

El relato tiembla. Narrativas fracturadas contemporáneas en el cine de Alejandro Amenábar y Pedro Almodóvar¹

The story trembles. Contemporary fractured narratives in the films by Alejandro Amenábar and Pedro Almodóvar

A história treme. Narrativas contemporâneas fraturadas no cinema de Alejandro Amenábar e Pedro Almodóvar

TERESA SOROLLA-ROMERO, Universitat Jaume I, Castellón, España (tsorolla@uji.es)

RESUMEN

Este artículo analiza diversas obras del cine español contemporáneo como integrantes de una tendencia experimental de la complejidad audiovisual contemporánea: las llamadas *puzzle films* o *mind-game films*. Para resolver qué discurso subyace a su desestructuración en el caso español, analizamos fragmentos clave de *Abre los ojos* (1996), *Los otros* (2001), *La mala educación* (2004) y *La piel que habito* (2010). Concluimos que los principales malestares que emergen son el terror a no distinguir entre realidad y ficción, la desconfianza hacia la tecnología que condiciona la subjetividad y el olvido de la propia culpa.

Palabras clave: análisis textual; cine postclásico; *puzzle films*; *mind-game films*; no linealidad narrativa, narrativas complejas; cine español.

ABSTRACT

This article analyzes various contemporary Spanish films as part of one of the most experimental trends within the paradigm of narrative complexity of contemporary visual culture: the so-called puzzle or mind-game films. To solve the question of what lies beneath these narrative disruptions in the Spanish case, we developed four sequence microanalysis based on a semiotic approach to one of the prevailing conflicts in the films Abre los ojos (1996), Los otros (2001), La mala educación (2004) and La piel que habito (2010). We conclude that the main discomforts which emerge are the fear of not distinguishing reality from fiction, the distrust against the technologies that determine human subjectivity and the oblivion of one's own guilt.

Keywords: *textual analysis; postclassical cinema; puzzle films; mind-game films; nonlinear narratives; complex narratives; Spanish cinema.*

RESUMO

Este artigo analisa várias obras do cinema espanhol contemporâneo como parte de uma tendência experimental da complexidade audiovisual contemporânea: os chamados filmes de quebra-cabeça ou filmes de jogos mentais. Para resolver o discurso subjacente à sua desestruturação no caso espanhol, analisamos fragmentos-chave de *Abre los ojos* (1996), *Los otros* (2001), *La mala educación* (2004) e *La piel que habito* (2010). Concluimos que os principais desconfortos que surgem são o terror de não distinguir entre realidade e ficção, a desconfiança da tecnologia que condiciona a subjetividade e o esquecimento da própria culpa.

Palavras-chave: análise textual; cinema pós-clássico; *puzzle films*; *mind-game films*; não linearidade narrativa, narrativas complexas; cinema espanhol.

Forma de citar:

Sorolla-Romero, T. (2018). El relato tiembla. Narrativas fracturadas contemporáneas en el cine de Alejandro Amenábar y Pedro Almodóvar. *Cuadernos.info*, (43), 31-44. <https://doi.org/10.7764/cdi.43.1466>

INTRODUCCIÓN. LAS NARRATIVAS FRACTURADAS POSTCLÁSICAS

Un fantasma recorre el cine contemporáneo. Tramposo, agujerea la consistencia narrativa del cine convencional y roba al espectador el saber que este – acostumbrado por la usual docilidad de la industria *mainstream*, heredera del clasicismo cinematográfico– cree que debe poseer por derecho. Narradores amnésicos, durmientes, enfermos o mentirosos recorren el *thriller*, invirtiendo la figura detectivesca que, con frecuencia, resulta ser la culpable del crimen que investiga. En este artículo pretendemos analizar el aporte del cine español a una tendencia que parece desafiar la lógica del cine *mainstream* de Hollywood, tanto desde su seno como desde otras cinematografías nacionales de más modesta distribución; entre ellas, la española presenta diversos casos merecedores de análisis. En ellos, si bien la narrativa hegemónica no resulta completamente rota, sí queda dislocada al servicio de la puesta en escena de crisis como la desconfianza hacia el progreso tecnológico ininterrumpido o la falta de anclaje a la realidad.

Diversas nomenclaturas como *puzzle films* (Buckland, 2009, 2014), *mind-game films* (Elsaesser, 2009, 2013), *forking-path narratives* (Bordwell, 2002), *modular narratives* (Cameron, 2008) o *multiple-draft-films* (Branigan, 2002) bautizan este fenómeno postclásico presente desde la década de 1990. Sus rasgos más insistentes, como la no linealidad conjugada con los narradores inestables, ya están presentes en la temprana *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1996), previa a títulos de mayor resonancia internacional como *El sexto sentido* (M. Night Shyamalan, 1998) o *Memento* (Cristopher Nolan, 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. En contraste con el avance teleológico y la lógica causal del relato hollywoodiense, los *mind-game films* comprometen las habituales expectativas del espectador mediante una “realidad espaciotemporal fragmentada, bucles de tiempo, una confusión de los límites entre los diferentes niveles de la realidad, personajes inestables con identidades divididas, múltiples o pérdida de memoria, tramas laberínticas, narradores poco fiables y coincidencias evidentes” (Buckland, 2014, p. 5). Debemos matizar que la omnívora industria de Hollywood ha integrado algunos de estos rasgos en sus superproducciones y, a su vez, buena parte del cine postclásico perteneciente a nuestro objeto de estudio como buen

heredero del clásico respeta algunas de sus convenciones basales, especialmente en lo que se refiere al cierre de la obra, a su compleción informativa, cuya consecución llega progresivamente cuando el espectador recibe las pistas necesarias para la recomposición del relato. Tales pistas son posibles, precisamente, gracias al respeto de parte de las convenciones del cine hegemónico que diferencian estas propuestas postclásicas de la ruptura amarga, consciente e ideológica de la modernidad cinematográfica, así como de la radicalidad formal de la vanguardia. Tanto la modernidad como los *mind-game films* poseen un alto grado de autorreflexividad y se sostienen aparentemente sobre posiciones contestatarias. Sin embargo, si la primera se recrea en la opacidad de un lenguaje cinematográfico incapaz de hacerse cargo de un mundo autista, la postmodernidad lo revuelve para que el espectador se entretenga en resolverlo, incapaz de restaurar la herida destapada por el cine moderno, pero sensible a ella. La racionalidad de la gramática clásica aparentemente rota por la no linealidad o las contradicciones de los puntos de vista se plantea como un reto que resolver, como una disfunción que solucionar. No en balde parte del reto de numerosos *puzzle films* consiste en comprender por qué el relato está narrado de forma diferente. Su experimentación con la narrativa resulta, en la mayor parte del corpus, más un juego que una apuesta reivindicativa.

Con todo, Elsaesser explica que el fenómeno supera, con mucho, los confines geográficos de la industria norteamericana: “En diversos grados y en formas sorprendentemente diferentes, también se están realizando películas *mind-game* en Alemania, Dinamarca, Gran Bretaña, España, Corea del Sur, Hong Kong y Japón” (2009, p. 15). Ejemplos de ello son los filmes de François Ozon *Swimming pool* (2003), *En la casa* (2012) o *El amante doble* (2018), la emblemática *Oldboy* (Park Chan-wook, 2003), adaptada recientemente por Spike Lee (2013), o *Alabama Monroe* (Felix Van Groeningen, 2012).

