

El *Mac Guffin* es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy¹

TERESA SOROLLA ROMERO
SHAILA GARCÍA CATALÁN

> El *Mac Guffin* es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy

El presente texto recorre las consecuencias de la estética de la complejidad como tendencia de la narrativa audiovisual contemporánea. En los cines comerciales hoy encontramos una insistencia cada vez mayor en complicar las gramáticas por las que se cuentan las historias. Esto parece una invitación lúdica sostenida sobre una incertidumbre constante que reta al espectador mientras instala una aparente paradoja: al mismo tiempo que estos films adoptan una apariencia de ruptura, incluso de obstáculo para el entendimiento, se proponen como cine *mainstream hollywoodiense*. Tal contradicción nos interroga sobre tres cuestiones fundamentales: en qué medida este postclasicismo cinematográfico se distancia de los cánones y convencionalismos del lenguaje clásico; qué prometen al espectador y qué le demandan; y cómo comprometen el desvelamiento de la instancia que enuncia el texto. Estos interrogantes, asimismo, nos llevarán a determinar si esa complejidad es estructural o superficial. Partimos de la sospecha de que se trata de una estrategia carnavalesca que no rompe las leyes discursivas que parece burlar sino que las aviva y las elogia. Comprobaremos todo ello estudiando en qué desemboca la inestabilidad en las disposiciones retóricas, pues si acabara estabilizando las significaciones, esto sería un efecto calmante decisivo de cualquier cine con corazón institucional.

Palabras clave: narrativas complejas; *mind-game films*; *puzzle films*; espectáculo; interpretación; reto; enunciación; autoría.

> *Mac Guffin* is the Movie: Carnival Destinations of Contemporary Complex Narratives

This text covers the impact of aesthetics of complexity as a trend of the contemporary visual narrative. Nowadays, we find a growing emphasis on complicating the grammar for which the movies in commercial theaters are told. This may seem a playful invitation sustained on a constant uncertainty that challenges the viewer while installing an apparent paradox: under the appearance of a rapture, these films which include obstacles to the understanding, are proposed as mainstream Hollywood cinema. This contradiction brings up three fundamental questions: to what extent this postclassicism cinema grows apart from the canons and conventions of classical language; what are promising and what are requiring from the viewer; and how they jeopardize the unveiling of the enunciation. These questions also lead us to determine whether this complexity is structural or superficial. We start off from the suspicion that it is a carnivalesque strategy that doesn't break the discourse laws that seems to outsmart: it praises them and brightens them up. We will check all this studying what leads instability in the rhetorical disposition, since if it ends up stabilizing significances, this would be a decisive calming for the heart of any institutional film.

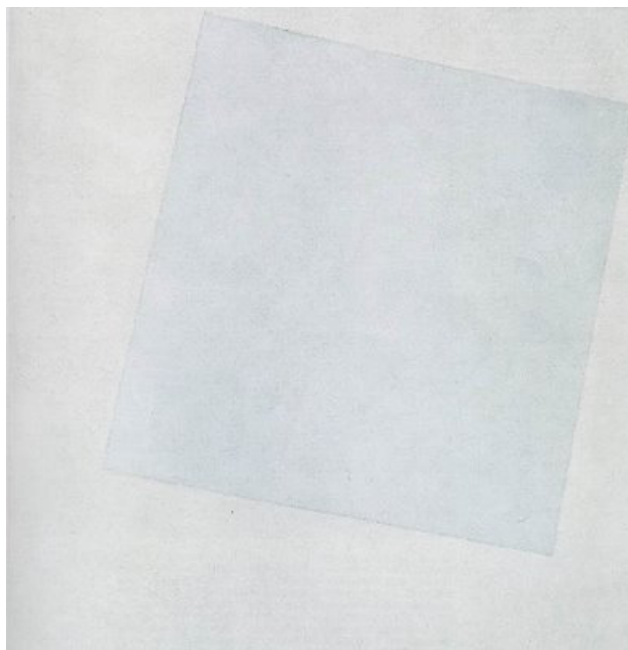
Key words: Complex Narratives; *Mind-game Films*; *Puzzle Films*; Spectacle; Interpretation; Challenge; Enunciation; Authorship.

Artículo completo: <http://www.archivosdelafilmoteca.com/index.php/archivos/article/view/459>.

1 El presente texto ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaume I-Bancaja, con el título "Análisis de los flujos de transferencia de conocimiento entre los sistemas educativos superiores y la industria del videojuego", código 11I301.01/1, para el periodo 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

Ojos almendrados y de expresión inerte, como los de los atléticos *kourós* griegos, pero no simétricos sino casi mongólicos. Gestos pretendidamente sensuales, propios de las bañistas más clásicas pero de formas brutalmente angulosas. Sus miembros, tallados sin escrúpulos por abismales líneas rectas, convierten en aberrante el tradicionalmente sugerente ofrecimiento de la figura femenina a la mirada. Cuerpos fragmentados. Y, en el centro, un bodegón de trazos infantiles. *Les mademoiselles d'Avignon*² está compuesto mediante un lenguaje duro, complejo por la disrupción que provoca, que requiere del esfuerzo y el conocimiento de determinados códigos —y de su ruptura— para ser comprendido. Vanguardia artística es un término asociado a la intelectualidad, a la educación de la sensibilidad, es un concepto elitista.³ Probablemente tenga razón Josep M. Català cuando afirma que “la vanguardia como tal ha terminado” (García-Catalán, 2013: 89). Desde luego, resulta harto difícil imaginar una nueva corriente artística que dinamite el lenguaje explorando sus límites más allá de lo que lo hicieron los movimientos de principios de siglo XX. ¿Cómo ir más allá del *Cuadro blanco sobre fondo blanco*?⁴ ¿Cómo epatar en la percepción de una sociedad en la cual el público del arte y las industrias culturales está inmerso en hibridaciones, trayectos múltiples, contingente reversibilidad, encuadres vigilantes, imágenes cada vez más artificiosas?

