésico —postmoderno descendiente 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. No se trata de la mera pérdida de inocencia que implica el saber, que arranca a quien lo alcanza de la comodidad de la ignorancia para instalarle en un lugar incómodo, irremediablemente más cercano a la melancolía. 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.

Jordi Balló y Xavier Pérez destacan respecto a la actualización del mito de Edipo el hecho de que, como comentábamos más arriba, su acción comienza *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).

La *inevitabilidad* de la tragedia podemos aplicarla tanto a los *puzzle* como a los *mind-game films*: en ambos tipos de narración, o en los que los combinan, acontecen los accidentes y las pérdidas irreparables. El *reconocimiento* de esa verdad íntima que se recupera al recordar un crimen, un fracaso o un fallecimiento olvidado aparece en los *mind-game films*, pues son las narraciones sostenidas por subjetividades problemáticas aquellas que dan lugar a la súbita recuperación de una identidad perdida por parte del

protagonista. A ello se añade la voluntad investigadora, el ansia de conocimiento del desdichado ignorante: «El cinema contemporani ha creat una sèrie de guions d'èxit basats en aquesta estructura de reconeixement. [...] la sorpresa final no és una trampa que devaluï l'argument, sinó, com en el cas d'Èdip rei, un ressort per crear un nou sentit» (Balló y Pérez 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 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, hacia 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 (Argulol 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*, cuando Duvernois, trabajador de Life Extension, advierte a César de que la verdad, puede que no la soportara. Es en la era de los sistemas de edición no lineal en la que la ficción demuestra que no se puede controlar el tiempo (en todo caso, no sin graves consecuencias); en la era de la digitalización de la imagen en la que la fotografía sustenta engaños. En la era de la información, la ficción cinematográfica diferencia entre el saber o la verdad y el mero dato —la consecución del saber acarrea dolor—. Tiresias recrimina a Edipo: «Tú, aunque tienes vista, no ves en qué punto estás de males, ni dónde habitas, ni con quiénes compartes morada» (2015: 52). Paralelamente, Jason Bourne era capaz de intuir a simple vista toda una retahíla de información

contextual sobre su entorno y, sin embargo, terminaba preguntándose a sí mismo cómo podía saber todo aquello sin saber quién era él:

... 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?.

La habilidad no sirve a los héroes ignorantes, amnésicos, de nuestro tiempo, para comprenderse a sí mismos, pues es el horror íntimo y su fondo culpable aquello que su amnesia vela (tal y como hemos desarrollado en el primer capítulo). 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. Tales desgracias no están ligadas 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, estos son los padecimientos que deben buscarse (Sófocles 2005: 67-68).

Hemos defendido anteriormente que la no linealidad y las subjetividades delirantes forman parte de un nuevo tipo de *espectacularidad* postclásica, la narrativa que aborda el modo de contar historias con la finalidad de coger al espectador por sorpresa. Sin embargo, 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 Agamenón tiene su eco en *Spider*, si bien de forma inconsciente: el niño mata 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, *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. 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 por Antígona: con el caminar errante de los dos seres destrozados, en este caso andando sobre la nieve. Ya hemos mencionado, también, las desafortunadas investigaciones y precipitaciones inconscientes de asesinatos que anidan en *Memento*, *Premonition*, *Shutter Island*, *Triangle* u *Oculus*.

9.5. La pervivencia excepcional de la angustia

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 cine.

Branigan, por ejemplo, reconoce que «existen otros tipos de trama [...] donde la relación entre las posibilidades de realidades paralelas y alternativas no es ostensible [como en las *narrativas bifurcadas*] ni enterrada [como en la narrativa clásica], sino que es ambigua o indeterminada» (2002: 107). Otros autores asociaban esa ambigüedad o resistencia directamente al cine moderno e incluso de corte vanguardista (Ramírez Berg). Kiss y Willemsen (2017) estudian relatos cuya complejidad atribuyen a «disonancias cognitivas» provocadas en el espectador.

Ya sea mediante una estructura temporal imposible, personajes con roles contradictorios o el secuestro de parte clave de la información que justifica la convulsión del relato, esos *puzles imposibles* tienden, según los autores, a alargar la confusión a lo largo de toda la experiencia de su visionado. Tales «disonancias» o «incongruencias» atraen la atención del espectador (y la academia) 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» algunos de estos filmes, es atendiendo a los que se alzan como –valga la redundancia– imposibles de solucionar, pues, 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 termina pudiendo ser recompuesta (bien justificando argumentalmente su no linealidad o contradicciones narrativas o bien respetando el *racord* entre sus diferentes partes fragmentadas).

De entre los filmes anotados en la tabla que adjuntábamos en el primer capítulo –y al margen de los dirigidos por David Lynch– *La moustache* (Emmanuel Carrère, 2005), *The Tracey Fragments*, *Swimming Pool*, *En la casa* y *La mujer del puerto* presentan un cierre ostensiblemente más abierto que el del resto, en algunos casos en relación con el argumento y en otros también al punto de vista. Destacamos estas obras 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 las cuales no hay una explicación diegética para los bucles temporales y las multiplicaciones de los cuerpos de los protagonistas pero, desde lo fantástico, el bucle temporal en sí proporciona una justificación para los encuentros con ellos mismos y, de este modo, aportan una cierta coherencia a lo que el relato había presentado previamente como inexplicado.

Con todo, incluso en estos casos, en los cuales, de forma marginal, 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*–.

9.5.1. *La moustache* (Emmanuel Carrère, 2005)

La moustache, adaptación de la novela homónima coescrita por su director y Jérôme Beaujour, 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 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. No llegamos a saber si ella hace desaparecer las fotos cuando él (que ya las ha encontrado y ha comprobado que aparece con bigote) le pregunta por ellas. 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 queda sin justificar, de forma similar a *Enemy* –de puesta en escena notablemente más simbólica–. 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 parte de los teóricos entienden como «ambigüedad del cine moderno».

Lo minoritario de los 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, o bien facilita la lectura del argumento de forma lineal, o bien ratifica/desacredita el punto de vista de los narradores a través de los cuales hemos recibido la historia.

A continuación nos detenemos en la que consideramos, de entre las películas no lineales aludidas, la que más niega un final que ofrezca una verdad única al espectador.

9.5.2. *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991)

La mujer del puerto es, probablemente, la más descarnada e inclemente de todas nuestras películas no lineales –con permiso de *Oldboy*–. Ripstein presenta el mismo argumento repetido tres veces, variando la focalización en cada una de ellas,⁴³ 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 el relato en un ente de una tridimensionalidad aberrante, 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 (Marro huyó tras asesinar a su padre cuando era un niño), pero adquirieron progresivamente los detalles de la historia al ir cambiando la focalización.⁴⁴ Los tres protagonistas mantienen una relación tortuosa a tres bandas 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

43. Se trata del mismo recurso sobre el que se levanta la serie *The Affair* (Hagai Levi, Sarah Treem, Showtime, 2014-2019), que divide cada capítulo en dos mitades mostradas desde el punto de vista de un personaje diferente, alterando significativamente los sucesos diegéticos.

44. Otro célebre film contemporáneo 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 secuestrado durante 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. Parte del plan previsto por el secuestrador de Oh Dae-su es provocar el horror en su víctima cuando 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.

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).

Si el hogar es el espacio simbólico en que lo melodramático tiene lugar, *La mujer del puerto* se desarrolla en un prostíbulo, antítesis de la casa familiar –lugar indigno al que huye el marido o el hijo discolo o en el que termina una hija descarriada, lugar del exceso y de la satisfacción sexual ajena a la procreación–. Tomasa, Perla y Marro están desposeídos de todo excepto de los lazos de sangre que les unen. La supuesta familia compuesta por esos tres seres incapaces de salir de la autodestructiva espiral de porquería en la que viven 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. La madre empuja a la hija a la prostitución aludiendo a su propio pasado como ejemplo. 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. Marzal recuerda con relación al melodrama que

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 (1998: 303).

La idea de autorrealización en un ambiente tan insano como el de *La mujer del puerto* –con dos mujeres prostituyéndose como única alternativa para comer– resulta entre risible y ofensiva, 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 periplo marino de Marro, que dura años, se elide. No es ingenioso, como Ulises, sino un antihéroe enfermizo. No le espera Penélope, rodeada de pretendientes, que pospone eternamente su futura boda, sino una prostituta que se apiada de él y que termina siendo su hermana. No es casual que

el antro donde trabaja Perla se llame *Eneas*, nombre de héroe troyano que huiría al Lacio terminada la guerra y cuyos descendientes –Rómulo y Remo– habían de convertirse en los fundadores míticos de Roma. El destino quiere que Marro entable una relación amorosa precisamente con su hermana.