Las dos premisas sobre las que se sustentan los *mind-game* y *puzzle films* son la no linealidad y la inestabilidad narrativa. Mientras que la no linealidad alude a que las secuencias no están dispuestas según una lógica temporal progresiva, sino mezcladas entre ellas de modo que no siguen un avance cronológico constante, la inestabilidad narrativa la asociaremos a las narrativas complejas (Simons, 2014) que inciden en puntos de vista o focalizaciones (Gaudreault & Jost, 1995) problemáticas que van más allá de la mera alteración cronológica

del relato. Elsaesser lo ejemplifica mencionando la aparición de personajes que no existen físicamente en la diégesis, sino que son proyecciones imaginarias de otros, la incertidumbre sobre la condición de vivo o muerto del protagonista y las paranoias conspiratorias radicalmente individuales. Particularmente, destaca

personajes centrales cuya condición mental es extrema, inestable o patológica; [...] sus formas de ver, la interacción con otros personajes y su 'estar en el mundo' se presentan como normales. Las películas vuelven a 'jugar' con la percepción de la realidad de la audiencia (y de los personajes): obligan a elegir entre 'realidades' o 'multiversos' aparentemente igualmente válidos, pero en última instancia incompatibles (2009, pp. 14-15).

En este sentido, preferimos utilizar el apelativo *puzzle film* en relación a los casos en los que no hay una explicación diegética para la no linealidad, ni desde el argumento como lo serían universos múltiples o viajes temporales ni desde el punto de vista mediante narraciones focalizadas en personajes con percepciones disonantes. Por otro lado, identificamos como *mind-game* a las narraciones filtradas por un punto de vista engañoso, aferradas al saber de un personaje amnésico, enfermo, mentiroso, o loco, tales como *Abre los ojos* y *Los otros* (2001), de Alejandro Amenábar. En ambas, la subjetividad de unos protagonistas cuya percepción está fuertemente condicionada por su pasado prevalece y filtra los hechos diegéticos según ellos los perciben, transfiriéndonos así su angustia y sus lagunas de saber.

MARCO TEÓRICO. RELATOS SINTOMÁTICOS

Las narrativas fracturadas exigen al espectador un fuerte esfuerzo de sutura debido a su enrevesado montaje. Ello implica cierta pérdida de la calma en su contemplación en beneficio de una interpretación más activa (Michaud, 2004, p. 84) que dé sentido al relato. Esa participación activa en la reordenación textual da cuenta de la necesidad de una lectura que sostenga el relato, disimulada en la escritura clásica. Así, la evidencia del montaje recuerda el "vacío que separa los fotogramas, [...] abismo de oscuridad que subyace en el cine" (Doane, 2012, pp. 275-276). No en balde la fragmentación, en tanto atributo clave de lo postmoderno, señala lo artificioso de la representación bajo la que amenaza la sospecha de la nada, de un yermo desarraigo consecuencia de la crisis de los metarrelatos, teorizada ya tiempo ha por Jean-François Lyotard (1984). En los *mind-game films* la narración se revela como un proceso inestable y poco de fiar, y no como

la mensajera de una verdad autosuficiente que sucede en un mundo bajo control. De algún modo, desafían al espectador como ya lo hiciera Alfred Hitchcock con el flashback mentiroso de *Pánico en escena* (1950), a propósito del cual reflexionaba el cineasta en su entrevista con François Truffaut (1974):

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

Tal y como advierte Hitchcock, aquello que resulta ofensivo para el espectador clásico no es concebir personajes mentirosos, ni idas y venidas temporales, sino que sea el relato en conjunto el que, empatizando con algún personaje engañado o engañoso, mienta desde un punto de vista aparentemente omnisciente. Con todo, y tras el salto de décadas que acumula todo el peso rupturista y reivindicativo de la modernidad cinematográfica, Elsaesser destaca el deleite espectral en resolver la trampa:

Sin embargo, una característica común fundamental de los *mind-game films* es el deleite de desorientar o engañar a los espectadores (además de la información cuidadosamente oculta o totalmente retenida, existen frecuentes giros en la trama y finales engañosos). Otra característica es que a los espectadores, en general, no les importa que 'jueguen' con ellos: por el contrario, se animan con ese desafío (2009, p. 15).

Habitualmente, aquello que permite el consumo ligero de estas propuestas postclásicas es la posibilidad de resolver el rompecabezas gracias a las pistas que proporciona la enunciación. Son mayoría, de hecho, los *mind-game films* que ofrecen un final cerrado, que clausuran el sentido del relato facilitando su funcionamiento como un todo compacto respetando, por ejemplo, la coherencia del *raccord* entre secuencias, aunque no se sitúen contiguamente.

Con todo, la dislocación formal es asociada desde parte de la cultura visual a lo trágico. Didi-Huberman (2009) retoma el concepto de *Pathosformeln* para vincular inextricablemente forma y contenido, argumentando que mediante la torsión de la forma cristaliza la supervivencia cultural de lo pulsional, que huye del racionalismo hermético. La sacudida del orden formal, de la calma de la representación, determina las inferencias que se puedan extraer de la imagen así como de su encadenamiento cinematográfico, en el caso del

cine no lineal. El desafío deliberado a la progresión temporal lineal del tiempo fílmico y a la correlativa acumulación de saber que le suele acompañar (regido siguiendo una lógica causa-consecuencia) retuerce la forma del relato, generando una suerte de patetismo, de *pathosformel* narrativa. La torsión de la trama, la forma de la narración, encarna lo convulso. Didi-Huberman atribuye a tales imágenes la condición de síntomas de una incomodidad, en tanto representaciones de aquello que se vela, y por eso mismo insiste en su reaparición, que implica siempre un regreso, una no linealidad, una actualización: los protagonistas amnésicos se ven abocados a que se les representen escenas relacionadas con lo no superado, lo que sobrevive. Es el caso de César con su rostro deforme en *Abre los ojos*, de Grace con su marido en *Los otros*, de Linda con su esposo en *Premonition* o de María con su hijo Diego en *Hierro*. De este modo, la repetición que enrarece o distorsiona la linealidad narrativa se convierte en imagen-síntoma del malestar no asimilado. Este provoca, o remarca, como veremos, lo trágico de alguna pérdida y su no aceptación. Las narrativas no lineales se hacen eco, así, de esa idea de lo más rechazado, lo fantasmático que reaparece de entre los escombros del orden y la convención. Ello sucede desde el argumento y desde el significativo, puesto que la sacudida violenta de la no linealidad genera esa suerte de *pathosformel* narrativa que da lugar a una trama retorcida, truncada o en bucle.

La inestabilidad narrativa y la no linealidad se corresponden con tragedias ocultas y subjetividades delirantes. Los filmes españoles que estudiaremos presentan, en contraste con los *puzzle filmes* más lúdicos, una densidad trágica que permite comprender su desestructuración como síntoma de determinadas obsesiones, por más que estas queden inscritas dentro de los productos de una industria del entretenimiento como el cine.