El espectador medio está familiarizado con los códigos audiovisuales y con toda una serie de espacios textuales que desafían esos mismos códigos. Esto facilita que propuestas filmicas comerciales recojan el guante de desconcertar a su destinatario. Para ello, rompen en apariencia las categorías espaciotemporales y la lógica causal que domina los relatos convencionales. Este tipo de cine no adscrito a un género pero, sin embargo, que persigue, desde la propia estructura del relato, desorientar al espectador, ha sido englobado bajo etiquetas como *mind-game films*, *puzzle films*, *narrativas bifurcadas*, *no lineales*, *paralelas*, *neobarrocas*, etcétera. Su objetivo es histerizar al espectador imbuido en la era digital, acostumbrado a disponer del mundo, li-



Cuadro blanco sobre fondo blanco (Kasimir Malevich, 1918)

2 Pablo Ruiz Picasso, 1907.

3 Sánchez-Biosca explica cómo el vocablo *vanguardia* se refería primero a la posición militar que encabeza un ejército, del cual ha sobrevivido el componente combativo; posteriormente se tornó en metáfora de esta primera acepción y devino político, para acabar designando desde el punto de vista estético aquellas obras artísticas que pugnan contra la tradición. Además recoge un ineludible componente de los movimientos vanguardistas, como es «que cualquier acto vanguardista esté obligado inexcusablemente a definir una actitud ética, una conciencia histórica y proclamar la insuficiencia (¿la inoperancia?) de una revolución formal o meramente provocativa» (2004: 17).

4 Kasimir Malevich, 1918.

teralmente en la palma de su mano, para consumirlo —siempre consumirlo— a su antojo. Así, la experiencia propuesta desde estas narrativas complejas no solo explota las bondades de las nuevas tecnologías para generar impacto en el aspecto visual del film, sino que fomenta la duda permanente en el espectador desarticulando los cánones narrativos desde el seno de la industria de Hollywood. Este texto trata de estudiar las consecuencias de la aparente contradicción que abre una estética de la complejidad que, al mismo tiempo que adopta un semblante rupturista, emerge desde el cine hollywoodiense.

Coincidimos con Català en que la cultura visual ha ido refinándose y en que antaño era más fácil discriminar la vanguardia, dado que iba explícitamente contra la Academia y cuando era absorbida por la industria se diluía. Sin embargo, no compartimos con el teórico la idea de que actualmente “todos nos encontramos en el mismo campo de batalla” (2013: 89). Omar Calabrese teoriza sobre el concepto de *neobarroco* distanciándolo precisamente de la ruptura y considerando que busca amparo en la globalidad:

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. Por esta razón, no es absolutamente cierto que determinadas operaciones de estilo de las vanguardias puedan situarse en el neobarroco (Calabrese, 1999: 83).

De hecho, pretendemos aquí trasladar nuestra desconfianza a que esa adopción por parte del cine comercial de una estética rupturista signifique realmente que la complejidad estructural se esté integrando en los discursos *mainstream*.

Somos conscientes de que la madurez de un arte requiere de la habilidad para explorar aquello que no le es formalmente propio y tensar sus límites expresivos para emanciparse de sus propias obviadas. Por ello nos preguntamos si este tipo de cine supone una renovación formal propia de una cierta



El retrato de Ambrois Vollard (Pablo Ruíz Picasso, 1910) y *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007)

madurez cinematográfica. E intuimos que esta nueva *estética del asombro* (Zavala, en García-Catalán, 2013: 87) audiovisual es una suerte de disfraz carnalesco que, ciertamente, propicia la fiesta y la subversión de lo que se ha identificado como el mismísimo lenguaje del cine para, en lugar de renovarlo o contestarlo, fortalecerlo. En el ritual de lo festivo desfilan esporádicas bestias y monstruos que amenazan la estabilidad cotidiana con sus bailes perversos cuando, en realidad, la están legitimando. Eugenio d'Ors en *Lo barroco* señala la festividad de lo carnalesco como una institución barroca que sirve a la instauración de la disciplina y legitima el orden, y también argumenta en este sentido Alfonso Falero: «El carnaval es un modo de transgresión [...] precisamente porque es representado, es una representación del orden como ausente. Es por tanto, una pretensión de orfandad por parte de una hacienda en ausencia del dueño, pero a la espera de su retorno» (2004: 159). Esta reflexión recuerda al argumento de *La noche de las bestias* (*The Purge*, James DeMonaco, 2013): durante una noche al año, todo tipo de crímenes y atrocidades están permitidos y ningún servicio ni autoridad garantiza el orden. El fin del desbarajuste puntual —que dará lugar a la incursión de unos excéntricos jóvenes disfrazados con máscaras en el domicilio de la familia protagonista— es el desahogo de la población estadounidense que, tras el amanecer, no delinque hasta el año siguiente. Esto mismo ocurre en estas películas delirantes que nos ocupan: es precisamente la autoridad y la norma la que suspende su ley para volver a imponerla triunfante.

