



**ACTAS**

IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

Universitat Jaume I, Castellón  
2011

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

Poética del  
Mac Guffin  
narrativa del  
gadget  
una economía  
apolítica  
de los objetos

**JOSÉ ANTONIO PALAO ERRANDO<sup>1</sup>**  
UNIVERSITAT JAUME I

---

<sup>1</sup> El presente trabajo ha sido realizado con la ayuda del Proyecto de Investigación “Nuevas Tendencias e hibridaciones de los discursos audiovisuales contemporáneos”, financiado por la convocatoria del Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Ciencia e Innovación, para el periodo 2008-2011, con código CSO2008-00606/SOCI, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.

## 1. El estilo postclásico y el régimen de los objetos: las reverberaciones del Mac Guffin

Hace más de diez años que está teorizada la textura específica del film *postclásico* sobre la base del film de acción, que es su núcleo modélico. Ésta se caracteriza por a predominancia del plano, el montaje ultraveloz y la voracidad narrativa que *cautiva* la mirada del espectador<sup>2</sup>. Evidentemente, esta cautividad de la mirada por una explosión espectacular nos empuja a la necesidad de explorar la cuestión del *sentido* y los modos de significación en el estilo postclásico, lo que implica la atención previa al problema de la percepción y a su unidad mínima en la pantalla cinematográfica, *el objeto*.

Ahora bien, creemos que es una opinión generalizada que todos los alardes e innovaciones visuales y narrativos del cine de acción postclásico van exclusivamente en pos de una mayor espectacularidad y no revisten un carácter propiamente experimental: el cine postclásico no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional y la linealidad y causalidad narrativas (hasta las películas narrativamente no lineales, tan abundantes en este periodo, podrían ser re-montadas en un relato lineal), tanto como las leyes del *raccord* y del montaje, 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* (Jost y Gaudreault) lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque éste es un sostén inconsciente —y ello podría invocar la posición del espectador como responsable y constructor de las significaciones que el film propone— mientras que el *meganarrador*, el autor implícito (Gómez Tarín, 2010), es una figura que ofrece al espectador un cobijo hermenéutico y garantiza la consistencia última del universo narrativo.

Por ello mismo, no es inapropiado buscar en un precedente clásico la clave que nos ayude a entender el valor visual y narrativo de los objetos en el cine comercial contemporáneo. Y no lo hay mejor que *ese objeto autonegado, vaciado de sentido metafórico o simbólico, de cualquier autonomía connotativa, para subordinarse a la lógica metonímica del relato, que el Mac Guffin hitchconiano*. Hitchcock lo

y no lo hay mejor que  
ese objeto  
autonegado, vaciado  
de sentido  
metafórico o  
simbólico, de  
cualquier autonomía  
connotativa, para  
subordinarse a la  
lógica metonímica  
del relato, que el Mac  
Guffin *hitchconiano*

---

<sup>2</sup> Para todos estos extremos vid. Marzal y Company, Palao y Entraigües, González Requena y Palao (2007).

caracteriza (vid. Truffaut) como un pretexto para desencadenar una acción de intriga que no tiene ningún valor en sí mismo:

En realidad, esto no tiene importancia y los lógicos se equivocan al buscar la verdad del «Mac Guffin». En mi caso, siempre he creído que los «papeles», o los «documentos», o los «secretos» de construcción de la fortaleza deben ser de una gran importancia para los personajes de la película, pero nada importantes para mí, el narrador [...] Esta anécdota demuestra el vacío del «Mac Guffin»... la nada del «Mac Guffin». (..)

Un fenómeno curioso que se produce invariablemente cuando trabajo por primera vez con un guionista es que tiene tendencia a poner toda su atención en el «Mac Guffin», y tengo que explicarle que no tiene ninguna importancia (Truffaut, 1976: 115)

Y añade:

Lo que importa es que he conseguido aprender a lo largo de los años, que el «Mac Guffin» no es nada. Estoy completamente convencido, pero sé por experiencia que resulta muy difícil convencer a los demás. Mi mejor «Mac Guffin» —y, por mejor, quiero decir el más vacío, el más inexistente, el más irrisorio— es el de *North by Northwest* (*Con la muerte en los talones*) (Truffaut, 1976: 117-118)

Por lo tanto, un *Mac Guffin* es un saber que se comporta como un objeto, un saber desesemantizado que se aviene perfectamente a lo que en otros lugares (Palao, 2004 y 2009) hemos llamado *Paradigma Informativo*, pero que se aviene aún mejor a la versión del mismo que ofrecen estos tiempos reticulares<sup>3</sup> (Palao, 2009). Hemos pasado pues del *saber-secreto* (microfilm) de la Guerra Fría al *saber-comunicación* en los que la temporalidad es esencial pues en el cine postclásico ese saber es un saber / tiempo soportado por un objeto.