Ya Vicente Sánchez-Biosca proponía respecto de la desmembración del relato postmoderno que “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, p. 12). Si “lo reprimido regresa bajo formas pactadas, de compromiso” (1995, p. 184), estas pueden encontrarse en el cine consumido por un espectro amplio de público. De hecho, según Thanouli, la aproximación problemática a lo real es un rasgo básico del cine postclásico: “La narración postclásica no renuncia a la importancia de lo ‘real’; a lo que renuncia es a la manera no problemática y perfecta que el

Hollywood clásico había utilizado para acercarse a ello” (Thanouli, 2009, p. 50). No en balde, como veremos, entre los conflictos más recurrentes de los *mind-game films* se encuentran la no aceptación y el olvido de la culpa respecto de un suceso violento la implicación en una desgracia, la muerte de un ser querido, la propia, etc., del cual la narración enmarañada es síntoma. Así sucede en *Memento*, *El sexto sentido*, *Shutter island* (Martin Scorsese, 2010), *Goodnight mommy* (Severin Fiala y Veronika Franz, 2014), *Premonition* (Menan Yapó, 2007), *Triangle* (Christopher Smith, 2009) o *Spider* (David Cronenberg, 2000). Sus desgracias reviven algo de lo trágico clásico, puesto que “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” (Aristóteles, 2004, p. 68). Elsaesser reflexiona sobre la insistencia de situaciones similares en lo que bautiza como “paranoia films”:

Mujeres –madres– que lloran por un hijo, o están obsesionadas por la pérdida de sus niños. [...] temen por su cordura debido a los mensajes contradictorios que reciben del mundo que las rodea, o de esposos en quienes ya no creen poder confiar que las vuelven locas (2009, p. 25).

Como veremos, *Los otros* es ejemplo de ello.

METODOLOGÍA

La metodología utilizada combina el microanálisis textual de fragmentos especialmente significativos con la aplicación del marco teórico desarrollado. El análisis de cuestiones propias del lenguaje cinematográfico, como la puesta en escena, el montaje o los narradores debe arrojar luz sobre qué cuestiones subyacen a la complejidad de los *mind-game films* más relevantes del cine español de las últimas décadas. Por ello, escogemos escenas que atesoran el núcleo de las trampas en torno a las cuales hay un giro final. De entre el corpus susceptible de ser analizado, nos centramos en aquellas obras en que más claramente convergen las características mencionadas previamente. Son, además, parte importante de la filmografía de dos de los cineastas más relevantes del panorama hispano: Alejandro Amenábar y Pedro Almodóvar.

La muestra de nuestro análisis está compuesta por un total de dieciocho filmes. El sesgo definitorio de nuestra muestra ha tenido en cuenta tres factores. En primer lugar, la acotación a filmes de nacionalidad española según el catálogo de películas calificadas

Título	Dirigida por	Fecha de estreno
<i>Un cos al bosc</i>	Joaquim Jordà	08/noviembre/1996
<i>Tierra</i>	Julio Medem	10/abril/1997
<i>Abre los ojos</i>	Alejandro Amenábar	19/diciembre/1997
<i>Los amantes del círculo polar</i>	Julio Medem	04/septiembre/1998
<i>Los otros</i>	Alejandro Amenábar	07/septiembre/2001
<i>La mala educación</i>	Pedro Almodóvar	19/marzo/2004
<i>Hipnos</i>	David Carreras	08/octubre/2004
<i>El maquinista</i>	Brad Anderson	17/diciembre/2004
<i>Los cronocrímenes</i>	Nacho Vigalondo	27/junio/2008
<i>Hierro</i>	Gabe Ibáñez	15/enero/2010
<i>La piel que habito</i>	Pedro Almodóvar	02/septiembre/2011
<i>Mindscape</i>	Jorge Dorado	24/enero/2014
<i>Presentimientos</i>	Santiago Taberneró	24/enero/2014
<i>Mi otro yo</i>	Isabel Coixet	27/junio/2014
<i>Asesinos inocentes</i>	Gonzalo Bendala	03/julio/2015
<i>Regresión</i>	Alejandro Amenábar	02/octubre/2015
<i>El secreto de Marrowbone</i>	Sergio Gutiérrez Sánchez	27/octubre/2017
<i>El aviso</i>	Daniel Calparsoro	23/marzo/2018

Tabla 1. Muestra de filmes de nacionalidad española que presentan narrativas fracturadas

Fuente: Elaboración propia con base en el catálogo de películas calificadas del Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España.

del Ministerio de Cultura y Deporte del Gobierno de España. En segundo lugar, que la fecha de estreno se haya producido entre 1996 a 2018, en correspondencia con la temporalidad de la tendencia de los *puzzle films* internacionales enunciados en las investigaciones referenciadas en el marco teórico. Finalmente, la muestra está compuesta por filmes que presentan narrativas fracturadas. Aunque la subjetividad de lo que hemos descrito como coherencia narrativa ofuscada suponga la omisión de otros filmes que pueden potencialmente adscribirse a la muestra, la definición

de los parámetros de la narración fílmica se da según la narratología propuesta por Bordwell.

RESULTADOS

AMNESIA, SENTIMIENTO DE CULPA Y NEGACIÓN DE LA MUERTE. LA PESADILLA CIRCULAR DE ALEJANDRO AMENÁBAR

La obra de Alejandro Amenábar dibuja una suerte de círculo que recorre desde los primeros síntomas de la confusión propia de los *mind-game films* hasta la

plenitud de sus recursos para terminar, incluso, con relatos con falsa apariencia de narrativa fracturada. En *Tesis* (1996) aparece la tímida utilización de la confusión entre sueño y realidad en un *thriller* que utiliza la clásica estrategia de generar suspense regulando el acceso del espectador al conocimiento de los hechos, de forma que siempre sabe menos que el asesino. *Abre los ojos* (1997) y *Los otros* (2001), sostenidos por focalizaciones engañosas, asimilan la narración tramposa y hacen suyos temas en los que estos abundan la represión y el olvido de un episodio violento y doloroso, por ejemplo. El otro título de nuestro interés es *Regresión* (2015), pues entra en la pesadilla y la alucinación desde focalizaciones internas para terminar descubriéndose, no obstante, como un *thriller* cuya gestión de la información no lleva los puntos de vista tramposos hasta el límite de los *puzzle films*.

“RELÁJATE... ABRE LOS OJOS”

Durante los primeros instantes del segundo largometraje de Amenábar, una voz *over* femenina repite su título sobre un plano en negro. Musita, con eco decreciente, “*abre los ojos, abre los ojos...*”, hasta que la imagen funde a un plano subjetivo poblado por sábanas, en el que una mano apaga un despertador, acallando la voz femenina, para fundir a negro otra vez. Además de ser la primera referencia a lo que tiene de eliminar el sueño, identificamos diversas marcas enunciativas. En primer lugar, el imperativo de la voz puede ser interpretado como un reto para que el espectador además del protagonista reaccione ante lo atípico de la narración, que le exige comprender que gran parte de la diégesis se ubica en un espacio onírico. En segundo lugar, el arranque desde una *ocularización* interna connota la atadura a la focalización de César (Eduardo Noriega), que desde el comienzo se revela como un punto de vista con lagunas, problemático.

El relato expresa la confusión y el desconcierto de César sobre su propio pasado y el espectador comparte su conocimiento a lo largo de la historia cuando está en lo cierto y cuando se equivoca a través de la focalización interna. Esta justifica, de hecho, la no linealidad narrativa: la acumulación del saber depende de cómo César le relata su pasado a su psiquiatra, Antonio (Chete Lera), desde la celda del psiquiátrico en el que está interno, acusado de asesinato. Las escenas allí, donde lleva una máscara que imita y a la vez esconde su verdadero rostro, parecen tener lugar en el presente. Estas se alternan con sueños de César y con *flashbacks* del pasado que le explica a Antonio.