Volviendo a *La mujer del puerto*, tras quedar Perla encinta asistimos a la diferencia más llamativa 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 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–, los tres puntos de vista complementan una realidad consensuada. 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 *racord* entre secuencias 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 manifestamente 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 mongólico en el prostíbulo y Perla embarazada de nuevo. La apuesta es más bien por la anormalidad, por 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, se representa 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 primarios que los unen –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 la muchacha, 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 entrañas de una mujer, casi esencial –*noumenal*, por decirlo con Kant–, que nunca se sabrá cómo hubiera sido 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.

9.6. Orfeo y la mujer que cae

Algo de órfico, no en el sentido del misterio religioso, sino del descenso a los infiernos, gravita en el tránsito de muchos de los personajes atendidos en este libro. Orfeo, dotado de una sensibilidad para la poesía y la música que conmovía a los dioses, a los mortales y a los elementos de la naturaleza, baja al Hades en busca de su esposa, la ninfa Eurídice, fallecida por una mordedura de serpiente. Encantados –metafórica y literalmente– por la música de Orfeo, Hades y Perséfone permiten que se la lleve con la

condición de que él camine delante y no se vuelva a mirarla hasta que no hayan traspasado el umbral del inframundo y estén en el mundo de los vivos. En el último instante, no estando ambos cuerpos completamente fuera del infierno, Orfeo se gira hacia su amada y ve cómo es arrastrada de nuevo al Hades, sin que a él se le permita acompañarla. El poeta, inconsolable y errante, termina despedazado por un grupo de ménades —la cabeza y la lira del poeta se convertirían en caro motivo de la pintura simbolista—.

El intento de arrastrar a la vida a la mujer amada y la melancolía por su pérdida provocan el descenso a los infiernos de numerosos personajes a cuyos tortuosos itinerarios hemos asistido en los capítulos previos. Andrew Laeddis en *Shutter Island*, Dom Cobb en *Origen*, César en *Abre los ojos*, Joel en *¡Olvidate de mí!* o Spider se encaminan hacia un laberinto que se hunde en sus propias mentes.

Ya en la primera secuencia de *El gabinete del doctor Caligari* —aquella que, como la última, había decidido añadir Robert Wiene sobre el guion de Carl Mayre y Hans Janowitz— advertía el mayor de los dos hombres que aparecen sentados bajo un árbol en un rincón del encuadre, como ensimismados: «Hay fantasmas... Nos rodean por todas partes. A mí me han apartado de mi tierra, de mi mujer y mi hijo». Una soledad similar a la que sugiere el alienado personaje es el lugar al que conduce la persecución de los fantasmas de los protagonistas de los *mind-game films*. Una mujer casi espectral, vestida de blanco, aparece al fondo del plano y camina ensimismada por delante de ellos. El joven la sigue con la mirada, y a pesar de que le dirá a su acompañante: «Esa es mi novia...», ella —como sucede en el sostenido final de *El tercer hombre* (*The Third Man*, Carol Reed, 1949)— pasa de largo. La pesadilla de un ser melancólico, herido, habita detrás de *Caligari*, del mismo modo que detrás del estudiante de *Tras la muerte* (*Posle Smerti*, Yvgeni Bauer, 1915) que veía, delirante en cama, a su amada muerta. El motivo de esa melancolía es una mujer que cae, y esa añoranza le regresa en forma de imagen. Una soledad similar a la que sugieren estos alienados jóvenes es el lugar al que conduce la persecución de los fantasmas de los *mind-game films*.

Como a Orfeo, algo de taciturno, de introspectivo, aqueja a los creadores que se dejan inspirar y a la vez escriben y esculpen a sus musas en *Swimming Pool*, *En la casa* o, sobre todo, *La piel que habito* —al fin y al cabo, siempre tuvieron algo de melancólico el poeta y el alquimista, quienes buscan el saber—. Atendiendo a los numerosos rasgos en los que se adelanta a los *puzzle films*, nos detenemos brevemente en *Jennie* (*Portrait of Jennie*, William Dieterle, 1948). El único galerista interesado en la obra del pintor Eben Adams (Joseph Cotten) le dice, al observar un retrato femenino: «Hay algo en esta niña que me hace recordar tiempos pasados; y en la

mujer siempre tiene que haber algo que trascienda el tiempo, algo eterno; lo observará usted en los famosos retratos de otras épocas». Como en *La mujer del cuadro*, *Laura* o *Vértigo*,⁴⁵ el retrato convoca un fantasma femenino que, sin embargo, aquí no es figurado, sino literal. La recreación —y la reaparición— de esas mujeres ausentes dirige el discurso hacia la falta del que recuerda, más que hacia el objeto del recuerdo en sí. La joven Jennie Appleton (Jennifer Jones), en el filme producido por David O'Selznik, desconoce que es un fantasma, aunque sabe que hay algo que necesita recordar, que la ayuda a crecer y la aproxima a la verdad. De una forma menos amarga que sus descendientes postmodernos, es un alma errante que reprime la muerte de sus padres y la suya propia. El espectador lo imagina, gracias a la cautivadora fotografía del filme, su puesta en escena, las pistas que el guion desliza desde la primera vez que la niña aparece y su cambiante y acelerada caracterización hacia la apariencia de mujer adulta. Como en *El retrato de Dorian Gray* de Lewin (1945), los únicos planos en color se corresponden con el retrato terminado que guarda el «aura», el secreto sobrenatural, la obstinación de sus modelos que se niegan a abandonar el mundo como vulgares mortales. También como en diversas de las obras que hemos mencionado, una fotografía demuestra al incrédulo pintor que la muchacha de la que se ha enamorado falleció años atrás.

Numerosos cruces permiten emparentar *Jennie* con *Shutter Island*. Por ejemplo, los claroscuros que estilizan las penurias de la vida bohemia de Eben Adams, las angulaciones extrañas y algún movimiento de cámara osado que enrarecen las primeras apariciones de la jovencita y sus encuentros con el pintor, lo tormentoso de los cielos y poderosos contraluces hacia los que camina ella cuando se marcha y, en definitiva, toda una serie de recursos del lenguaje visual romántico aprehendidos por el cine alemán de entreguerras y absorbidos por el clasicismo cinematográfico. Tal vez el elemento que más directamente las relaciona sea el faro de Nueva Inglaterra al que, desesperado, acude el artista para intentar evitar sin éxito que Jennie vuelva a morir —no sabe, como los héroes culpables, que el destino no se puede cambiar—. Cuando Adams entra en la tormenta que sacude el velero que termina chocando contra las rocas, los fotogramas se tiñen de verde en una inequívoca señal de lo onírico, lo liminar del espacio —entre el mundo de los vivos y los muertos, de la realidad y del deseo—, que de nuevo cuesta no relacionar con *El gabinete del doctor Caligari* o el *Napoléon* de Abel Gance (*Napoléon vu par Abel Gance*, 1927).

45. Todas ellas construidas en torno a sutilezas narrativas que podrían emparentarse con determinados rasgos que más adelante hiperbolizarían los *mind-game films*.

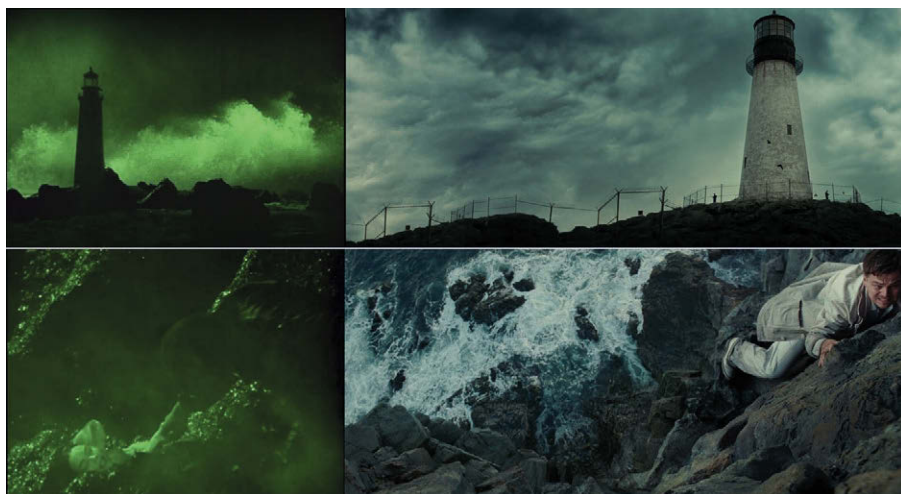


Figura 9.1. Los oscarizados efectos especiales de Jennie alcanzan su clímax en la secuencia del faro, cuya planificación encuentra un fuerte eco en Shutter Island

La hipnótica escalera de caracol del faro que casi responde a una deformación expresionista resonaría posteriormente en la puesta en escena de *El amante doble*, obstinada en su arranque en convocar espirales.