Así, las jerarquías establecidas, tanto en el cine como en el devenir de las sociedades normativizadas, son precisamente las que permiten las veleidades rupturistas con la condescendencia de quien se sabe poseedor permanente de un poder institucionalizado. Y el modelo normativo hollywoodiense ha sabido advertir que en las sociedades contemporáneas nuestras relaciones con las imágenes están atravesadas por una complejidad radicalmente nueva. Es por ello por lo que nos encontramos en un viraje clave: si antes la complejidad formal era propia de los discursos de vanguardia, ahora está integrándose y naturalizándose en los discursos normativos. Esto explica que la insistencia laberíntica y multitrenzada de las piezas audiovisuales no sea, *per se* y de forma inmediata, un gesto de innovación. Con esto no tratamos de restar valor a esta tendencia audiovisual cada vez más generalizada, pues sí que pensamos que añade cierta chispa formal a la escritura fílmica para huir de la repetición de lo convencional, para conmover a un espectador apático y saturado de estímulos. Le ofrece una suerte de *caramelos para el cerebro* (Elsaesser, en Buckland, 2009: 38) problematizando, a primera vista, el seguimiento del relato y exigiendo un determinado esfuerzo intelectual. En palabras de Bordwell:

The debate about postclassical Hollywood raises the question of how to gauge change over history. On the whole, I think, critics have exaggerated the novelty of current developments. This isn't surprising, since our perceptual and cognitive systems are geared to take a great deal for granted and to monitor the world for change. We are sensitive to the slightest break in our habits. More prosaically, many humanities professors are by temperament keen to spot the next big thing. But if we want to capture the nuances of historical continuity, we don't want every wrinkle to be a sea change. Did the "classical cinema" end with the playfully knowing Singin' in the Rain (1952), or with the playfully knowing Citizen Kane (1941), or with the playfully knowing Sherlock, Jr. (1924)? In Boy Meets Girl (1938), a pair of screenwriters comments on the action unfolding before them by hollering out plot points ("Boy Loses Girl!") (2006: 9).

Aun así, a continuación defenderemos que las máscaras delirantes con las que se revisten estas superproducciones no van más allá de esa alteración momentánea, de ese desbordamiento controlado o esa provocación fugaz que tiene como fin la garantía de evitar *revoluciones* mayores o *renovaciones* mínimamente efectivas.

De corazón institucional

Mediante la torsión de los elementos cinematográficos que vertebran el discurso institucional, tales como el tiempo, el espacio o la causalidad de la acción o motivaciones del actante protagonista, asistimos a un enriquecimiento del lenguaje hegemónico. Este, como veníamos introduciendo, se disfraza de transgresión. Tan solo por su semblante, puede pensarse que ciertas narrativas no lineales se distancian del clasicismo hollywoodiense. Parece que el barroquismo formal ponga en evidencia un lenguaje que este organizaba para alcanzar la neutralidad, una suerte de grado cero de escritura. A continuación esbozaremos algunos de los rasgos básicos del Modo de Representación Institucional (Noël Burch, 1987) —a partir de ahora MRI— para contraponerlos a los de las narrativas dislocadas que nos ocupan.

El MRI está fundamentado en ciertos principios que enlazan con la idea ilustrada de progreso y conciben el relato como un trayecto teleológicamente orientado hacia la resolución de un conflicto. La motivación de los personajes y las causas y consecuencias de las acciones llevadas a cabo para conseguir sus metas se erigen como el pivote de la coherencia diegética. El tiempo avanza secuencialmente hacia delante; cuando no sucede así, queda convenientemente marcado y justificado por el devenir diegético. El espacio constituye un entorno habitable gracias a su obediencia al sistema de representación en perspectiva y a las leyes físicas por las cuales se rige el mundo del espectador. Ese mundo supone el referente ineludible del discurso hegemónico, que pretende imbuir al lector en un relato lo más naturalizado posible y alejarle de cualquier extrañamiento que pueda evidenciar la artificialidad discursiva del lenguaje filmico.

En este sentido, la puesta en escena contribuye a velar la presencia del dispositivo enunciador. Sin embargo, todos estos condicionantes que trabajan para la verosimilitud parecen cambiar sus lógicas en las narrativas complejas hoy. Su coherencia queda enmascarada tras un tiempo confuso, que huye de cualquier justificación en tanto se rige por lógicas subjetivas, cuánticas o sencillamente caprichosas. En *Fringe, al límite* (*Fringe*, J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, FOX, 2008-2013), y en general en el universo serial de J.J. Abrams, en cualquier momento, los espacios se multiplican, se cruzan y se amenazan mientras el tiempo sirve a constante experimentación suponiendo un ejemplo paradigmático de que las coordenadas espaciales responden a la fenomenología cuántica que posibilita universos paralelos y realidades alternativas entre otros tropos de la ciencia-ficción. Los dos investigadores protagonistas de *Primer* (Shane Carruth, 2004) no se molestan lo más mínimo en hacer entender cómo consiguen viajar en el tiempo mediante el artefacto que ellos mismos fabrican. Indescifrables vocablos científicos son la tabla de madera en la que el espectador debe confiar para protegerse del oleaje de incertidumbre cronológica. Los roles de los actantes de *Perdidos* (*Lost*, J.J. Abrams, A. Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010) se ven alterados según la dimensión espaciotemporal en la que se encuentran.⁵

5 Jason Mittel recoge con el nombre de *complex television* el carácter de la complejidad creciente de la relación entre argumento y trama de las series dramáticas americanas como *Perdidos* o *Fringe*.