## 2. Imagen, signo, objeto: Desde la ontología a la semiología (y vuelta).

### 2.1 La preceptiva cinematográfica

Es importante para nuestra indagación, precisamente, demarcar esta cuestión del *objeto* y la *percepción* en el entorno de la teoría cinematográfica. Es conocido que desde la *dictadura del montaje* (Metz) en el cine de Vanguardia (con Eisenstein a la cabeza) y en los primeros tiempos del *cine de integración narrativa*, se pasó a un realismo ontológico en el que la llegó a postularse la indicación de un montaje prohibido por parte de la escuela francesa, con Bazin<sup>4</sup> a la cabeza. Pero nos interesa detenernos en aquellos momentos en los que la teoría, ya sólidamente constituida, pero sólo sobre la base de una inducción exclusivamente empírica, se presenta como una *preceptiva* acerca de la esencia y características del lenguaje

<sup>3</sup> Frente a *Modelo Difusión*, al que el *Cine Clásico* pertenece de todo derecho.

<sup>4</sup> Vid. Metz *Op. cit.*, para todas estas cuestiones.

cinematográfico, porque más allá de que las posteriores elaboraciones de la semiótica del código (vid. más abajo) y del análisis (materialista) del texto fílmico, éstas bases preceptivas siguen teniendo su peso —y su valor— en la práctica cinematográfica. Un magnífico ejemplo de este tipo de conceptualizaciones es el trabajo de Marcel Martin<sup>5</sup>. Respecto a lo percibido en la pantalla y su relación con la significación, dice lo siguiente:

Todo lo que se muestra en la pantalla tiene sentido y, la mayor parte de las veces, un segundo significado que sólo puede aflorar con la reflexión; podríamos decir que toda imagen *implica* más que *explica* [...] Por esta razón, la mayoría de las películas de calidad son interpretables en varios niveles según el grado de sensibilidad, imaginación y cultura del espectador.

El empleo del símbolo en cine consiste en recurrir a una imagen capaz de sugerirle al espectador más que lo que pueda brindarle la sola percepción del contenido aparente. Respecto de la imagen cinematográfica, podríamos hablar de un *contenido aparente* y de un *contenido latente* (o incluso de un *contenido explícito* y de un *contenido implícito*): el primero sería inmediata y directamente legible y el segundo (eventual) estaría constituido por el sentido simbólico que el realizador ha querido darle a la imagen o el que el espectador ve en ella por sí solo. De un modo general, el uso del símbolo en el film consiste en reemplazar a un individuo, un objeto, un gesto o un hecho por un *signo* (se trata entonces de la elipsis simbólica, ya estudiada) o en hacer aparecer un segundo significado ya por la semejanza de dos imágenes (*metáfora*), ya por una construcción arbitraria de la imagen o del acontecimiento que les confiere una dimensión expresiva suplementaria (*símbolo* propiamente dicho) *implica* más que *explica* (2002: 101)

Y más adelante:

Sea como fuere, el proceso normal del símbolo es siempre el de hacer brotar un segundo y latente significado del contenido inmediato y evidente de la imagen. Ahora bien, existen películas —a decir verdad, muy escasas— que dan muestras de una curiosa alteración de los valores y un sorprendente desconocimiento de la naturaleza realista del cine. Estos films transforman la apariencia directamente legible de la acción (primer grado de inteligibilidad de una película) en simple basamento, creado artificialmente y destinado a sobrentender un sentido simbólico (segundo grado de inteligibilidad), que adquiere un lugar de primerísima importancia. Estos films, así, trastornan la "regla del juego" cinematográfico, que exige que la imagen sea, en primer lugar, un trozo de realidad directamente significativa y, en segundo lugar, de un modo accesorio y optativo, la mediadora de un significado más profundo y general. A

---

<sup>5</sup> Puede también consultarse Perkins, *Op. cit.* para una línea muy similar

través de esto se exponen a varios peligros; el principal es que la acción resulta artificial e inverosímil (2002: 116)

Es decir, que lo que proporciona la base significativa de cualquier denotación, y de paso le concede su pura esencia cinematográfica, es la subordinación de todos los recursos significantes a la diégesis. Para esta teoría pre-semiótica, el cine es narrativo o no es cine.