Tras sufrir un accidente de coche provocado por su ex amante Nuria (Najwa 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 otras en las que un tratamiento exitoso ha conseguido reparar el rostro y vive feliz con Sofía como pareja. Las incompatibilidades como parte de un mismo pasado generan a César problemas ontológicos que le llevan, supuestamente, a asesinar a Nuria, que a su vez asegura ser Sofía. Pero el protagonista solamente puede concebir que Nuria esté viva o muerta, que la verdadera cara de Sofía corresponda a Najwa Nimri o Penélope Cruz en tanto actantes, y que el rostro de César esté desfigurado o reparado.

Finalmente, el joven descubre que contrató los servicios de la empresa *Life extension* y se suicidó para ser resucitado en el futuro. Compró la opción de vivir en un sueño diseñado por él mismo, en el cual prácticamente todos los recuerdos a partir del accidente desaparecerían y serían sustituidos por una vida en la que su rostro es devuelto a la normalidad y Sofía lo quiere. El film se aproxima así a lo que se ha denominado *irreality films*, en los que “los personajes [...] finalmente se despiertan para ver que la realidad existe en otro lugar” (Yoshimoto, 2016, p. 125). Pero lo trágico retorna, se resiste a ser borrado de su inconsciente. La repetición de las memorias dolorosas reprimidas el accidente, su deformidad, el amor perdido las convierte en supervivencias indicadoras de su malestar. Todo ello tiene su correspondencia con la estructura de la narración, pues la repetición afecta tanto a cuestiones de puesta en escena como de guion: el retorno del rostro deforme, las caras cambiantes de algunas fotografías, llamativas líneas de guion repetidas por diferentes personajes en distintos momentos, etc. De hecho, Kilbourn la asocia directamente al trauma, puntualizando que el trauma no se encuentra en el evento original, sino en su reexperimentación a través de la memoria (2010, p. 133).

El extrañamiento que provoca a César advertir la repetición implica una *metarreferencialidad* del relato no solamente dirigida al espectador, sino imbricada con la focalización del protagonista. Este rasgo típico de buena parte de los *mind-game films* da pie a que el espectador dude de si la totalidad del relato o buena parte del mismo se ubica en su mente, como finalmente sucede en este caso.

“¡NO ESTAMOS MUERTOS!”

Otra de las obsesiones que emergen con fuerza como explicación de la algarabía temporal es la voluntad de huir de la muerte, tanto de seres queridos como de la propia. En *Abre los ojos* se intenta burlar mediante la compra de una ficción restringida a clases económicamente privilegiadas. 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”. Incluso al descubrirse habitando una falsa realidad que hace aguas, lo primero que pregunta es: “¿y yo pagué por esto?” (Bovaira, Cuerda, & Amenábar, 1997). 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. De nuevo según Kilbourn, este cine tematiza la mercantilización de la memoria moderna:

La disociación entre la identidad individual y la propiedad, el control, etc., se ve repetitivamente película tras película, llevando a concluir que, desde la década de 1970, ha emergido un nuevo modelo de subjetividad, basado en un nuevo modelo de la memoria más negativo (2010, p. 130).

Respecto del rechazo manifiesto de la realidad orgánica, sujeta a las leyes del tiempo y sensible a cortes, golpes y heridas, resulta significativa la prótesis facial que le ofrecen los cirujanos incapaces de devolver la simetría a sus facciones. El rostro protético genera un efecto de muñeco siniestro que connota la duplicidad como una constante desplegada a lo largo de todo el filme: los dos tipos opuestos de personaje femenino, las dos caras de César, el pasado y el presente, la realidad y el sueño, la vida y la muerte. La máscara sirve también a la reflexión sobre los problemas de identidad del protagonista, visualmente representados en una secuencia nocturna en la que, ebrio, se la pone al revés y parece tener dos caras. Metafóricamente, la iluminación nos niega saber cuál es su verdadero rostro. Narrativamente, el filme niega la muerte del protagonista diversas veces: tras el accidente, que (por la alternancia entre sueños y realidad diegética) parece una mera pesadilla, tras su suicidio (elidido hasta bien avanzada la cinta) y cuando, finalmente, se precipita al vacío para despertar de la vida artificial en la que se ha encontrado durante prácticamente toda la diégesis el año 2145. César se suicida para vivir soñando criogenizado y se vuelve a suicidar para salir de ese sueño convertido en pesadilla. *Mind-game films* tan paradigmáticos como *Origen* asientan, también, la potencia

de su suspense en la inseguridad acerca de si el suicidio en el sueño llevará al despertar en la verdadera realidad o, por el contrario, ya se habita ese presente y, como sucede a Mal (Marion Cotillard) en el filme de Nolan, el querer despertar muriendo resulta un irrevocable suicidio.

El mismo tema de la negación de la muerte adquiere una sensibilidad distinta en *Los otros*, protagonizada por una madre (Nicole Kidman) aterrorizada por movimientos de objetos y golpes que sacuden la oscura y silenciosa mansión en la que vive con sus hijos fotosensibles y tres sirvientes. Situada en 1945, su estética neogótica se adivina desde los títulos de crédito iniciales inscritos sobre ilustraciones entintadas que anticipan posteriores planos diegéticos. La arquitectura del caserón cantábrico se levanta a finales del siglo XIX recordando la recuperación romántica inglesa del medievalismo rústico. Los largos faldones, cabello recogido, silueta encorsetada de las mujeres, la niebla constante, la ausencia de electricidad o el oscilar de la luz de pequeñas lámparas de gas constituyen referencias a la época victoriana. Todavía más, el álbum de retratos *post mortem* que Grace encuentra en la casa convoca esa época pasada. Horrorizada, la mujer lo considera una práctica macabra y supersticiosa. El supuesto anacronismo 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, incierta y sin cuerpo al que guardar duelo, propio de la guerra.

La trampa de *Los otros* pasa por asimilar los códigos del cine de terror y hacer creer tanto a sus protagonistas como al espectador que están viviendo un cuento de fantasmas canónico. La enunciación oculta que, aunque se trata de ese tipo de historia, el espectador está situado al otro lado del espejo, junto con unos espectros que tampoco son conscientes de serlo. En ese sentido, funcionan los fenómenos inexplicables que suceden en la mansión habitada por Grace Stewart y sus hijos Anne (Alakina Mann) y Nicholas (James Bentley), atribuidos por la niña a una familia a la que dice ver. El punto de vista que predomina es el de Grace. Ella no es capaz de ver a tales intrusos y desconoce la existencia efectiva de una familia (viva, real) que habita la mansión.

El hallazgo de Grace de los retratos *post mortem* de sus sirvientes, dispuesto mediante un montaje paralelo que muestra simultáneamente el descubrimiento por parte de su hija de las tumbas de los mismos, la convence de la ligazón entre el mundo de los vivos y los muertos que creía en esferas diferentes. Previamente a

estos dos descubrimientos, los propios sirvientes han sido mostrados ocultando unas tumbas. La dramatización de la banda sonora extradiegética, la angulación contrapicada que les otorga superioridad y su actitud mueve al espectador a desconfiar de ambos sin embargo, sigue sin sospechar su condición de muerta. Un *travelling* abre el plano permitiendo que entre en campo la tumba que Mr. Tuttle (Eric Sykes) se apresura a tapar con hojarascas, mientras crece el volumen de la tensa banda sonora que alerta al espectador de las intenciones dudosas de la anciana pareja.