Por otro lado, si bien el protagonista sigue siendo el centro sobre el que gravita la acción, casi siempre se ve superado por una realidad vacilante que no entiende y suele notarse loco, amnésico y obligado a buscar sentido y recomponer las escenas arrastrando tras de sí al espectador. En algunas ocasiones, este es conocedor de su desorientación mental y acompaña al protagonista en la recuperación de su identidad —¿qué somos sin recuerdos, sin historia?—. Por ejemplo, en *Olvídate de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, Michel Gondry, 2004) recorreremos escenas del pasado que unen a la pareja protagonista, la cual huye despavorida saltando de recuerdo en recuerdo con el fin de evitar que estos sean borrados. Encontramos un caso más reciente en *Trance* (Danny Boyle, 2013): el aliado de una banda criminal, amnésico, necesita recordar dónde guardó un lienzo de Goya robado para salvar su vida. Recurre a una psiquiatra que lo hipnotiza y los diferentes niveles de sueño y realidad se superponen hasta desdibujar los límites entre ellos y también las intenciones de los diferentes personajes, en coherencia con una puesta en escena plagada de espejos, superficies reflectantes y encuadres partidos. Sin embargo, en otras ocasiones el espectador desconoce la locura del protagonista, como en *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010). Da un paso más allá la disposición formal de *The Tracey Fragments* (Bruce McDonald, 2007), en la cual la pantalla estalla en multitud de *subplanos* que albergan espacios y tiempos diferentes, e incluso ensoñaciones y hechos reales, simultáneamente. Con toda esta desestructuración de las conexiones espaciotemporales y el desencadenamiento entre la causa y el efecto, los mecanismos de la enunciación podrían parecer aflorar en su capacidad de tramar un desafío al pacto espectacular.

La historia del cine ya ha dado cuenta de que el MRI, lejos de ser considerado como una orientación textual estanca, se actualiza en cada texto audiovisual y, a su vez, queda comprometido y puesto a prueba por la particularidad del código de cada film. Así, por ejemplo, la estética del videoclip o la lógica de los videojuegos han condicionado las disposiciones estéticas sin que estas se hayan alejado de la normatividad. Juan Miguel Company y José Javier Marzal (1999) ya señalaron que las piruetas espectaculares del cine de acción contemporáneo lo hacían retrotraerse al cine de los primeros tiempos donde el golpe de efecto visual hacía privilegiar su vertiente mostrativa frente a su inventiva narrativa. Aun así, todos estos efectos no suponen un distanciamiento con el lenguaje hegemónico sino más bien su adecuación y su concesión a las masas. Paralelamente, aunque los *mind-game films* o los *puzzle films*

110

cuadro



Shutter Island (Martin Scorsese, 2010) y *Origen* (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)

suponen cierta estrategia espectacular orientada continuamente hacia la sorpresa, esta no surge tanto del efecto visual como de la argucia narrativa y del entramado formal.⁶

Este tipo de películas pretenden retar al espectador en la medida en que ponen constantemente a prueba su competencia lectora —insistimos: cada vez más acostumbrada a lo lúdico, al pastiche, a las hibridaciones de discursos, a lecturas hipertextuales, a la convivencia de formatos, etcétera. Generalmente, en las alteraciones temporales del relato, la reubicación necesaria se refiere a sintagmas mayores que el plano, a secuencias que mantienen una cohesión y coherencia interna intactas pero cuyos inicio y final no encajan progresiva o teleológicamente con las que la anteceden y preceden. Sin embargo, el montaje que engarza los planos queda intacto. Esto mismo sucede en *Crash (Colisión)* (*Crash*, Paul Haggis, 2004), que presenta retales de diversas historias que giran en torno al problema racial y se van alternando en el tiempo. Al finalizar el film se da por supuesta la reubicación de los sintagmas-secuencias cuyo lugar en el seno del relato no encajaba con la idea de linealidad temporal según la cual se rige el discurso canónico. La historia queda entonces imaginariamente restaurada de manera que las heridas entre secuencias deslocalizadas pronto cicatrizan, aflora el sentido pleno y queda reforzado un tipo de discurso capaz de resistir la sacudida de la no linealidad y de puntos de vista perturbados.