Pero el motivo por el que nos retrotraíamos a *Jennie* es su coqueteo con la fracturación narrativa y, sobre todo, el intento de rescatar a la mujer que cae y que, en realidad, ya se había perdido con anterioridad, no siendo sino una fantasmática obsesión del que la persigue. Dieterle no muestra la caída al mar de Jennie. Esta es arrebatada a Adams, que la intenta sujetar entre el temporal sobre las rocas que circundan el faro, por una gigantesca ola que ya había sido anunciada –pues sucedió en el pasado– y vela su desaparición. El protagonista, aunque desconcertado, no pierde la cordura y su intento de rescate no le llega a costar la vida. Con todo, desde el principio es demasiado tarde, pese a la alimentación de una cierta esperanza en la recta final del filme que flirtea con la dislocación temporal. La mujer a la que intenta salvar es devuelta a las profundidades, en este caso, oceánicas.

Igual que Orfeo ve desaparecer a Eurídice hacia el Averno, cuando los protagonistas de numerosos *mind-game films* llegan al epicentro del torbellino íntimo a cuyo alrededor ha girado la confusión narrativa, hallan la imagen de la mujer amada muriendo ante ellos; constantemente, suicidándose. Así, Andrew Laeddis sueña que su mujer muerta se deshace en cenizas en sus brazos. En su delirio, ha cambiado el rostro de ella y sus pesadillas solapan los recuerdos de la liberación de Dachau con el infanticidio

cometido por su esposa real, de modo que imágenes de ella y de niños muertos acuden a sus pesadillas reclamándole que no llegara a salvarles. Si Orfeo carga con la culpa de haberse girado antes de tiempo, precipitando así el regreso de Eurídice al inframundo, Laeddis no solamente arrastra los cadáveres de Dachau, sino también los de sus hijos, a quienes no pudo salvar de la locura de su esposa, y el de ella misma, a quien asesinó tras descubrir que les había matado.

Como anunciábamos al analizar los melodramas fracturados, el amor es insuficiente para recuperar lo que se ha roto. Dom Cobb ve a Mal saltar al vacío, sabedor de que ella cree erróneamente que despertará de un sueño al caer. La mujer no atiende a sus desesperadas advertencias de que, en ese momento, no se encuentran dentro de un sueño. Cobb es, al fin y al cabo, el creador del mundo onírico en el que Mal cree habitar sin consecuencias cuando se arroja al vacío. En *Durante la tormenta*, Vera se arroja desde un rascacielos ante su pareja, el inspector Leyra, confiando precisamente en que él la salve cambiando el pasado. Esta última parece el contrapunto optimista de las anteriores, puesto que, efectivamente, el salto al vacío genera una paradoja temporal que permite evitar diversas muertes.



Figura 9.2. Los mencionados suicidios seguidos de los planos de reacción de los personajes que los ven

La desaparición de Eurídice que, en pintura, era representada de un solo golpe, el cine la fragmenta dando lugar a los planos de reacción de los Orfeos postmodernos recién mencionados. Más crudos que los episodios anteriores son los suicidios de Richard, enfermo, ante Clarissa,⁴⁶ en *Las horas* o de la esposa desfigurada y la hija trastornada del doctor Robert Ledger en *La piel que habito*, pues los tres buscan deliberadamente morir, a diferencia de los anteriores personajes —enajenados en mayor o menor medida—. Y los tres saltan de ventanas, si bien la enunciación solamente muestra cómo el primero se deja caer; los suicidios femeninos en *La piel que habito* son elididos. Si la imagen que marca la entrada del siglo XXI es la caída de dos rascacielos, es desde altas torres arquitectónicas desde donde se arrojan los personajes que su cine inventa.

A diferencia del inframundo al que desciende Orfeo en busca de Eurídice, el infierno, la cárcel o manicomio de las alambicadas búsquedas que emprenden estos protagonistas —y otros como el de *El club de la lucha*, *El maquinista* o *Identity*— reside dentro de ellos, y la enunciación lo traslada convincentemente desde la puesta en escena.



Figura 9.3. Orfeo y Eurídice (Watts, circa 1870) y *Shutter Island*

46. *Las horas* representa dos suicidios, uno femenino (el de Virginia Woolf) y otro masculino (al que aquí nos referimos). La fantasía de suicidio que mencionábamos más atrás, de Laura Brown, como el suicidio de la escritora, se hundía en el agua en lugar de lanzarse al vacío. Curiosamente, en el caso de Richard, si bien se trata de un hombre quien termina con su vida —a diferencia del resto de ejemplos propuestos—, la preferencia sexual de quien le quiere y le observa también está invertida o, por lo menos, ampliada, respecto al resto, pues Clarissa vive con otra mujer como pareja.



Figura 9.4. *Orfeo y Euridice* (Poynter, 1862) y Joel intentando rescatar a Clementine de su borrado de recuerdos, escondiéndola en su memoria

También en la puesta en escena de *¡Olvidate de mí!* hay cierto rastro de la iconografía del poeta y la ninfa como pareja que, cogida de la mano —él delante y ella siguiéndole—, transita por espacios oscuros buscando regresar al mundo de los vivos. Joel, anestesiado y en pleno proceso voluntario de borrado de recuerdos, recorre mentalmente su memoria para esconder a su exnovia Clementine en recuerdos recónditos que no le corresponden, como los de su niñez. Los cambios de plano por corte directo suelen representar la desaparición de Clementine de un recuerdo concreto. Pero también una suerte de arrastre se la lleva hacia la oscuridad del fondo del plano cuando se encuentran sobre un lago helado, aproximándola a las Eurídice que se desvanecían en oscuridad allá cuando el poeta se volvía hacia ella antes de tiempo.

Tal vez Joel es el protagonista amnésico que de forma más evidente persigue sus recuerdos, puesto que el filme de Gondry tematiza el borrado y recuperación de la memoria. Pero como él, y aunque les cuesta comprenderlo, también otros personajes amnésicos —hombres y mujeres— van tras los recuerdos que encierran a la persona a la que creen intentar rescatar —cuando, como en *Jennie*, ya es demasiado tarde—.

9.7. El descenso a los infiernos

Un último paralelismo termina de reforzar la presencia, metamorfoseada, de los mitos aludidos en los *mind-game films*. Edipo termina desterrado de Tebas, tras descubrir su incesto y parricidio involuntarios, y Orfeo regresa al Hades tras ser despedazado por las bacantes, antes de ser definitivamente destinado a los Campos Elíseos (Ruiz de Elvira 2011). A diferencia del inframundo mítico al que desciende Orfeo en busca de Eurídice, el infierno de las alambicadas búsquedas que emprenden estos protagonistas reside dentro de ellos, y la enunciación lo traslada convincentemente desde

la torsión narrativa. Lo infernal de la puesta en escena de los *mind-game films* y lo laberíntico de su configuración espaciotemporal se corresponde con la construcción de un infierno, un espacio para los propios fantasmas puramente mental, subjetivo, sin correspondencia geográfica. En virtud de ello funciona la complejidad narrativa.

En *Shutter Island*, *El maquinista* o *Cosmética del enemigo*, la representación del infierno mental de los protagonistas se corresponde con espacios carcelarios, industriales o de tránsito (ferris, aeropuertos). Pero también la casa, el espacio doméstico, se convierte en infernal en *Los otros*, *Haunter* y *Goodnight Mommy*. En esta última incluso arde de forma literal, también por el empeño (de un niño) de mantener a un muerto vivo. El espacio doméstico se convierte, además, en prisión: los personajes no consiguen salir en ningún momento de tales casas, algunas de ellas permanentemente rodeadas de densa niebla, y tampoco lo hace el relato. Si Orfeo quería regresar al infierno para encontrar a Eurídice, los personajes que se niegan a abandonar a sus muertos vagan sin descanso buscándolos por heterogéneos inframundos, que constantemente presentan un semblante cotidiano que se va deformando, como en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, cuyo fuerte componente autoral se inscribe en «la opresión, el desasosiego, lo siniestro que invade la obra pictórica y cinematográfica de Lynch» (Justo Estebaran 2018: 91).