En la sesión de espiritismo casi inmediatamente posterior conviven en plano, por primera vez, los vivos con los muertos. Mientras el niño llora sentado en un rincón, Anne habla al oído de la médium, una de los intrusos que han contactado con sus hijos. Cuando la anciana pregunta si la madre les asesinó con una almohada gritan, desquiciados: “¡No estamos muertos! ¡No estamos muertos!” (Bovaira, Cuerda, Park, & Amenábar, 2001). La *ocularización*, que al entrar Grace en la habitación había confirmado el punto de vista que la niña defendió durante toda la diégesis (la visibilidad de la *otra* familia), se alterna con lo que *los otros* no pueden ver, haciendo desaparecer del campo a Grace y a los niños. Así, la balanza del saber queda invertida, confirmando que son los protagonistas los muertos, los intrusos, los que se niegan a abandonar la casa: pese a gritar enfurecidos que no están muertos, los tres han recordado el episodio del infanticidio.

La convivencia de ambas *ocularizaciones* en el mismo presente constituye una marca enunciativa que apunta hacia la idea que subraya constantemente el filme: la indisolubilidad de vida y muerte, presente y pasado, la represión de la culpa y su pretendido olvido y la insistencia de los fantasmas en reaparecer. Un fundido, la literal convivencia de las dos realidades en una misma imagen sin un corte de montaje, hace desaparecer a la familia viva y arrastra el plano hasta la confesión dramática de la madre asesina.

Lo cíclico de los muertos que se niegan a abandonar la mansión es recalcado por la explicación final de Mrs. Mills (Fionnula Flanagan), ya libre de sospecha, que explica que los intrusos se van, pero otros llegarán; ellos a veces los percibirán y otras veces no, pues siempre ha sido así. Visualmente, la idea toma forma con los Stewart tras el ventanal de la mansión, repitiendo para ellos mismos “esta casa es nuestra, esta casa es nuestra” (Bovaira et al., 2001). Si previamente los sirvientes, a contraluz, tras la puerta de la mansión, habían generado la sensación de amenaza, al final

son Grace y los niños quienes constituyen una imagen fantasmal. Sin embargo, la noche ha dado paso al día y la iluminación ha sido invertida: sus cuerpos aparecen iluminados y no a contraluz. El punto de vista, también invertido, les observa desde fuera de la casa y no desde dentro, pues se ha excedido el saber que se circunscribía al interior de sus paredes para acceder también a la experiencia de los vivos.

De nuevo es un fundido el recurso que les hace desaparecer del encuadre, mientras la cámara se desplaza arquitectura abajo atendiendo a la salida de la familia de la casa. El hijo pequeño mira fijamente hacia la ventana tras la que se hallan. La verja de la mansión es cerrada tras su salida y en ella se observa un cartel que anuncia su venta, sugiriendo que la historia se repetirá cuando la casa vuelva a ser habitada.

LA TEMATIZACIÓN DEL FRAUDE EN PEDRO ALMODÓVAR

En *La mala educación* y *La piel que habito* lo conflictivo de la memoria engarza con vertientes de la simulación más conscientes que las anteriores, tremendamente explícitas y autorreferenciales, como 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. La obra de Almodóvar encaja con el concepto de *puzzle films* pues más que contradicciones irreconciliables, en la historia 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.

TRAMOYISTAS MALINTENCIONADOS

Los dobleces de *La mala educación* responden a la metaficción y a la mentira. Su estructura narrativa abismada contiene el presente diegético, el guion intradiegético escrito por Enrique (Fele Martínez), basado en su infancia y en la de Ignacio (Gael García Bernal; Francisco Boira), y en el pasado tardío de este último, explicado por el exprofesor y sacerdote que abusó de él y fue chantajeado por el joven años más tarde. Así, García Bernal encarna a tres personajes diferentes: al falso Ignacio, al personaje de Zahara perteneciente al guion de Enrique, y a Juan, hermano de Ignacio.

La insistencia en el trasvase del pasado a la ficción intradiegética, sus consecuencias en el presente, los

narradores mentirosos y la inseguridad acerca de la verdadera identidad de algunos personajes demuestran la importancia de cómo la propia ficción genera desconfianza hacia sí misma a la par que invita al espectador a reparar sus inconsistencias. Así funcionan tanto *La mala educación* como *La piel que habito*, edificadas 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). Los saltos temporales esconden lo progresivo de la transformación del cuerpo, dando lugar a la impresión de que se trata de dos personajes distintos. Sin embargo, el guiño al espectador mencionado por la autora está presente, por ejemplo, en forma de diversos fundidos encadenados que se convierten en marcas enunciativas. El primero convoca en el mismo encuadre los rostros de Vera y Vicente, encarados de perfil, pertenecientes a ubicaciones temporales distintas, dando una primera pista de que se trata de la misma persona. Más adelante, un primer plano de Vicente mirando a la cámara fundirá en otro de Vera, connotando otra elipsis que esclarece la identidad del personaje. Así, todavía de forma más evidente que en *Los otros*, el fundido supera su función convencional como signo de puntuación en la gramática del montaje para señalar hacia el principal giro de guion. En *La mala educación*, también sendos fundidos moldean 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.

En *La piel que habito* no se trata de que los *flashbacks* mientan, sino de que la no linealidad, que supera lo convencional, los convierte en perversos. Las vueltas al pasado gozan, en principio, de fiabilidad por parte del espectador, si bien cuando vienen de la mano de la explicación de un personaje pueden ser interesadas (Cuevas, 2005, p. 191). Los *puzzle films* de Almodóvar confirman finalmente, además, la clausura convencional que rectifica o desvela el engaño del personaje en cuestión, si bien el meganarrador ha contribuido previamente a la ocultación transitoria de la verdad, tal y como demuestran los fundidos mencionados. Todo ello nos sirve para reivindicar la figura de este ente narrativo abstracto, gestor último del saber que retiene y administra engañosamente pedazos de información, raramente utilizada en los análisis anglosajones de narrativas fracturadas.

PIGMALIONES PERVERSOS, GALATEAS REBELDES

La crisis de la identidad, concepto que Amenábar abordaba desde la memoria y sus lagunas, es desplegada por Almodóvar mediante una reflexión sobre el género, la sexualidad y la fisiología del cuerpo que contribuyen a su configuración. De hecho, el título de *La piel que habito* es ya una referencia al cuerpo —la piel— no como algo inmutable sino transitorio, pues alguien puede *habitar* muchos lugares durante la vida. Tanto en los filmes mencionados aquí como en otros no lineales *Los abrazos rotos*, por ejemplo encontramos una constante que recuerda, desde distintos ángulos, al mito de Pigmalión y Galatea que Ovidio recogía en *Metamorfosis*, y que narra la historia de un escultor enamorado de su propia obra, una estatua femenina que cobra vida. No en balde “reflexionar sobre la propia naturaleza pone de manifiesto el planteamiento de la identidad, un hecho que se hace ostensible en todo ejercicio autorreferencial” (Tello Díaz, 2014, p. 116). La indagación de la obra sobre sí misma atañe aquí a la historia y al significante. Claros ejemplos son la repetición constante en *Abre los ojos* de lo ya visto en el filme, que lo enrarece, la creación de relatos abismados de *La mala educación* y la reformulación de otras obras artísticas en *La piel que habito* (como las Venus de Tiziano, *Los ojos sin rostro* (Georges Franju, 1960), etc.).