Es por esto por lo que el teórico David Bordwell (2002) también ha desmitificado la supuesta novedad de los *puzzle films* o *mind-game films* —que él nombra como “*forking-path*” *narratives* o *narrativas que se bifurcan*— bajo la argumentación de que la estructura desencajada tan solo es una apariencia. Observa que, en realidad, estas propuestas audiovisuales están recorridas por jerarquías narrativas que conservan una profunda causalidad lineal y ofrecen guías que solucionan la desorientación de los significados, como el color de pelo de la protagonista de *Olvidate de mí* o la peonza de *Origen (Inception)*, Christopher Nolan, 2010). Y es que la misma fracturación del relato contiene ya su código descifrador, explicita sus reglas en la propia ocultación del MRI. Basta buscar el final de una secuencia que encaje coherentemente con el inicio de otra, aunque ambas estén separadas por varias que, dicho coloquialmente, no cuadran con su ubicación lógica. En los límites de sus partes quebradas emerge el magnetismo de la causalidad y de la linealidad temporal que permitirán la restauración del orden: cuanto más resquebrajado está el relato más convoca la linealidad como ideal, más la reclama para adquirir sentido. De esta manera, las normas del lenguaje cinematográfico adquieren una relevancia inusitada: los *puzzle films*⁷ no desafían las leyes hegemónicas, sino que las multiplican y les conceden tal importancia que, en muchos de los casos, no importa el argumento en sí sino su articulación discursiva. Elsaesser se muestra de acuerdo con esta idea:

6 Zavala (García Catalán, 2013: 87) señala esta interrelación entre la tecnología y las posibilidades visuales y narrativas: “Algo particular de estas narrativas es que están acompañadas por las incipientes posibilidades tecnológicas, no solo digitales, que van del videoclip de Wagner en la secuencia inicial de *Melancolía (Melancholia)*, 2011, de Lars von Trier, a los múltiples planos de realidad y sueño en *Origen (Inception)*, 2010, de Christopher Nolan. La diferencia cualitativa con el cine anterior es abismal, como la que hay entre las seis versiones preliminares y muy primitivas de *El planeta de los simios* (de la inicial en 1976 a la de Tim Burton en 2001), que no resisten la menor comparación con la versión más reciente —*El origen del planeta de los simios (Rise of the Planet of the Apes)*, Rupert Wyatt, 2011—, lo cual muestra cómo esas posibilidades propician la elaboración de narrativas más complejas e incisivas. Con los últimos recursos digitales se crea una verosimilitud particular, que ya no se conforma con la ironía del cine vanguardista y construye una nueva estética del asombro”.

7 Entendemos por *puzzle films* aquellas películas cuya única distancia respecto del MRI reside en que sus secuencias no están dispuestas según una lógica temporal progresiva, sino mezcladas entre ellas de modo que no siguen un avance cronológico constante.

Lo que antes era ‘excesivamente obvio’ ahora debe ser ‘excesivamente enigmático’, pero en un modo en que todavía se enseñen (como Hollywood siempre ha hecho) a la audiencia las ‘reglas del juego’, de cómo una película hollywoodiense quiere ser entendida, excepto 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, en Buckland, 2009: 37).

En *500 días juntos* (*500 Days of Summer*, Marc Webb, 2009) mediante la yuxtaposición de secuencias entre las cuales se dan saltos temporales, se observa el deterioro de la relación entre los protagonistas, sin que la historia deje de ser por ello una comedia romántica al uso —un drama romántico de corte más amargo estructurado de manera similar es *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010).

El recurso a guías y normas internas de cada relato que facilitan su seguimiento lo convierten en *hiperreglado*. Ahora bien, esta proliferación de directrices, efecto de la supuesta novedad, no implica un ramillete de pautas que cuestionan las clásicas como hacía la modernidad cinematográfica para reivindicar que el cine no debiera tenerlas. Por ello mismo, “lo que algunos llaman cine ‘postclásico’ no tiene que ser cine ‘anticlásico’” (Bordwell, 2002). Con todo ello, el enrarecimiento del discurso institucional que genera esta *estética del asombro*, no supone tanto una simple concesión al cine espectacular que lo llevaría al Modo de Representación Primitivo (Noël Burch) sino que permite una estilización del lenguaje hegemónico de la que este sale fortalecido y triunfante. Este cine postclásico no solo no se distancia del clasicismo anclado en un orden de las cosas, sino que se sirve de su apariencia desnortada para legitimar y dar consistencia al relato hegemónico. Lo inédito es que aunque aparente ignorarlo o superarlo, lo reivindica más que nunca como necesario.

112

cuadro

¿Es esto lo que la película quería decir?

José Antonio Palao (2008) ha leído estas modalidades narrativas como una reacción ética o, si se quiere, como una reivindicación que lo audiovisual hace ante lo hipertextual como modalidad que pretende imponerse como nuevo paradigma textual. La ordenación caótica de la trama tan solo es un estilema que, imitando las organizaciones reticulares, reivindica la noción de secuencialidad y de linealidad como patrón aún hegemónico en nuestro sistema cultural para nuestra comprensión del mundo. Además, con la secuencialidad se está proclamando la linealidad como trayectoria para la interpretación y el sentido bajo la siguiente lección: si el sujeto quiere sentido deberá interpretar, dejar la ramificación de posibilidades para arriesgar una lectura. La interpretación requiere no dejarse llevar por la deriva sino optar por lo determinado, lo secuencialmente dispuesto y conculcado. Ahora bien, discrepamos de esa supuesta reivindicación en la medida en que la mayoría de las películas no lineales contemporáneas no parecen decir “*si usted quiere entender algo deberá interpretar*” sino “*si usted quiere entender algo deberá montar/reordenar el film en su cabeza*” —en este sentido, entendemos que no conviene utilizar los términos *puzzle films* y *mind-game films*⁸ como sinónimos. De este modo, estas narrativas no reivindican la interpretación sino que exigen una reordenación. La diferencia entre una y otra se hace aquí fundamental. Defender que interpretación y reordenación no son la misma cosa requiere recordar