Desafiar a los dioses siempre tiene un precio. Tomar el control del relato ocupando el lugar del meganarrador, subvertir las reglas de la enunciación transparente, también parece tenerlo. Hacerse cargo de sus relatos pone a los atormentados protagonistas –enamorado, doliente, escritor, madre– delante de un espejo que les devuelve sus monstruos, sus fantasmas. El reconocimiento de los mismos es *conditio sine qua non* para la clausura del relato. Si «la cultura, vista como esencia del mito de Narciso, es la simple historia del hombre, un ser obligado siempre a verse del revés» (Baraño 2016: 61), estos escorzos narrativos nos devuelven reflejos deformados, retorcidos, de supervivencias culturales hundidas en la génesis de la cultura occidental, pasadas por ciertas obsesiones de la contemporaneidad –la injerencia de la tecnología en la subjetividad, la incomunicación, la confusión entre la realidad y la ficción, la atomización familiar–.

Las supervivencias culturales que emergen bajo los *mind-game films* son malestares que lleva representando la cultura occidental desde su misma cuna: la obsesión del creador con su obra (*Swimming Pool*, *En la casa*, *Blind*), las consecuencias de equipararse a los dioses que controlan el tiempo y la muerte (*Abre los ojos*, *Origen*, *Primer*), el miedo al incesto (*Oldboy*, *La mujer del puerto*), al parricidio (*Shutter Island*), al infanticidio (*Los otros*, *Haunter*, *El escondite*), a la pérdida del ser amado (*¡Olvidate de mí!*, *Blue*

Valentine), a la locura (*Shutter Island*, *El maquinista*), o a ser el culpable al que uno mismo persigue (*Memento*, *Sin identidad*). El patetismo de las tramas retorcidas y la no linealidad se confirma como índice, como síntoma, de esas obsesiones que el ser humano viene intentando purgar desde la Antigüedad clásica mediante su representación cultural, mediante la invención de relatos que los exorcicen. El estiramiento que hacen del lenguaje cinematográfico convencional los *mind-game* y *puzzle films* no es sino otro hallazgo, otra vía de escape para dar salida a esos malestares recurrentes, configurada según las estrategias representacionales y concreciones argumentales de su propio tiempo (en el primer caso, no linealidad y subjetividades delirantes; en el segundo, desconfianza hacia la fotografía, hacia la tecnología como mediadora entre la subjetividad y el mundo, manipulación de la memoria). Las Galateas –Vera, Ignacio, Claude– se rebelan o mueren; los perversos Pigmaliones –Ledgard, Germain, el padre Manolo– enloquecen. Las Eurídicés –Mal, Dolores, Sofía...– desaparecen; Edipo –Leonard, Andrew Laeddis, Spider, Martin Harris, Trevor Reznik– sigue horrorizándose al descubrirse culpable de un crimen que, roto por la culpa, decidió no ser capaz de recordar.

Epílogo

Cierta inocencia le es arrebatada a la mirada del espectador cuando descubre la posibilidad de que el punto de vista de la enunciación combine una omnisciencia aparente, que se presupone «objetiva» u honesta, con la inmersión en el punto de vista subjetivo de un personaje que, además, no se corresponde con la «realidad» diegética. De este modo, aun ofreciendo una solución final que resuelve las contradicciones narrativas y desactiva su disrupción, el relato queda desnaturalizado. Este cine se revela como un dispositivo capaz de sostener una doble ilusión: la de entretener al espectador «mintiéndole», pero sin traicionarle del todo. De hecho, los *mind-game films* establecen un doble juego respecto al lenguaje cinematográfico hegemónico. Por un lado, refuerzan su flexibilidad haciéndolo aún más versátil mediante la generación de «convenciones» propias que el espectador va aceptando e integrando como posibles caminos de lectura según avanza la narración. Por ejemplo, que el narrador esté muerto, vea personajes que no existen, experimente falsos recuerdos o confunda realidad y ficción. Por otro lado, no obstante, obliga al espectador a distanciarse del fluir narrativo, en parte, para concebir un esquema que le permita encajar de forma coherente sus secuencias o buscar una explicación lógica para el delirio narrativo. Solamente algunos relatos de corte más autoral retienen su opacidad cuando terminan, sosteniendo desenlaces sin certezas (como *La mujer del puerto*) o renegando de dotar de lógica a la historia en conjunto (así sucede en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire*).

Aquello que cala bajo la fractura de la narración o bajo los puntos de vista delirantes no radica en argumentos científicos o pseudocientíficos, en viajes temporales o conspiraciones políticas. Contrariamente, incluso cuando el cine contemporáneo se aproxima a las grandes causas exógenas que cambian la vida a sus protagonistas, como sucede en *La llegada* o *Interstellar*, la enunciación busca explorar la pérdida o el encuentro íntimo de los protagonistas: su enamoramiento, la relación con sus hijas, el distanciamiento o la pérdida de los seres queridos, etc. Bajo los giros de guion

que desorientan al espectador, las contradicciones aparentemente irresolubles de sus tramas y, en síntesis, bajo la espectacularización de la narrativa, los *mind-game films* indagan en los horrores íntimos de sus habitantes: en sus propios fantasmas, sus arrepentimientos, sus culpas, en la asimilación de episodios trágicos que empañan su vida amorosa o familiar. La imposibilidad de restaurar la pérdida de un ser amado o la no aceptación de una muerte que no se puede evitar continúan siendo malestares que la cultura occidental procura exorcizar desde su cine.

Como la tragedia clásica, este cine nos mueve a sentir compasión por el devenir de sus protagonistas amnésicos y culpables. En los últimos párrafos hemos rastreado, precisamente, cómo la poética postclásica actualiza la fuerza de los mitos de Edipo y Orfeo a través de sus propios recursos. La asimilación por parte del lenguaje cinematográfico de los problemas perceptivos de sus protagonistas obliga al espectador a experimentarlos como propios, potenciando la catarsis de sus argumentos, de sus destinos trágicos y de sus errores fatales.

Si Edipo era un culpable inconsciente, la mayoría de los filmes en los que hay un motivo diegético que justifica la complejidad narrativa, este radica en el olvido de un trauma. De algún modo, la relación entre el saber y la culpa continúa anudando el núcleo de lo trágico. La amnesia de los personajes condiciona la forma de la narración, que se sitúa en el punto de vista del protagonista amnésico sin previo aviso hacia el espectador. Tal y como resumíamos en el último capítulo, los males que subyacen a esos traumas son tabús culturales cercanos a los del mito clásico. Sin embargo, a diferencia del héroe clásico, el postmoderno ha tenido acceso a ese saber que, o bien le incrimina —por ejemplo, por haber cometido parricidio o infanticidio como en *Los otros*, *Spider*, *Triangle* o *Shutter Island*—, o bien le demanda hacerse cargo de un duelo —por una pérdida de la que el protagonista no es culpable (como en *Hierro*, *Goodnight Mommy*) e incluso por la muerte propia (en *El sexto sentido*, *Haunter* o *La escalera de Jacob*). En ocasiones, una injerencia deliberada de la tecnología digital en memoria es la responsable de la pérdida del recuerdo. En esos filmes (*Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Trance...*), que exponen la desconfianza hacia las nuevas tecnologías como mediadoras entre el mundo y la subjetividad humana, el héroe amnésico suele ser, también, culpable.

Asimismo, la culpa reprimida escinde a los particulares *doppelgänger* que aparecen como personajes independientes en numerosos *mind-game films*, sin que los espectadores adviertan que se trata de proyecciones de la mente de un personaje trastornado. Es su psique la que se escinde en forma de otro personaje que suele empujarle a llevar a cabo las acciones que, por cobardía o por represión moral, el «origina» no se atrevería a asumir como

propias. Así sucede en *El club de la lucha*, *La ventana secreta*, *Cisne negro* o *Goodnight Mommy*. Un desdoble similar acontece con los escritores de *Adaptation*, *Swimming Pool*, *En la casa* o *Basada en hechos reales*, cuyos personajes se presentifican, a medio camino entre la musa y el *doppelgänger*, para testear sus límites morales.