Sin embargo, la *re-creación* artificial y violenta se encarna además en la transformación de Vicente en Vera por parte del Dr. Ledgard para vengarse del violador de su hija Norma (Blanca Suárez), causante del trauma que la llevó al suicidio. La venganza se ejecuta con un perverso giro de tuerca: el cirujano intenta que Vera tenga la apariencia de su esposa fallecida. Ledgard cose, modela a su mujer perdida en el cuerpo de su rehén Vicente. Está, por tanto, predispuesto a amar a su frankensteniana criatura desde su concepción. En palabras de Balló y Pérez, tal transformación física da lugar a la “cristalización de este sueño necrofilico y estético hacer renacer a un ser amado” (1997, p. 289), así como a la consecución de la venganza arrebatando el cuerpo, la identidad, la vida, al agresor de la joven. Como consecuencia, “la obra creada no aporta ninguna felicidad, sino que es el espejo deformador de la destrucción del artista” (1997, p. 290), pues señala su perversión. Además, esta 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” (Almodóvar, García, & Almodóvar, 2011).

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES: EL SUEÑO DE LA RAZÓN PRODUCE MONSTRUOS

Desde *Abre los ojos* hasta *Los otros*, desde *Los Cronocrímenes* hasta *La piel que habito*, asistimos a mundos constantemente sostenidos por subjetividades frágiles, por individuos incapaces de distinguir entre lo que sucede fuera y dentro de su mente. Esta 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 —como los asesinatos de *Los cronocrímenes*, pero la adquisición del saber redobla la potencia de lo trágico al provocar la anagnórisis. Esta supone el cambio de suerte, la comprensión de la gravedad de los hechos que viene con la adquisición de conocimiento y ampliación de perspectiva —como el recuerdo de Grace de su condición de infanticida—. A continuación, exponemos las crisis, obsesiones o malestares que hemos advertido bajo la fracturación narrativa en las obras analizadas, así como en otros *mind-game* y *puzzle films* españoles como *Los cronocrímenes*, *Hierro* (Gabe Ibáñez, 2009), *Mindscape* (Jorge Dorado, 2013), *El maquinista* (Brad Anderson, 2009), *Los amantes del círculo polar* (Julio Medem, 1998), cuyo estudio pormenorizado supera los límites de este escrito y los cuales pretendemos retomar en futuras investigaciones.

1. La retórica delirante mediante la que las narrativas fracturadas despliegan ese terror a no distinguir la realidad es asociada por Josep Maria Català Domènech a la descomposición “de una realidad, estable, homogénea, objetivista, etc., y [...] una mentalidad paranoica que sería el rasgo característico del imaginario contemporáneo, desde la política a la estética” (2013, p. 86). Esa mentalidad paranoica que atraviesa al sujeto histórico de los siglos XX-XXI instala en su subjetividad la amenaza constante de conspiración y de derrumbe y tiene que ver, según Kilbourn, con una crisis mayor largamente arrastrada. Una

‘crisis’ de la memoria como el compromiso ‘meta-traumático’ del cine, y por lo tanto la cultura, con su propia historia. Esta historia aún se está desarrollando y se fusiona con los principios del siglo veintiuno, presentes en su obsesión narcisista sin precedentes con su propia identidad, tal como se define frente a una multitud de ‘otros’ reales e imaginarios (2010, p. 136).

2. La observación del autor sirve para enlazar con una segunda obsesión: la tensión entre la voluntad de recuperar una identidad olvidada y el peligro de enfrentarse al descubrimiento doloroso, que retrotrae

a la mitología edípica canon de validez universal que explica la búsqueda de la verdad como un paradójico camino hacia una hiriente caída (Balló, 2009). El dolor es para Edipo y el *héroe amnésico* el precio del conocimiento, pues ambos buscan culpables ajenos para desgracias provocadas por sí mismos. El *héroe amnésico* no tiene un saber informativo, sino una intuición sintomática, inconsciente, que lo guía. La insistencia cinematográfica en tratar la amnesia, iniciada a comienzos de la década de los ochenta (Bourriaud & Hernández-Navarro, 2008, p. 233), supone el reverso del mito de la memoria total propia de la sociedad digitalizada, pues sus ingentes bancos de memoria artificial (Kilbourn, 2010, p. 228) no garantizan al sujeto amnésico la comprensión del relato de su vida. El valor informativo de las imágenes no contiene la clave de su identidad, no sostiene su historia. *Abre los ojos*, *Los otros* o *Hierro* son títulos dirigidos por cineastas españoles que giran en torno a todo ello. En su incesante persecución de la información objetiva que le obsesiona, el protagonista paga el precio de ser golpeado por lo terrible del pasado. Analizados los rasgos narrativos que caracterizan los filmes mencionados, defendemos que su no linealidad hace presente un pasado no resuelto, expuesto por un meganarrador como inherente al presente diegético, así como por focalizaciones internas engañosas que lo reclaman para resolver un vacío incómodo.

3. En última instancia, el problema radica en el olvido de la propia subjetividad, de un trauma íntimo. Grüner recuerda que la evacuación total de la duda respecto del juicio propio puede conducir al desastre cuando alguien individuo o sociedad se considera el adalid de la objetividad más pura y, como los héroes amnésicos, suprime la conciencia de su pasado, su historia y su culpa:

Occidente no ha hecho más [...] que renegar de lo que estaba en su mismo centro, y a partir de entonces preguntarse, perplejo, de dónde viene esa violencia ‘irracional’ que permanentemente lo acecha, sin reparar que es [...] ese impulso de dominación por un saber desencarnado y ‘despulsionado’ [...] lo que se le aparece como un nuevo y gigantesco enigma que esta vez no podrá resolver sino al precio de su propia puesta en cuestión (2002, p. 308-309).

Paralelamente, lo que Elsaesser denomina “patologías (de subjetividad, de consciencia, de memoria y de identidad)” (2009, p. 31), presentes en el cine que estudiamos, superan la clínica individual para constituir una reflexión general que metaforiza toda una

problemática en torno a la fiabilidad del presente debido a la dilución de los límites entre realidad e irrealidad. Esta supera, en los *mind-game films*, la confusión del protagonista para acceder a un nivel narrativo superior y alcanzar al espectador. Català lo ratifica defendiendo 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, p. 222) vinculada a una desestabilización de los parámetros que rigen lo normal. Y el cine, en tanto arte que piensa su tiempo, propone también formas de comprenderlo mediante fórmulas como, en este caso, la inestabilidad narrativa.

De hecho, como sucede en *Tierra*, los *mind-game films* más radicales niegan una realidad unívoca, como la trilogía de David Lynch *Inland empire* (2006), *Mulholland Drive* (2001) y *Lost highway* (1997) o *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991). No solamente se resisten a ofrecer un punto de vista estable, sino que algunos disimulan esa misma privación para intensificar el efecto sorpresa de la focalización engañosa. Las narrativas fracturadas trasladan así la mencionada zozobra respecto de la indistinción entre lo sano/enfermo o real/ilusorio a los mecanismos narrativos del relato y, mediante la identificación con el punto de vista inestable, obligan al espectador a padecerla.