## **2.2 De la semiología a la hiperrealidad: el objeto disuelto en el signo**

Lo curioso es que, como podemos ver en Metz —a cuyas brillantes elaboraciones estructurales y metodológicas, pensamos, les falta una formalización del concepto, hoy generalizado, de *Modo de Representación*— jamás llega a poner cuestión de forma definitiva este dogma, aunque en el enfoque semiológico se plantea de forma distinta: *la diégesis es el plano de la denotación que ejerce como significante del plano connotativo*. Pero evidentemente, este *plano denotativo* en cuanto posible “lengua del cine” es el que causa problemas a esta primera *semiología del código*, determinadamente influida por el prestigio epistemológico de la lingüística estructural. El problema clave es la discrecionalidad de las unidades mínimas, que como en las lenguas naturales, permitieran establecer una doble articulación en la *lengua* del cine. Los signos icónicos, sin embargo, no pueden ser absolutamente inmotivados y esta pregnante identidad de los perceptos, análogos de los objetos, impiden esta formalización códica. De ahí los denodados esfuerzos de Pasolini por encontrar esas unidades mínimas en el plano y en el montaje (los *ritmemas*) y que deberían permitir la transcripción de un film en un trasunto de partitura, o que Mitry hable de un *lenguaje sin signos*. En efecto, todos los signos que usa el cine son motivados. Por lo tanto es *un lenguaje sin signos pero no sin significantes*. (Mitry, 1976: 269) La imagen es un signo primario. No significa, sino que selecciona. Pero al seleccionar carga a los objetos de significaciones:

El mundo representado, duplicado, *denotado*, parece *connotarse* —y se connota efectivamente— dentro de la propia denotación (1976: 272)

La imagen no es el simple “desarrollo” de lo real, sino un desdoblamiento *formalizado* a través del cual lo real que se desvela bajo un aspecto fugitivo parece “significarse” en este aspecto. No es un signo natural sino *un signo de representación* a través del cual el mundo toma un *sentido segundo*. Se convierte en su propio signo para sí mismo (1976: 273.)

Como vemos, también para Mitry, lo diegético es lo denotado, mientras que las significaciones superpuestas son lo connotado. Es, sin embargo, el recorrido de Metz (2002) entre mediados de los 60 y principios de los 70 el que es ejemplar en el sentido que estamos viendo: desde el intento de fundamentar un código a imagen de las lenguas naturales, dado el innegable prestigio de la lingüística en el

ámbito del estructuralismo en general y —cómo no— de la semiología en particular, llega a constatar que el cine actualiza multitud de códigos culturales que le preexisten, pero no tiene un código propio. El cine se ha establecido sobre unos patrones de escritura fílmica<sup>6</sup>, es su evolución discursiva la que ha fundamentado sus modos propios de significación, interiorizados por su espectador modelo, pero no tiene una segunda articulación propia, como las lenguas naturales. Por ello, del intento de establecer una doble articulación fílmica pasa a considerar que «el cine no es lengua, sino lenguaje», y ello precisamente porque la lengua natural es *metalenguaje* para todos los demás sistemas semiológicos (Metz, 1975). Y de ahí, que el paralelo con la semántica sea posible: «el objeto visualmente identificable corresponde, en el plano de la nominación, a *una acepción de un tema*, es decir, exactamente lo que Greimas llama un *semema*»

Ya tenemos, pues, *el objeto articulado como unidad sémica en el seno de los discursos visuales en general*. Por este motivo, cuando Deleuze aborde el problema semiológico, y constatando que ya en el interior del plano hay movimiento y por lo tanto montaje, afirma:

Lo que nosotros llamamos normalidad es la existencia de centros: centros de revolución del movimiento mismo, de equilibrio de fuerzas, de gravedad de los móviles, y de observación para un espectador capaz de conocer o de percibir lo móvil y asignar su movimiento. Un movimiento que de una u otra manera escape al centrado es aberrante [...] una presentación directa del tiempo no implica la detención del movimiento, sino más bien la promoción del movimiento aberrante (1987: 58)