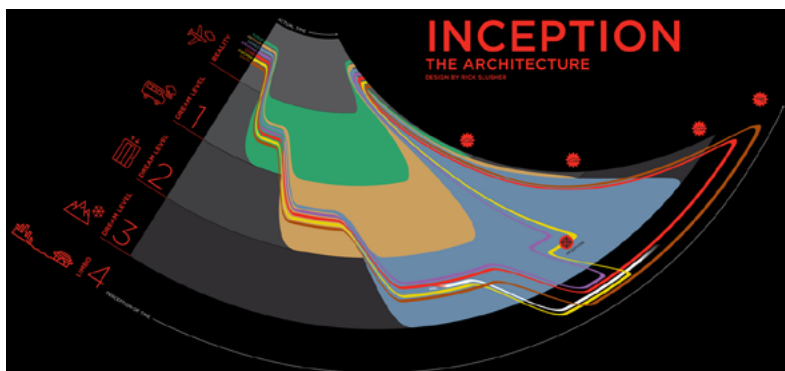
8 Por *mind-game films* entendemos aquellas narrativas complejas que inciden en puntos de vista problemáticos yendo más allá de la mera alteración cronológica del relato.

la teorización que hizo Oudart sobre el concepto de “sutura”. Esta llega para nombrar la relación que se establece entre el sujeto espectador y la cadena del discurso. Ya el montaje cinematográfico conlleva la idea de corte y el propio cine narrativo, desde Griffith, surge de una articulación de la fragmentación. Será, pues, el espectador el encargado de coser esas fallas en el discurso para, así, otorgar sentido entre unos y otros planos. Por tanto, esos vacíos-bisagra despliegan un lugar simbólico que emplaza a un lector para que sostenga el discurso, él debe construir el sentido que el lenguaje no puede cubrir. Ahora bien, las narrativas complejas contemporáneas no demandan tanto la interpretación como acto de encadenamiento entre planos, sino que exigen la reordenación de las secuencias para apaciguar una escena que se ha presentado delirante. Y es que el destino de este trabajo es la restauración de una escena consistente. En definitiva, al espectador no le sirve una interpretación particular desplegada desde su lugar simbólico como lector, sino que tiene que restaurar un orden para que cobre significado el relato y así puede ponderar su lectura con su compañero de butaca —*¿es esto lo que la película quería decir?*

El nuevo contrato entre el espectador y la película no se basa ya exclusivamente en la verificación ocular, la identificación, el perspectivismo voyeurístico, y lo “espectatorial” como tal, sino en las reglas particulares que obtenga y, en cierto sentido, son las condiciones para el visionado: el (meta-)contacto establecido por las diferentes comunidades interpretativas con las películas, a través de “las reglas del juego” que cada comunidad considere pertinentes y por las que el film se define a sí mismo: sus “condiciones de felicidad”, como los lingüistas podrían decir (Elsaesser, en Buckland, 2009: 37-38).

Esto nos hace pensar en un acto espectacular dominado por un imperativo de *puzzle* que lejos de soportar el riesgo o el vértigo de una interpretación propia es un ejercicio hacia la completitud imaginaria. Es por esta argumentación por lo que desconfiamos de la laberíntica estructura como una inventiva que llegue para reivindicar el acto de lectura secuencial frente a la poética de las múltiples posibilidades textuales. La pensamos, más bien, como una estrategia que se sirve de la artificiosidad de las gramáticas audiovisuales para reclamar sentido común en un momento histórico en el que este parece en fuga constante —crisis económica, voracidad informativa, conversión digital desjerarquizada, globalidad mal entendida, investigación en física cuántica. Buscar el sentido común exige buscarlo, pues, en comunidad. Ante las escenas desencajadas el espectador se siente irremediamente solo, identificado con el protagonista ignorante y con todo el peso de un discurso hostil sobre sus espaldas. Por ello, el espectador va en busca de un vínculo con *los otros* para verificar si ha acertado en su lectura. El carácter hiperreglado de este cine incita a la búsqueda del reconocimiento, propicia el juego y la proliferación de teorías que se ponen en contacto en una suerte de cultura colaborativa.

Hay pues, en la correspondencia entre los mind-game films y su público un potencial sentido de pertenencia que se activa en el mismo momento en que un sector del palco experimenta el mismo efecto mind-blowing, que podría resumirse en: una suma de fascinación ante el desafío a las formas establecidas —narrativas, en la configuración de los personajes y su punto de vista—; una sensación de reto similar a la de enfrentarnos a un puzzle de miles de piezas; y finalmente, la satisfacción de haberlo completado con éxito, que podemos encontrar amplificada cuando esa experiencia es compartida por otros espectadores (Revert, 2013: 56).



Uno de los numerosos mapas de *Origen* que ha elaborado y compartido la comunidad de espectadores: su gramática postclásica instala un reto con niveles y reglas propias que mientras convoca a un arquitecto lúdico esconde una enunciación profundamente clásica.