4. La capacidad de confundir desde el desdoble de un mismo personaje llevada a su extremo es explotada por David Lynch en sus tres *mind-game films* de referencia. Pero, a diferencia de Almodóvar y Amenábar, Lynch rechaza solucionar explícitamente por qué un mismo personaje ostenta diversos cuerpos en el mismo relato, o cambia de rol sin motivo aparente. No en balde, se trata de una de las propuestas más radicales en lo concerniente al trenzado de diferentes e incompatibles versiones de la realidad y sus límites. El otro caso que más lleva al extremo la negativa de un final unívoco es *La mujer del puerto* de Ripstein, pues las tres versiones de la desgarradora y turbia historia de rencores familiares, prostitución e incesto varían de forma muy significativa según el punto de vista adoptado sin que sepamos, finalmente, cuál de las tres es la que prevalece. En contraste, la mayoría de los *puzzle films* españoles

lo resuelven situándose del lado del cine postclásico y renunciando tanto a la vanguardia como a la conclusión moderna y a la asimilación del no-saber. De este modo, pese a la apabullante complejidad de los filmes, la narración va desenredando toda la maraña de motivaciones, puntos de vista y lagunas del pasado para, finalmente, ofrecer un retrato de conjunto que respeta la lógica causal. No quedan, en este sentido, incógnitas sin resolver. En palabras de Chris Dzialo, “solo queremos jugar con la flecha, no destruirla; después de todo, si no hay flecha, no hay futuro, y por lo tanto, no hay posibilidad para el placer” (2009, p. 109). En esta línea se posiciona José Antonio Palao Errando en su exhaustiva recopilación, clasificación y teorización de los recursos puestos en marcha en el cine no lineal de González Iñárritu, concluyendo una idea que sirve también para la obra de Almodóvar. Según Palao Errando, este estilo

no conculca jamás las leyes sagradas del MRI. Tanto las leyes del *raccord* y del montaje, como las del relato, si bien son llevadas al límite, jamás descubren lo real de su sustento enunciativo, sino que, en todo caso, provocan una invocación de la figura del meganarrador (2013, p. 160).

Si bien este resquebraja el relato, termina ofreciendo también las pistas para su recomposición.

Pese a que los filmes no lineales de directores iberoamericanos como González Iñárritu o el particular caso de *Ciudad de dios* (Fernando Merielles y Kátia Lund, 2002) han sido atendidos por los estudios filmicos, este estudio podría ser ampliado estudiando más pormenorizadamente el resto de los filmes hispanos. El flirteo con una subjetividad atormentada queda, como en ellos, en un reto cuya resolución posibilitan lo pautado de los relatos y el cobijo de la racionalidad que disipa los monstruos, la angustia, para dar paso a un duelo o expiación más próximos a la catarsis trágica clásica que a la poética rupturista de la vanguardia o el árido desarraigo moderno. Con todo, la mentira y la fragilidad de la memoria emergen como obsesiones contemporáneas interpuestas en la búsqueda de una supuesta verdad, puesta también en entredicho.

NOTAS

1. Este trabajo ha sido realizado en el marco del proyecto de investigación *La crisis de lo real: la representación documental e informativa en el entorno de la crisis financiera global* (P1-1A2014-05), financiado por la Universitat Jaume I a través de la convocatoria competitiva de proyectos de investigación de la UJI (evaluados en 2014 por la Agència per a la Qualitat del Sistema Universitari de Catalunya, AQU), para el periodo 2014-2017, bajo la dirección de Javier Marzal Felici.
2. La bibliografía al respecto atiende, especialmente, a la intersección entre el *blockbuster* de acción y la complejidad narrativa que da a filmes de marcado corte autoral—como los de Amenábar y Almodóvar—, así como a grandes éxitos comerciales como *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010), bautizada por Jordi Revert como el *mind-game film* definitivo (2013).
3. Allá donde la modernidad proponía desencuentros irreconciliables en los que recordar el pasado explicándolo no convoca una memoria certera —*El año pasado en Marienbad* (Alain Resnais, 1961)—, la desaparición sin resolución de una protagonista —*La aventura* (Michelangelo Antonioni, 1960)—, asesinatos irresueltos —*Blow-Up* (*Deseo de una mañana de verano*) (Michelangelo Antonioni, 1966)— o el suicidio de un niño —*Alemania, año cero* (Roberto Rossellini, 1948)—, la dislocación postclásica propone amnesias restauradas —*Abre los ojos*, *¡Olvidate de mí!*, *Shutter island*, *Sin identidad*, etc.—, desapariciones, asesinatos e identidades restauradas —*Memento*, *Spider*, *El maquinista*, *Identity*, *Hierro*— y niños que son fantasmas o dialogan con ellos —*El sexto sentido*, *Los otros*, *Haunter*—.
4. Como en *Los Cronocrímenes* (Nacho Vígualondo, 2007).
5. Ejemplos claros serían la trilogía de Alejandro González Iñárritu *Amores perros* (2000), *21 grams* (2003) y *Babel* (2006) o los filmes dirigidos por Pedro Almodóvar *Julieta* (2016), *La piel que habita* (2010), *Los abrazos rotos* (2009) o *La mala educación* (2004). En todos ellos, la única figura a la que se puede atribuir la responsabilidad de la no linealidad es el ente abstracto del meganarrador (Gaudreault & Jost, 1995).
6. Pese a la distinción aclaratoria que establecemos aquí, los saltos temporales y la inestabilidad narrativa también pueden funcionar imbricados, como sucede en *Abre los ojos*.
7. Cuya profunda reflexión no retoman los *mind-game films*, entendidos por Elsaesser como “caramelos para el cerebro” (Elsaesser, 2009, p. 38).
8. En relación con ello, Burucúa se pregunta: “[l]as Pathosformeln son siempre rasgos fundamentales de procesos civilizatorios históricamente singulares [...] ¿Por qué no intentar entonces un ensanchamiento parecido en nuestra época y ensayar la búsqueda de la Pathosformeln[?]” (2011, p. 42).
9. Su uso aquí refrenda la teoría de Edward Branigan, que asevera que “en el caso de experiencias complejas de la consciencia del personaje, un observador diegético, o narrador, sería totalmente inadecuado para aquella tarea” (1992, p. 102).
10. María Poulaki lo formula así: “el aspecto metaficcional de las películas complejas tiene que ver principalmente con la forma en la que socavan la veracidad de sus propias narrativas. Al mismo tiempo, el juego entre realidad e ilusión que establecen sus argumentos se combina con una narración autoconsciente que invita directamente al espectador a participar en la construcción de la diégesis, a pesar de la impresión irreal que pueden crear sus mundos ficticios” (2014, p. 41).
11. Utilizamos el término en relación con el concepto de *mise en abîme*, que designa en teoría de la imagen y literaria el anidamiento visual o narrativo de un texto en el interior de otro que lo reenmarca. Considerada en las escrituras clásicas como una práctica subversiva por lo que conlleva de explicitación de lo ficcional, está referida en este trabajo a los relatos que en *La mala educación* se van desarrollando dentro de otros que los contienen, como el guion de la película o el pasado de los personajes.
12. Tal y como demuestran, entre otras, *Abre los ojos*, *Minority report* (Steven Spielberg, 2002), *Final cut* (Omar Naim, 2004) o *Black mirror* (Charlie Brooker, 2011-).
13. Si bien existen debates al respecto que abordan estas cuestiones desde puntos de vista filosóficos y políticos (Lovat, 2018), atendiendo únicamente al devenir de los hechos diegéticos resulta imposible recomponer el relato de forma racional.