Es decir, el divorcio entre la diégesis y el esquema cognitivo cámara. O dicho con otras palabras, la promoción del sentidos connotativos en el sintagma cinematográfico es una cuestión de tratamiento temporal “aberrante”: para advenir al lugar del símbolo, el objeto debe ser extraído de la voracidad causal y metonímica y ser ofrecido a su contemplación singular. Creo que esto es innegable tanto para las escrituras fílmicas clásicas como para las modernas, en la medida que intenten promover lecturas poéticas (metafóricas) en el seno del enunciado fílmico<sup>7</sup>.

Ahora bien, la sociedad de consumo y la cultura de masas, con el discurso publicitario alentando su línea medular, iban a optar por otro camino más tendente a la fungible serialidad metonímica que a la contemplación metafórica. Éste es el ámbito al que se asoma Baudrillard y que signa *la deriva alienante del objeto al signo*, que acabará suponiendo el paso al simulacro hiperreal. Baudrillard (1969: 3) cita a Gilbert Simondon (*Du mode d'existence des objets techniques*, Aubier, 1958) , para explicar, a través del ejemplo del motor de gasolina, la diferencia entre el objeto tecnológico moderno y el antiguo. Según Simondon:

---

<sup>6</sup> Vid. Metz (2002) P. 254 v. 1: lo verosímil como efecto de *corpus*.

<sup>7</sup> Para la cuestión del tiempo en relación con el montaje, vid. Reisz y también Morales-Morante.

En un motor actual, cada pieza importante está hasta tal punto vinculada a las demás por cambios recíprocos de energía que no puede ser distinta de como es [...] El motor actual es concreto, mientras que el motor antiguo es abstracto. En el motor antiguo, cada elemento interviene, en un determinado momento, en el ciclo, y después se le pide que ya no actúe sobre los demás elementos; las piezas del motor son como personas que trabajaran cada una por su parte, pero no se conocieran entre sí [...] De tal manera, existe una forma primitiva del objeto técnico, la forma abstracta, en la cual a cada unidad teórica material se la trata como un absoluto, que necesita para su funcionamiento constituirse en sistema cerrado [...] En los motores recientes [...] ya no podemos distinguir las dos funciones: se ha desarrollado una estructura única, que no es una componenda, sino una concomitancia y una convergencia [...] Diremos entonces que esta estructura es más concreta que la anterior y corresponde a un progreso objetivo del objeto técnico: el problema tecnológico real es el de una convergencia de las funciones en una unidad estructural y no el de la búsqueda de una componenda entre las exigencias rivales. En el caso límite, en este paso de lo abstracto a lo concreto, el objeto técnico tiende a alcanzar el estado de un sistema totalmente coherente consigo mismo, plenamente unificado (1969: 25–26).

Esta descripción del motor moderno ¿no puede recordarnos al MRI, precisamente en cuanto es constituye un *modo de integración narrativa* en el que todos los elementos tienden a con-fundirse en el rendimiento diegético? Lo interesante es ver cómo Baudrillard, al intentar definir el sistema de los objetos, también se ve en la obligación epistemológica de hacer referencia a la lingüística estructural y, como los teóricos del cine, se topa con el problema de la doble articulación. Él postula una unidad mínima que se llamaría *tecnema* (p. 5), pero asevera que “A diferencia de la lengua, la tecnología no constituye un sistema estable. Al contrario de los monemas y de los fonemas, los tecnemas se hallan en evolución continua”. En fin, tras todo su periplo por el sistema contemporáneo de los objetos, Baudrillard concluye:

Para volverse objeto de consumo es preciso que el objeto se vuelva signo, es decir, exterior, de alguna manera, a una relación que no hace más que significar. Por consiguiente, arbitrario y no coherente con esta relación concreta, pero que cobra su coherencia, y por tanto su sentido, en una relación abstracta y sistemática con todos los demás objetos–signo. Entonces se “personaliza”, forma parte de la serie, etc., es consumido, nunca en su materialidad, sino en su diferencia [...] Vemos que lo que es consumido nunca son los objetos sino la relación misma (significada y ausente, incluida y excluida a la vez); es la que se consume en la serie de objetos que la exhibe. La relación ya no es vivida: se abstrae y se aniquila en un objeto–signo en el que se consume [...] Todo es signo y signo puro. Nada tiene presencia, ni historia, y todo, por el contrario, es rico en referencias [...] Todos estos objetos no tienen más que singularidad : son abstractos en sus diferencias (su modo de ser referencial) y se combinan precisamente en virtud de esta abstracción. Estamos en el universo del consumo (1969: 224-225)