Los límites son, al fin y al cabo, lo que los *puzzle* y *mind-game films* ponen a prueba. Su montaje fracturado obliga a una lectura poética que subraya lo trágico de accidentes múltiples en *Amores perros*, *21 gramos*, *Crash* y *Babel*, o de muertes inevitables en *La mala educación*, *La piel que habito* o *Alabama Monroe*. La colisión por montaje entre pasado y presente lo inevitable de los futuros acontecimientos. Una cierta fragilidad destila de ese amargo e incómodo conocimiento que, en estos filmes no lineales, posee el espectador por encima de los personajes ajenos a sus destinos.

Bibliografía

- AGAMBEN, GIORGIO (2001): *Medios sin fin. Notas sobre la política*, Valencia, Pre-textos.
- AGAMBEN, GIORGIO (2004): *Image et mémoire. Écrits sur l'image, la danse et le cinéma*, París, Desclée de Brower.
- ALMODÓVAR, PEDRO, DOREET LE VITTE-HARTEN y JUAN MIGUEL COMPANY (2002): *Melodrama*, Granada, Artium.
- ARGULLOL, RAFAEL (1982): *El héroe y el único: el espíritu trágico del Romanticismo*, Madrid, Taurus.
- ARISTÓTELES (2004): *Poética*, Madrid, Alianza.
- AZCONA, MARÍA DEL MAR (2010): *The Multi-protagonist film*, Malden, Mass., Wiley-Blackwell.
- BALL, KIRSTIE, KEVIN D. HAGGERTY y DAVID LYON (2012): *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Abingdon, Oxon, Routledge.
- BALLESTEROS GONZÁLEZ, ANTONIO (1998): *Narciso y el doble en la literatura fantástica victoriana*, Cuenca, Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha.
- BALLÓ, JORDI y ALAN BERGALA (eds.) (2016): *Motivos visuales del cine*, Barcelona, Galaxia Gutenberg.
- BALLÓ, JORDI y IVÁN PINTOR (coords.) (2019): «Iconographies in the public sphere. Fiction devices in the representation of power», *Comparative Cinema* 12(7), 5-7.
- BALLÓ, JORDI y XAVIER PÉREZ (1997): *La semilla inmortal: Los argumentos universales en el cine*, Barcelona, Anagrama.
- BALLÓ, JORDI y XAVIER PÉREZ (2009): *Els riscos del saber*, Barcelona, Círculo de Lectores.
- BARAÑANO, KOSME DE (2016): *Criterios sobre la historia del arte*, Madrid, Kailas.
- BARRATT, DANIEL (2009): «“Twist Blindness”: The Role of Primacy, Priming, Schemas, and Reconstructive Memory in a First-Time Viewing of The Sixth Sense». En WARREN BUCKLAND (ed.): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Wiley-Blackwell, pp. 62-86.

- BARTHES, ROLAND (1974): *Análisis estructural del relato*, Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo.
- BARTHES, ROLAND (1980): *El grado cero de la escritura: seguido de Nuevos ensayos críticos* (9.^a ed.), México, Siglo Veintiuno Editores.
- BARTHES, ROLAND (1986): *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*, Barcelona, Paidós.
- BAUMAN, ZYGMUNT (2007): *Miedo líquido: la sociedad contemporánea y sus temores*, Barcelona, Paidós.
- BENJAMIN, WALTER (2004): *Sobre la fotografía*, Valencia, Pre-Textos.
- BENJAMIN, WALTER (2008): *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*, México, Itaca.
- BERTENSEN, EVE (1999). "Serious Gourmet Shit": Quentin Tarantino's 'Pulp Fiction', *Journal of literary studies* 15 (1), 8-32. doi.org/10.1080/02564719908530214.
- BETTINSON, GARY (2014): «Knowledge and narrativity in Premonition and The Lake House», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood puzzle films*, Routledge, pp. 279-296.
- BOLEWSKI, CHRISTINE (2011): «Nonlinear Narratives: Crossing Borders between Contemporary Film, Art and Digital Media Practice», *The International Journal of the Arts in Society: Annual Review* 6(1), 239-250, doi:10.18848/1833-1866/CGP/v06i01/35969.
- BOLTON, LUCY (2014): «Solving suicide: Facing the complexity of The Hours», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood puzzle films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 265-278.
- BOOTH, WAYNE C. (1978): *La retórica de la ficción*, Barcelona, Antoni Bosch.
- BORDWELL, DAVID (2002): «Film Futures», *SubStance* 31(1), 88-104. <<http://doi.org/10.1353/sub.2002.0004>>.
- BORDWELL, DAVID, JANET STAIGER y KRISTIN THOMPSON (1997): *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*, México, Paidós.
- BORRERO MARTÍN, JOSÉ CARLOS (2015): *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico*, Madrid, Universidad Complutense de Madrid.
- BORRIAUD, NICOLAS y otros (2008): *Heterocronías: tiempo, arte y arqueologías del presente*, Murcia, CENDEAC.
- BRANIGAN, EDWARD (1992): *Narrative comprehension and film*, Londres, Routledge.
- BRANIGAN, EDWARD (2002): «Nearly True: Plots, Forking Forking Interpretations», *SubStance* 31(97), 105-114.
- BRANIGAN, EDWARD (2014): «Butterfly Effects Upon a Spectator», en WARREN BUCKLAND (ed.), *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 233-264.

- BROWN, WILLIAM (2014): Complexity and Simplicity in Inception and Five Dedicated to Ozu. En WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 125-140.
- BRUNO, FERNANDA (2012): «Surveillance and Participation on Web 2.0», en Kirstie BALL, Kevin D. HAGGERTY y David LYON (eds.): *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Abingdon, Oxon, Routledge, pp. 343-351.
- BUCKLAND, WARREN (2009a): «Making Sense of Lost Highway», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Chichester, West Sussex, UK, Wiley-Blackwell, pp. 42-61.
- BUCKLAND, WARREN (2009b): *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Malden, MA, Wiley-Blackwell.
- BUCKLAND, WARREN (2014): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / London, Routledge.
- BUKATMAN, SCOTT (1989): «The Cybernetic (City) State: Terminal Space Becomes Phenomenal», *Journal of the Fantastic in the Arts* 2(2), 43-63.
- BURCH, NOËL (1987): *El tragaluz del infinito: Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*, Madrid, Cátedra.
- BURUCÚA, JOSÉ EMILIO (2011): «Las tragedias y los desgarramientos de la historia», *Carta. Revista de pensamiento y debate del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía* 2, 40-43.
- CALABRESE, OMAR (1989): *La era neobarroca*, Madrid, Cátedra.
- CAMERON, ALLAN (2008): *Modular narratives in contemporary cinema*, Nueva York, Palgrave Macmillan.
- CAMERON, ALLAN y RICHARD MISEK (2014): «Modular Spacetime in the «Intelligent» Blockbuster: Inception and Source Code», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 109-124.
- CASTELLS, MANUEL (2005): *La era de la información. La sociedad red*, vol. I, México, Siglo XXI.
- CASTRO DE PAZ, JOSÉ LUIS (1999): *Alfred Hitchcock, Vertigo/De entre los muertos*, Barcelona, Paidós.
- CATALÀ DOMÈNECH, JOSEP MARIA (2016): *La gran espiral: Capitalismo y paranoia*. Buenos Aires: Sans Soleil.
- CHARE, NICHOLAS y LIZ WATKINS (coords.) (2015): «Screen Signs: Cultures of Gesture in Cinema», *Journal for Cultural Research* 1(19).
- CHECA CREMADES, FERNANDO (2010): «La idea de imagen artística en Aby Warburg: el Atlas Mnemosyne (1924-1929)», en FERNANDO CHECA CREMADES (ed.): *Atlas Mnemosyne*, Madrid, Akal, pp. 135-154.
- CHEVALIER, JEAN y ALAIN GHEERBRANT (2007): *Diccionario de los símbolos*, Barcelona, Herder.
- CHION, MICHEL (1988): *Cómo se escribe un guión*, Madrid, Cátedra.
- CHION, MICHEL (2003): *David Lynch*, Barcelona, Paidós.