REFERENCIAS

- Almodóvar, A., Almodóvar, P., & García, E. (Producers), & Almodóvar, P. (Director). (2011). *La piel que habito* [The Skin I Live In] [Motion Picture]. Spain: El Deseo S.A.
- Aristóteles (2004). *Poética* [Poetics]. Madrid: Alianza.
- Balló, J. (2009). *Els Riscos del saber* [The Risks of Knowledge]. Barcelona: Círculo de Lectores.
- Balló, J. & Pérez, X. (1997). *La Semilla inmortal: los argumentos universales en el cine* [The Immortal Seed: the Universal Plots in Film]. Barcelona: Anagrama.
- Bovaira, F. & Cuerda, J. L. (Producers), & Amenábar, A. (Director). (1997). *Abre los ojos* [Open Your Eyes] [Motion picture]. Spain: Las producciones del Escorpión S.L. / Sogetel / Les Films Alain Sarde / Lucky Red.
- Bovaira, F., Cuerda, J. L., & Park, S. (Producers), & Amenábar, A. (Director). (2001). *Los otros* [The Others] [Motion picture]. Spain: Cruise-Wagner Productions / Sogecine / Canal+ España / Sogepaq / Dimension Films / Las Producciones del Escorpión / Miramax.
- Bordwell, D. (2002). Film Futures. *SubStance*, 31(1), 88–104. <https://doi.org/10.1353/sub.2002.0004>
- Bourriaud, N. & Hernández Navarro, M. Á. (2008). *Heterocronías: tiempo, arte y arqueologías del presente* [Heterochronias: time, art and archaeologies of the present]. Murcia: Cendeac.
- Branigan, E. (1992). *Narrative comprehension and film*. London: Routledge.
- Branigan, E. (2002). Nearly True: Plots, Forking Forking Interpretations: A Response to David Bordwell's "Film Futures". *SubStance*, 31(97), 105–114. <https://doi.org/10.2307/3685811>
- Buckland, W. (2009). *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. New York: Routledge.
- Burucúa, J. E. (2011). Las tragedias y los desgarramientos de la historia [The tragedies and tearings of the history]. *Carta. Revista de Pensamiento y Debate del Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*, 2, 40–43. Retrieved from <http://www.museoreinasofia.es/sites/default/files/revista/pdf/carta2.pdf>
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. New York: Palgrave Macmillan.
- Català Domènech, J. M. (2013). *El Cine de pensamiento: formas de la imaginación tecno-estética* [The cinema of thought: Shapes of the techno-aesthetic imagination]. Valencia: Universidad de Valencia.
- Català Domènech, J. M. (2016). *La gran espiral: capitalismo y paranoia* [The great spiral: capitalism and paranoia]. Buenos Aires: Sans Soleil.
- Cuevas, E. (2005). Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de *Memento* [Christopher Nolan seen from the perspective of Gerard Genette: narratological analysis of *Memento*]. *Zer*, 10(18), 183–198. Retrieved from <http://www.ehu.es/ojs/index.php/Zer/article/view/3932>
- Didi-Huberman, G. (2009). *La Imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg* [The Surviving Image: Phantoms of Time and Time of Phantoms: Aby Warburg's History of Art]. Madrid: Abada.
- Doane, M. A. (2012). *La emergencia del tiempo cinematográfico: la modernidad, la contingencia y el archivo* [The Emergence of cinematic time: modernity, contingency, the archive]. Murcia: Cendeac.
- Dzialo, C. (2009). "Frustrated Time" Narration: The Screenplays of Charlie Kaufman. In W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 107–128). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2009). The *Mind-Game* Film. In W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13–41). Chichester: Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del *mind-game* film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch [Actions Do Have Consequences. Logics of the *Mind-Game* Film in David Lynch's Los Angeles-Trilogy]. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, (15), 7–18. Retrieved from <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35#>

- Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico: cine y narratología* [Filmic narration: film and narratology]. Barcelona: Paidós.
- Grüner, E. (2002). *El Fin de las pequeñas historias: de los estudios culturales al retorno (imposible) de lo trágico* [The end of little histories: from cultural studies to the (impossible) return of the tragic]. Barcelona: Paidós.
- Kilbourn, R. J. A. (2010). *Cinema, memory, modernity: the representation of memory from the art film to transnational cinema*. London: Routledge.
- Lovat, S. (2018). Asking the wrong questions: Reiteration and Doubling in David Lynch's *Lost Highway*, *Mullholland Drive*, and *Inland Empire*. *Bright Light Film Journal*. Retrieved from <https://brightlightfilm.com/wp-content/cache/all/asking-wrong-questions-reiteration-doubling-david-lynchs-lost-highway-mullholland-drive-inland-empire/>.
- Liotard, J. F. (1984). *La Condición postmoderna: informe sobre el saber* [The postmodern condition: A report on knowledge]. Madrid: Cátedra.
- Michaud, P. A. (2004). *Aby Warburg and the image in motion*. New York: Zone Books.
- Palao Errando, J. A. (2013). Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa filmica postclásica [Telling the other: hypernucleus, a key figure in postclassical filmic narrative]. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, (15), 19–26. Retrieved from <http://www.revistaatalante.com/index.php%3Fjournal%3Datalante%26page%3Darticle%26op%3Dview%26path%255B%255D%3D36>
- Poulaki, M. (2014). Puzzled Hollywood and the return of complex films. In W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 35–54). New York: Routledge.
- Revert, J. (2013). Todo ha sido un sueño: el origen de Origen y la construcción del *mind-game* film definitivo [Everything has been a dream: The inception of *Inception* and the construction of the definitive mindgame film]. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, (15), 50–57. Retrieved from <http://revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=42&path%5B%5D=91>
- Sánchez-Biosca, V. (1995). *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión* [A culture of fragmentation: pastiche, story and body in film and television]. Valencia: Filmoteca, Generalitat Valenciana.
- Simons, J. (2014). Complex narratives. In W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 17–34). New York: Routledge.
- Tello Díaz, L. (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. Retrieved from http://www.unav.es/fcom/communication-society/en/resumen.php?art_id=515
- Thanouli, E. (2009). *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*. New York: Wallflower Press.
- Truffaut, F. (1974). *El Cine según Hitchcock* [Hitchcock/Truffaut]. Madrid: Alianza.
- Yoshimoto, M. (2016). Cinematic Repetition and Neoliberal Subjectivity. *Transcommunication*, 3(1), 123–135. Retrieved from https://waseda.repo.nii.ac.jp/?action=repository_uri&item_id=25497&file_id=162&file_no=1

SOBRE LA AUTORA

Teresa Sorolla-Romero, profesora asociada en el departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I, donde imparte clases en el grado de Comunicación Audiovisual. Es doctora por la UJI, licenciada en Comunicación Audiovisual con premio extraordinario final de carrera, y en Humanidades; máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación y en Historia del Arte y Cultura Visual. Ha realizado una estancia en la Universidad Oxford Brookes. Es autora de diversos artículos científicos en revistas como *Quarterly Review of Film and Video*, *Archivos de la Filmoteca*, *Ícono 14*, *Fotocinema*, *Fonseca. Journal of Communication* y *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*.