Así, la conclusión del relato no depende tanto de que la enunciación restaure el desequilibrio de la historia sino de que deje cierta insatisfacción —al no *entenderse* todo a la primera. Sobre esta se articula para el público el desafío de desarmar los enigmas de los films. Da cuenta de ello, por ejemplo, la proliferación de teorías sobre el final de *Origen* o los mapas conceptuales que han elaborado los espectadores para tratar de clarificar sus capas de espacios y tiempos.

El encuentro colectivo de una significación compartida se ofrece, pues, como la recompensa del visionado, una nueva fórmula del final feliz con la diferencia de que el clásico concluía con el relato y el de los *mind-game films* parece necesitar la comprobación extratextual y colectiva. Y cuanto mayor ha sido el desorden inicial, mayor habrá sido el reto de desciframiento y, por tanto, mayor la recompensa para el público por haberlo entendido. Con todo, la interpretación pasa a ser un artefacto lúdico que pone a prueba y obliga a sofisticar constantemente los códigos cinematográficos para instalar retos cada vez más desafiantes. Y, precisamente por ello, este cine tiene, como decíamos, un carácter preñado de normas: no olvidemos que estas son las responsables de provocar el reto. Esto nos lleva a pensar directamente en los videojuegos, textos lúdicos que a nuestro parecer están influenciando en gran medida a las gramáticas cinematográficas. En estos, señala Víctor Navarro, “las reglas están diseñadas para exigir esfuerzo al jugador” (2013: 88), con lo que, a más de ellas, más desafío y, por ende, mayor gratificación final al desentrañar la opacidad como obstáculo.

Juguetes del director

Hasta aquí hemos advertido cómo los discursos multitrenzados trabajan sobre una apariencia de deconstrucción lógica hasta que suelen encontrar solución a través de una omnisciencia narrativa. La propia estructura de *thriller* que adoptan muchas de estas películas hace esperar al final un punto de giro de guion que resuelva y que haga encajar las piezas. El espectador espera, pues, la consistencia del relato, un cierre brillante que delate un tramoyista detrás del mismo. La ficción contemporánea lleva tiempo ya sugiriendo que detrás de lo que enseña se esconde un plan maestro que articula todas las incógnitas. A veces, se trata sencillamente de una resolución de guion, como es el caso de corporaciones secretas en *The Game* (David Fincher, 1997), *Desafío total* (*Total Recall*, Paul Verhoeven, 1990) o *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997). En otras ocasiones, es el propio protagonista el que lleva inscrito el esquema cifrado en su cuerpo: Michael Scofield, protagonista de *Prison Break* (Paul T. Scheuring, FOX: 2005-2009), entra en la cárcel con la idea de fuga escrita en su cuerpo. Leonard Shelby, protago-

nista de *Memento*, inscribe en su piel las mentiras que necesita creer. En *Flashforward* (Brannon Braga, David S. Goyer, Robert J. Sawyer, ABC: 2009-2010) se escribe un gran mapa de datos y relación de informaciones que los agentes del FBI necesitan, pero antes de que estos puedan leerlos, su antagonista los borra irónicamente ante sus ojos. En cualquier caso, lo relevante, y lo que despliega cierta bruma mágica, es que el espectador acabe advirtiendo que las claves estaban ahí, ante su mirada, dispuestas como adivinanza.

Todas estas estrategias a través de las cuales se van dejando tanto pistas como trampas en el relato no son nuevas. De hecho, estas argucias deben su poder a la novela policíaca, el cine negro y su herencia televisiva para trazar una dialéctica y tensión de saberes entre el protagonista y el espectador. En el relato detectivesco canónico la resolución de lo enigmático encumbra al personaje y, con él, a una enunciación que, invisibilizada, ha urdido un acertijo efectivo. Por contra, en los films postclásicos que nos ocupan, el personaje no sale victorioso. El investigador no guarda esa distancia ética y científica con los hechos sino que más bien se nombra detective de su propia vida para construir una huida de sí mismo, como en las ya citadas *Memento* y *Shutter Island*. Bordwell (2010) ofrece explicaciones en esta dirección sobre el último de los films mencionados:

It hovers between realism and subjectivity: parts of what we see are really happening in the fiction, while other parts are wholly in Teddy/Edward's mind. [...] Apart from the dream sequences, certain hallucinations are rendered in undistorted terms. So, for instance, scenes like the cave conversation with the second Rachel Solando are wholly Teddy's mental projections. Other scenes oscillate between subjectivity and objectivity, as when Teddy is preparing to set fire to Cawley's car and talks with his wife Dolores—although the next shot confirms she's not really there.