- CIRLOT, VICTORIA (2019): «The pathos formulae and their survival», *Comparative Cinema* 12(7), 7-19.
- CLUTE, JOHN (2015): *El jardín crepuscular: Breve glosario del horror*, Barcelona, Gigamesh.
- COËGNARTS, MAARTEN, MIKLÓS KISS, PETER KRAVANJA y STEVEN WILLEMSSEN (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). <<http://doi.org/10.3167/proj.2016.100110>>.
- COMPANY, JUAN MIGUEL (1995): *El aprendizaje del tiempo*, Valencia, Ediciones Episteme.
- COMPANY, JUAN MIGUEL y JOSÉ JAVIER MARZAL FELICI (1999): *La mirada cautiva: Formas de ver en el cine contemporáneo*, Valencia, Generalitat Valenciana.
- CUEVAS, EFRÉN (2005): «Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento», *Zer* 18, 183-198.
- CUEVAS, EFRÉN (2014): «La memoria del cine o el cine que recuerda», en J. M. CATALÀ (ed.): *El cine de pensamiento: Formas de la imaginación tecnostética*, col. Aldea Global, Valencia, UAB / UPF / UJI / UV, pp. 189-203.
- DALY, KRISTEN (2010): «Cinema 3.0: The Interactive-Image» *Cinema Journal* 1(50), 81-98.
- DEBORD, GUY (2008): *La sociedad del espectáculo*, Valencia, Pre-Textos.
- DELEYTO, CELESTINO y MARÍA DEL MAR AZCONA (2010): *Alejandro González Iñárritu*, Springfield, University of Illinois Press.
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES (2006): *Ante el tiempo: historia del arte y anacronismo de las imágenes*, Buenos Aires, Adriana Hidalgo.
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES (2007): *La invención de la historia: Charcot y la iconografía fotográfica de la Salpêtrière*, Madrid, Cátedra.
- DIDI-HUBERMAN, GEORGES (2009): *La imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*, Madrid, Abada.
- DZIALO, CHRIS (2009): «Frustrated Time» Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, Chichester, West Sussex, UK: Wiley-Blackwell, pp. 107-128.
- ECO, UMBERTO (1975): *La estructura ausente: Introducción a la semiótica*, Barcelona, Editorial Lumen.
- ECO, UMBERTO (1993): *Lector in fabula: La cooperación interpretativa en el texto narrativo*, Barcelona, Editorial Lumen.
- EIG, JONATHAN (2003): «A beautiful mind(fuck): Hollywood structures of identity», *Jump Cut: A Review of Contemporary Media* 46.

- ELSAESSER, THOMAS (2009): «The Mind-Game Film». En WARREN Buckland (ed.): *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* Chichester, West Sussex, UK, Wiley-Blackwell, pp. 13-41.
- ELSAESSER, THOMAS (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, THOMAS, y WARREN BUCKLAND (2002): *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*. Bloomsbury Academic.
- FEENSTRA, PIETSIÉ (2011): «Isabel Coixet: la influencia de una estética publicitaria transnacional», en JUAN CARLOS VARGAS (ed.): *Tendencias del cine iberoamericano en el nuevo milenio*, México, Universidad de Guadalajara, pp. 165-369.
- FISHER, MARK (2011): «The Lost Unconscious: Delusions and Dreams in Inception», *Film Quarterly* 64(3), 37-45. <<http://doi.org/10.1525/FQ.2011.64.3.37>>.
- FONT, DOMÈNEC (2002): *Paisajes de la modernidad: cine europeo, 1960-1980*, Barcelona, Paidós.
- FONT, DOMÈNEC y CARLOS LOSILLA (2012): *Cuerpo a cuerpo: radiografías del cine contemporáneo*, Barcelona, Círculo de Lectores.
- Fontcuberta, Joan (2011): *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Fontcuberta, Joan (2015): *El beso de Judas. Fotografía y verdad*, Barcelona, Gustavo Gil.
- FOUCAULT, MICHEL (1987): *El orden del discurso*, Barcelona, Tusquets.
- GALLO, HÉCTOR (2004). «Olvido y verdad», *Desde el jardín de Freud*, 4, 69-83.
- GARCÍA-CATALÁN, SHAILA (2012): *Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset* (tesis doctoral), Castelló de la Plana, Universitat Jaume I.
- GARCÍA-CATALÁN, SHAILA (2013): «(Des)encuentros. Las retóricas delirantes y las cosas». *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 15, 84-91.
- GARCÍA-CATALÁN, SHAILA (2019): *La luz lo ha revelado. 50 películas siniestras*, Barcelona, Editorial UOC.
- GAUDREAU, ANDRÉ y FRANÇOIS JOST (1995): *El relato cinematográfico: Cine y narratología*, Barcelona, Paidós.
- GENETTE, GÉRARD (2014): *Métalepse. De la figure à la fiction*, París, Éditions du Seuil.
- GHISLOTTI, STEFANO (2009): «Narrative Comprehension Made Difficult: Film Form and Mnemonic Devices in Memento», en *Puzzle Films*, Oxford, UK: Wiley-Blackwell, pp. 87-106. <<http://doi.org/10.1002/9781444305708.ch4>>.
- GILBERT, SANDRA M. y SUSAN GUBAR (1998): *La loca del desván. La escritora y la imaginación literaria del siglo XIX*, Madrid, Cátedra.

- GÓMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER y JOSÉ JAVIER MARZAL FELICI (2015): *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis filmico*, Madrid, Cátedra.
- GONZÁLEZ REQUENA, JESÚS (1989): *El espectáculo informativo o la amenaza de lo real*, Madrid, Akal.
- GRAU RAFEL, MARTA (2017): *La mente narradora: la neurociencia aplicada al arte de escribir guiones*, Barcelona, Laertes.
- GUIRALT GOMAR, CARMEN y FRANCISCO GARCÍA GÓMEZ (2019): «Experimentación, vanguardia y desviaciones de la norma en el cine clásico de Hollywood», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 27.
- HAGENER, MALTE (2008): «The Aesthetics of Displays: How the Split Screen Remediate Other Media». *Refractory: A Journal of Entertainment Media*, 12 [Consulta web: 24/ 12/2008].
- HERNÁNDEZ, PABLO y VIOLETA MARTÍN (coords.) (2015): «Faces, voices, bodies. The conception of acting as the core of film analysis», *L'Atalante. International Film Studies Journal* 19(1).
- HOFFMANN, ERNST THEODOR AMADEUS y SIGMUND FREUD (2004): *El hombre de la arena. Lo siniestro*, Buenos Aires, JCE Ediciones.
- HOFMANNSTAHL, HUGO VON (1981): *Carta de Lord Chandos*, Madrid, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Madrid.
- HOFSTÄTTER, HANS H. (1981): *Historia de la pintura modernista europea*, Barcelona, Blume.
- HONOUR, HUGH (1981): *El romanticismo*, Madrid, Alianza Editorial.
- HUERTA FLORIANO, MIGUEL ÁNGEL y PEDRO SANGRO COLÓN (eds.) (2018): *La estética televisiva en las series contemporáneas*, Valencia, Tirant Lo Blanch.
- HVEN, STEFFEN (2017): *Cinema and narrative complexity: Embodying the fabula*, Ámsterdam, Amsterdam University Press.
- ISAACS, BRUCE (2014): «The image of time in post-classical Hollywood: Donnie Darko and Southland Tales», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York, Routledge, pp. 198-213.
- JIMÉNEZ, JOSÉ (1989): *La vida como azar: Complejidad de lo moderno*, Madrid, Mondadori España.
- JULLIER, LAURENT (2010): «Should I See What I Believe?», en ANNIE VAN DEN OEVER (ed.): *Ostrannenie: on «strangeness» and the moving image: the history, reception, and relevance of a concept*, Ámsterdam, Amsterdam University Press, pp. 119-140.
- JUSTO ESTEBARANZ, ÁNGEL (2018): «Relaciones entre pintura y cine en David LYNCH: The Art of Life (2016)», *Millars. Espai i Història* 2(45), 83-113.
- JUUL, JESPER (2009): «Fear of failing? The many meanings of difficulty in video games», en BERNARD PERRON y MARK J. P. WOLF (eds.): *The video game theory reader 2*, Nueva York: Routledge.

- KAPLAN, CORA (2007): *Victoriana: histories, fictions, criticism*. Edimburgo: Edinburgh University Press.
- KILBOURN, RUSSELL J. A. (2010): *Cinema, memory, modernity: The representation of memory from the art film to transnational cinema*, Londres, Routledge.
- KINDER, MARSHA (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, GEOFF (2014): «Unraveling the Puzzle of Inception», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 57-71.
- KISS, MIKLÓS (2010): «The Perception of Reality as Deformed Realism», en ANNIE VAN DEN OEVER (ed.), *Ostrannenie. On «strangeness» and the moving image: The history, reception, and relevance of a concept*, Ámsterdam, Amsterdam University Press, pp. 165-172.
- KISS, MIKLÓS y STEVEN WILLEMSSEN (2017): *Impossible Puzzle Film. A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edimburgo, Edinburgh University Press.
- KLECKER, CORNELIA (2013): «Mind-Tricking Narratives: Between Classical and Art-Cinema Narration», *Poetics Today* 34(1-2), 119-146. <<http://doi.org/10.1215/03335372-1894469>>.
- KRACAUER, SIEGFRIED (1985): *De Caligari a Hitler: Una historia psicológica del cine alemán*, Barcelona, Paidós.
- KROENER, INGA y DANIEL NEYLAND (2012): «New Technologies, Security and Surveillance», en Kirstie BALL, Kevin D. HAGGERTY y David LYON (eds.): *Routledge Handbook of Surveillance Studies*, Abingdon, Oxon: Routledge, pp. 141-148.
- LAVIK, ERNST (2006): «Narrative Structure in The Sixth Sense: A New Twist in “Twist Movies”?», *The Velvet Light Trap* 64(58), 55-64.
- LISTER, MARTIN (2009): *New Media: A Critical Introduction*, Londres, Routledge.
- LÓPEZ GARCÍA, JOSÉ LUIS (2005): *De Almodóvar a Amenábar: El nuevo cine español*, Madrid, Notorious Ediciones.
- LORIGUILLO LÓPEZ, ANTONIO y TERESA SOROLLA-ROMERO (2014): *Hacia una normalización de los mind-game films*. En *La democracia no es un editorial. Patrones neoliberales en los medios de comunicación*. Sociedad Latina de Comunicación Social. ISBN-13: 978-84-15698-74-6.
- LORIGUILLO LÓPEZ, ANTONIO y TERESA SOROLLA-ROMERO (2015): «“Vive, muere, repite”: el blockbuster ante el desafío interactivo», *Fonseca, Journal of Communication* 11, 118-132.
- LOSILLA ALCALDE, CARLOS (2003): *La invención de Hollywood: O cómo olvidar-se de una vez por todas del cine clásico*, Barcelona, Paidós.

- LOSILLA ALCALDE, CARLOS (2010): *La invención de la modernidad. Historia y melancolía en el relato del cine*, Barcelona, Universitat Pompeu Fabra.
- LOSILLA ALCALDE, CARLOS (2012): *La invención de la modernidad: O cómo acabar de una vez por todas con la historia del cine*, Madrid, Cátedra.
- MANOVICH, LEV (2005): *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: La imagen en la era digital*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- MARTÍN NÚÑEZ, MARTA y VÍCTOR NAVARRO REMESAL (2021): «La complejidad ludonarrativa en el videojuego: un doble boomerang», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 31, 8-9.
- MARTÍNEZ GARCÍA, MARÍA ÁNGELES (2012): *Laberintos narrativos: Estudio sobre el espacio cinematográfico*, Barcelona, Gedisa.
- MARZAL FELICI, JOSÉ JAVIER (1998): *David Wark Griffith*, Madrid, Cátedra.
- MARZAL FELICI, JOSÉ JAVIER (1996): *Melodrama y géneros cinematográficos*, Valencia, Episteme.
- MARZAL FELICI, JOSÉ JAVIER (2000): *Ciudadano Kane : Orson Welles (1941)*, Barcelona, Octaedro.
- MARZAL FELICI, JOSÉ JAVIER (2007): *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*, Madrid, Cátedra.
- MARZAL FELICI, JOSÉ JAVIER (2013): «Cine y fotografía. La política del *punctum* en *El muelle* de Chris Marker», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 12, 54-63.
- MCGOWAN, TODD (2007): *The Impossible David Lynch*, Nueva York, Columbia University Press.
- MCGOWAN, TODD (2011): *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- McKEE, ROBERT (2006): *El guión*, Barcelona, Alba Editorial.
- McLUHAN, MARSHALL y BRUCE R. POWERS (1993): *La aldea global*, Barcelona, Gedisa.
- MICHAUD, PHILIPPE-ALLAN (2004): *Aby Warburg and the image in motion*, Nueva York, Zone Books.
- MITCHELL, WALTER J. T. (1994): *Picture theory: essays on verbal and visual representation*, Chicago, The Chicago University Press.
- MITTELL, JASON (2006): «Narrative Complexity in Contemporary American Television», *The Velvet Light Trap* 58, 29-40.
- MITTELL, JASON (2009): «Sites of participation: Wiki fandom and the case of Lostpedia», *Transformative Works and Cultures* 3(3), 1-10.
- MITTELL, JASON (2017): «All in the game: The Wire, narración seriada y la lógica del procedimental», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 24, 13-25.
- MUÑOZ FERNÁNDEZ, HORACIO (2017): *Posnarrativo: El cine más allá de la narración*, Santander, Shangrila.

- NAVARRO REMESAL, VÍCTOR (2013): «La avatarización del Caballero Oscuro: un modelo formalista de la avataridad aplicado a los juegos de Batman», *LifePlay* 1, 28-44.
- OEVER, ANNIE VAN DEN (2010): *Ostrannenie. On «strangeness» and the moving image: The history, reception, and relevance of a concept*, Ámsterdam, Amsterdam University Press.
- ODART, JEAN-PIERRE (1969): «La suture», *Cahiers du cinéma* 211, 36-39.
- PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO (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, JOSÉ ANTONIO (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, JOSÉ ANTONIO (2009). *Cuando la televisión lo podía todo: quién sabe dónde en la cumbre del modelo difusión*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO (2012). Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. *Revista Comunicación*, (10), 94-114.
- PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO y JIMMY ENTRAIGÜES (2000): «La industrialización del Punctum. Efectos especiales y economía espectacular en el cine de James Cameron», *Archivos de la filmoteca: Revista de estudios históricos sobre la imagen* 34, 91-121.
- PALAO ERRANDO, JOSÉ ANTONIO, ANTONIO LORIGUILLO-LÓPEZ y TERESA SOROLLA-ROMERO (2018): «Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films», *Quarterly Review of Film and Video* 35 (3). doi: 10.1080/10509208.2017.1409097.
- PANEK, ELLIOT (2014): «“Show, don’t tell”: Considering the Utility of Diagrams as a Tool for Understanding Complex Narratives», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres: Routledge, pp. 12-88.
- PÉREZ OCHANDO, LUIS y MIGUEL REQUENA JIMÉNEZ (2021): «Umbra errans. Apuntes para una historia cultural de los fantasmas», en ESTER ALBA PAGÁN, ELENA MONZÓN PERTEJO y LUIS PÉREZ OCHANDO (coords.): *Imaginar el pasado, temer el futuro. Apocalipsis, distopías y mundos fantásticos*, Valencia, Tirant Lo Blanch, pp. 169-196.
- PÉREZ RUBIO, PABLO (2004): *El cine melodramático*, Barcelona, Paidós.
- PINTOR IRANZO, IVÁN (2017): «Aby Warburg’s Legacy, The Atlas and The Visual Essay: Montage, Editing, Emotion and Gesture», *Barcelona Investigación Arte Creación* 5(2), 156.