De este modo, el relato juega con la confianza que tradicionalmente el espectador ha acostumbrado a depositar en el detective como brújula de la historia, a la vez que lo emplaza a ser un espectador más desconfiado que compita directamente con una narración todavía más engañosa. Con lo cual, la potencia del relato desvía la atención a una enunciación silenciosa que urde planes contra el espectador. Ahora bien, esto, lejos de poner en evidencia los mecanismos de la enunciación, parece encumbrar al director. En las películas de David Fincher *The Game* (1997) y *El club de la lucha* (*Fight Club*, 1999) los finales que dejaban en evidencia su exposición embaucadora dirigen la atención hacia la instancia narrativa. No es casualidad, pues, que estas cintas hayan servido para señalar a este como uno de los directores contemporáneos más reputados, que junto a Christopher Nolan, parece estar recogiendo el testigo de Martin Scorsese. Estas formulaciones discursivas que se resuelven a través de la fascinación de una suerte de plan maestro, no lo hacen tanto destacando la labor enunciativa sino su carácter autorral, a nivel empírico. El propio Elsaesser, padre del término *mind-game films*, entiende estos como una “forma de autoalegoría de la autoría” (2013: 8). Obviamente autor empírico y enunciator encuentran correspondencias, puesto que el primero es el responsable final de la totalidad del discurso. Pero conviene advertir que no son la misma cosa. El autor es la firma de la obra mientras que la enunciación es la impronta fijada del autor en el texto. A nivel narrativo, es el narrador que vehicula y escande el conocimiento proporcionado al espectador. Este funciona como *grand imagier*, la figura teórica que organiza la estructura del enunciado y define las aristas de la significación que actualizará el espectador

con su propia interpretación.⁹ Pero si decíamos en el anterior punto que a estas relatos fracturados no les interesa la interpretación simbólica sino una reordenación imaginaria para que el espectador pueda constatar su acierto con la comunidad de espectadores, también les interesa más que recaiga la atención en el director como autor explícito y no en la enunciación —es decir, en los recursos narrativos del texto. Esta se preserva en la sombra, allí donde es más efectiva, esquivando desvelarse como un aparato mediador que ejecuta, en palabras de Foucault (1973: 43), una “violencia sobre las cosas”. El hecho de que el pilar básico de los discursos normativos sea una enunciación transparente es precisamente porque esta contribuye a solucionar una preocupación constante en el pensamiento occidental: “velar para que en el discurso haya el menor espacio posible entre el pensamiento y el habla” (Foucault, 1973: 39). Todo esto refuerza nuestro planteamiento inicial según el cual estas gramáticas complicadas lejos de suponer una renovación formal participan de un ritual carnavalesco que se soporta continuamente en un juego de incertidumbre destinado a no cesar ni dentro ni fuera del texto, revelando que nosotros somos un juguete para el director y el propio film es solo un escenario del juego, una simple excusa, esto es, un mero *Mac Guffin*.

Bibliografía

- Bordwell, David (2002). *Film futures*. *Substance* 97, 88-104.
- Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press.
- Bordwell, David: “Scorsese, ‘pressionist”, <<http://www.davidbordwell.net/blog/2010/04/21/scorsese-pressionist/>> (21/4/2010)
- Buckland, Warren (ed.) (2009). *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Burch, Noël (1987). *El tragaluz del infinito. Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid: Cátedra.
- Calabrese, Omar (1999). *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.
- Català, Josep M. (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. Barcelona: Servei de Publicacions de la Universitat Autònoma de Barcelona.
- Company, Juan Miguel; Marzal, José Javier (1999). *La mirada cautiva. Formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.
- D’Ors, Eugenio (2002). *Lo barroco*. Alianza/Tecnos, Madrid.
- 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 (2009). The Mind-Game Film en Buckland, Warren (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Foucault, Michel (1973). *El orden del discurso*. Barcelona: Tusquets Editores.
- Falero, Alfonso (2004). El barroco visto desde la historia intelectual japonesa en Aullón de Haro, Pedro (ed.) *Barroco*. Madrid: Verbum.
- García Catalán, Shaila (2013). (Des)encuentros: Las retóricas delirantes y las cosas. *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15, 84-91.
- Gómez Tarín, Francisco Javier (2011). *Elementos de Narrativa Audiovisual: Expresión y Narración*. Santander: Shangrila.
- Navarro Remesal, Víctor (2013). *Libertad dirigida: Análisis formal del videojuego como sistema, su estructura y su avataridad*. <<http://hdl.handle.net/10803/111168>> (16/6/2013).

9 Por ello Bordwell matiza que el narrador no es tanto el creador de la narración sino al contrario: es la narración la que crea al narrador, de modo que este es producto y efecto de su propio texto.

Mittel, Jason. (2006). Narrative *complexity* in contemporary American Television, *The Velvet Light Trap*, 58, 29-40.

Palao, José Antonio (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: Linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo, en Tortosa Virgilio (ed.) *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

Sánchez-Biosca, Vicente (2004). *Cine y vanguardias artísticas. Conflictos, encuentros, fronteras*. Barcelona: Paidós.

■ Autoras

Teresa Sorolla Romero (Castellón, 1989), es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I con premio extraordinario final de carrera y máster en Nuevas Tendencias y Procesos de Innovación en Comunicación. Estudiante de la licenciatura en Humanidades y el Máster Interuniversitario en Historia del Arte y Cultura Visual, orienta su trabajo de investigación hacia las narrativas no lineales y la filosofía contemporánea.

Shaila García Catalán (Castellón, 1983) es profesora ayudante doctora del Departamento de Ciencias de la Comunicación de la Universitat Jaume I donde imparte “Cultura visual y medios de masas” en el Grado en Diseño y Desarrollo de Videojuegos entre otras asignaturas. Actualmente centra sus investigaciones en las narrativas complejas, las narrativas circunloquio y los textos lúdicos.

Fecha de recepción: 24/06/2013 Fecha de aceptación: 26/07/2013