- PINTOR IRANZO, IVÁN (2018): «El vacío, la cólera y el mal en la ficción serial contemporánea. Una estética de la negatividad», en M. A. HUERTA FLORIANO y P. SANGRO COLÓN (eds.): *La estética televisiva en las series contemporáneas*, Valencia, Tirant Lo Blanch, pp. 59-84.
- POULAKI, MARIA (2014): «Puzzled Hollywood and the return of complex films», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 35-54.
- PRIMORAC, ANTONIA (2018): *Neo-Victorianism on Screen. Postfeminism and Contemporary Adaptations of Victorian Women*, Cham, Palgrave Macmillan.
- QUINTANA, ÀNGEL (2014): «Las imágenes supervivientes de Quentin Tarantino», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 18, 36-42.
- RAMÍREZ BERG, CHARLES (2006): «A taxonomy of alternative plots in recent films: Classifying the “Tarantino effect”», *Film Criticism* 31(1/2), 5-61.
- RENNER, KAREN (2006): «Repeat Viewings Revisited: Emotions, Memory and Memento», *Film Studies* 8, 106-115.
- REVERT, JORDI (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.
- ROJO, EUGENIA (2015): «Cisne negro o de cómo convertir un sueño en pesadilla», *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos* 19, 96-104.
- RODORÉDA, MERCÈ (1966): *El carrer de les camèlies*, Barcelona, Club Editor.
- RUBIO ALCOVER, AGUSTÍN (2005): *Dos en la carretera: Stanley Donen (1967)*, Barcelona, Octaedro.
- RUÍZ DE ELVIRA, ANTONIO (2011): *Mitología clásica*, Madrid, Gredos.
- RUSSO, PAOLO (2014): «“Pain is in the mind”: Dream narrative in Inception and Shutter Island», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 89-108.
- RYAN, MARIE-LAURE (2009): «Cheap Plot Tricks, Plot Holes, and Narrative Design», *Narrative* 17(1), 56-75.
- SÁNCHEZ, SERGI (2013): *Hacia una imagen no-tiempo: Deleuze y el cine contemporáneo*, Oviedo, Ediciones de la Universidad de Oviedo.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, VICENTE (1994): «La crítica literaria y la crítica cinematográfica», en PEDRO 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.
- SCHMERHEIM, PAUL (2008): *Paradigmatic Forking-Path Films: Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives*, Innsbruck, Innsbruck University Press, pp. 256-270.

- SCHILT, THIBAUT (2011): *François Ozon*, Champaign, EUA, University of Illinois Press.
- SCOLARI, CARLOS A. (2013): *Narrativas transmedia. Cuando todos los medios cuentan*, Barcelona, Deusto.
- SEGADE, MANUEL (2008): *Narciso fin de siglo*, Barcelona, Editorial Melusina.
- SIMONS, JAN (2008). «Complex narratives», *New Review of Film and Television Studies* 6(2), 111-126. <https://doi.org/10.1080/17400300802098263>.
- SIMONS, J. (2014): «Complex narratives», en WARREN BUCKLAND (ed.): *Hollywood Puzzle Films*, Nueva York / Londres, Routledge, pp. 17-34.
- SÓFOCLES (2015): *Edipo rey*, Barcelona, IberiaLiteratura.
- SOROLLA-ROMERO, TERESA (2018): *Narrativas no lineales. Entre la reconstrucción del MRI fracturado y la evidencia de su artificialidad*. Tesis doctoral dirigida por el Dr. Javier Marzal Felici y el Dr. José Antonio Palao Errando, Universitat Jaume I, Facultat de Ciències Humanes i Socials.
- SOROLLA-ROMERO, TERESA y SHAILA GARCÍA-CATALÁN (2013): «El Mac Guffin es el film: destinos carnalescos de las narrativas complejas hoy», *Archivos de la Filmoteca* 72, 105-117.
- SOROLLA-ROMERO, TERESA, JOSÉ ANTONIO PALAO-ERRANDO y JOSÉ JAVIER MARZAL-FELICI (2020): «Unreliable Narrators for Troubled Times: The Menacing “Digitalisation of Subjectivity” in Black Mirror», *Quarterly Review of Film and Video* 37.
- STAM, ROBERT, ROBERT BURGOYNE y SANDY FLITTERMAN- LEWIS (1999): *Nuevos conceptos de la teoría del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- STAM, ROBERT, RICHARD PORTON y LEO GOLDSMITH (2015): *Keywords in Subversive Film/Media Aesthetics. Keywords in Subversive Film / Media Aesthetics*. <<http://doi.org/10.1002/9781118340660>>.
- STEINER. GEORGE (2001): *Pasión intacta*, Madrid, Siruela.
- TAN, ELIZABETH (2016): «The only way you can dream: interfaces and intolerable spaces in Christopher Nolan’s Inception», *Continuum* 30(4), 408-418.
- THANOULI, EUGENIO (2009): *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*, Nueva York, Wallflower Press.
- TELLO DÍAZ, LUCÍA (2014): «Transtextualidad y metaficción en el falso documental: el discurso autorreferencial en The Unmaking of [Transtextuality and metafiction in fake documentaries: self-referential discourse in The Unmaking of]», *Communication & Society* 27(4), 113-129. <http://www.unav.es/fcom/communication-society/en/resumen.php?art_id=515>.
- TRÍAS, EUGENIO (2001): *Lo bello y lo siniestro*, Barcelona, Ariel.
- TURQUETY, BENOÎT (2019): *Inventing Cinema. Machines, Gestures and Media History*, Ámsterdam, Amsterdam University Press.
- VIVES-FERRÁNDIZ SÁNCHEZ, LUIS (2021): «La verdad es hija de la imagen: reflexiones sobre la posverdad en los tiempos del giro visual», *adComunica*.

- Revista científica de estrategias, tendencias e innovación en comunicación* 22, 27-44. doi: <http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.3>.
- WAUGH, PATRICIA (1984): *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*, Nueva York, Routledge.
- YOUNG, PAUL (2006): *The Cinema Dreams Its Rivals: Media Fantasy Films from Radio to the Internet*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- ZAVALA, LAURO (2013): «Para analizar la metaficción en cine», en MARTA ÁLVAREZ (ed.): *Imágenes conscientes: AutoRepresentacioneS* 2, Binges, Orbis Tertius, pp. 73-86.
- ZIOLKOWSKI, THEODORE (1980): *Imágenes desencantadas: (Una iconología literaria)*, Madrid, Taurus.
- ŽIŽEK, SLAVOJ (2000): *The Art of the Ridiculous Sublime. On David Lynch's Lost Highway*, Seattle, The Walter Chapin Simpson Center for the Humanities.
- ZUNZUNEGUI, SANTOS (1995): «Memoria y deseo», en JUAN MIGUEL COMPANY: *El aprendizaje del tiempo*, Valencia, Ediciones Episteme, pp. 9-11.
- ZUNZUNEGUI, SANTOS (2006): «El coleccionista y el explorador: a propósito de Immemory», en MARÍA LUISA ORTEGA y ANTONIO WEINRICHTER (eds.): *Mystère Marker: pasajes en la obra de Chris Marker*, Madrid, T&B Editores, pp. 165-170.

ALDEA GLOBAL es una colección de las editoriales de la Universitat Autònoma de Barcelona, de la Universitat Jaume I de Castelló, de la Universitat Pompeu Fabra (Barcelona) y de la Universitat de València, que edita obras sobre comunicación y sus tecnologías, con un amplio enfoque pluridisciplinar que comprende temas de periodismo, comunicación audiovisual, publicidad, relaciones públicas y documentación, y de otras disciplinas de las ciencias sociales y de las humanidades relacionadas estrechamente con la comunicación social.

La colección Aldea Global cumple con los requisitos de calidad, rigor y control de las editoriales universitarias internacionales y todas las obras que se publican han sido sometidas previamente a una doble selección estricta: por acuerdo de la dirección científica de las respectivas editoriales y por el sistema de revisión paritaria de al menos dos expertos en el ámbito científico.

Cada época presenta, condicionando al arte de su tiempo, síntomas de sus incertidumbres, inconsistencias, miedos y obsesiones. Y el cine es uno de los dispositivos que los recoge, estiliza y arroja de nuevo al espectador. Desde la década de 1990 hasta la de 2020, el cine nos invita a desconfiar de sus relatos. Los denominados *mind-game films* convocan narradores amnésicos, durmientes o mentirosos. Por ellos transitan figuras detectivescas que terminan descubriéndose como culpables del misterio que investigan. Escritores atormentados son devorados por sus propias ficciones. Los protagonistas proyectan, sin saberlo, siniestros *doppelgängers* que circulan como personajes reales.

Las más de las veces, ni el espectador ni los protagonistas son conscientes del delirante punto de vista desde el que se enuncia la historia, hasta bien entrada la misma. Sin embargo, la alteración temporal de estos filmes (su no linealidad) y las imposibles contradicciones que van salpicando sus argumentos nos mueven a sospechar de la fiabilidad de la narración. EL TIEMPO DE LOS AMNÉSICOS se propone entender sus mecanismos narrativos, argumentos y motivos visuales más recurrentes. Todos ellos demandan un inusual esfuerzo de interpretación al espectador, que se enfrenta a ciertos fantasmas de su propio tiempo. Así, este cine pone en evidencia, por ejemplo, las promesas vacuas de la sobreabundancia de imágenes y las nuevas tecnologías como sustentos de la memoria e identidad del sujeto contemporáneo.