### 3. Una poética del Mac Guffin: El objeto en la textura del film postclásico

Pensamos que hemos puesto las bases, desde el pensamiento semiológico de primera hornada, para pensar el problema que nos ocupa: *la progresiva "macnuffinización" del objeto en el cine contemporáneo, que implica la pérdida de su dimensión simbólica o metafórica y lo convierte puro engarce metonímico, es decir en puro componente de una serie causal.* La espectacularidad del plano y la celeridad del montaje son esencialmente fraternos en el cine postclásico, puesto que implican la inscripción de un movimiento frenético pero perfectamente sometido a la diégesis. No sólo la el ritmo del montaje, sino la misma velocidad en el interior del plano y la posibilidad, incluso, de inscribir en él velocidades plurales por medios digitales, diseminan la atención y cautivan la mirada, excluyendo al sujeto y a sus potencialidades hermenéuticas. Este *policentrismo*, si es aberrante no lo es en el sentido simbólico: todo lo contrario, depotencia cualquier patentización sémica e instaura el régimen de la sincronización y de la extrema funcionalidad, como la *máquina moderna* de la que hablaba Baudrillard. En este contexto, y teniendo en cuenta esas dificultades para encontrar unas unidades mínimas que dotaran al cine de una segunda articulación y de paso de una esencia semiológica con que se encontró la semiótica del código, *la tesis que nosotros proponemos es que el objeto es un componente mínimo del discurso fílmico en tanto que constituyente esencial del raccord: el objeto es la unidad mínima en la coherencia discursiva del discurso audiovisual como sustento principal de la Imagen-Mundo, es decir, como elemento esencial para conferirle al espacio profílmico una consistencia denotada.*

la peonza que gira en los sueños del protagonista de *Origen* carece de cualquier dimensión distinta de su pura constitución como anclaje de una peripecia discursiva en *abîme*, eso sí, muy notable

En esa dirección, la desimbolización y la sumisión a la cadena causal del relato, a imagen del *Mac Guffin*, adquiere una dimensión distinta, puesto que de lo que se trata no es de des-figurar el mundo, sino únicamente de potenciar al espectáculo dejando al sujeto a salvo. Las muestras de este proceso son cientos en el cine actual. Desde las más banales, como el ejemplo cuasi-clásico de ese producto cosmético alrededor de cual gira la trama en *Duplicity* (Tony Gilroy, 2009) hasta el bote de llaves *My Blueberry Nights* (Wong Kar-Wai, 2007), que además supone una variación distinta, porque su deponteciación metafórica lo sacraliza como símbolo, no lo

convierte en pieza de la maquinaria narrativa. Pero un ejemplo ya consumado es *Enemy of the State* (Tony Scott, 1998). En ella, la muerte de un congresista, con la que comienza el filme, se acaba convirtiendo en un *Mac Guffin* de pleno derecho al subsumirse completamente en la cinta de su grabación, que es la acabará de modo totalmente casual (recordemos *Con la muerte en los talones* (*North By Northwest*, Alfred Hitchcock, 1959) en poder del protagonista y devendrá en un

puro fetiche narrativo que desencadenará una acción frenética en la que se irá diluyendo su significación política.

Y ¿qué son, por irnos hasta el cine más reciente, *Avatar* (James Cameron, 2009) o *Origen* (*Inception* Christopher Nolan, 2010) sino dos inmensos y complejos *Mac Guffin*? En la primera, no sólo el *unobtanio*, material notable y de espectaculares efectos, pero de cuyas aplicaciones como materia prima nada sabemos, sino los propios cuerpos físicos interconectados en una especie de *boutade* neocartesiana, y hasta el mismo medio natural (virtual) son puros objetos sometidos al frenesí del relato a los que se les ha hurtado tanto su dimensión simbólica, como su propia corporalidad, para someterla al ritmo furioso de la fábula. Y lo mismo en el caso de Nolan: tanto esa peonza que gira en los sueños del protagonista, como la propia idea implantada a través de los sueños en la víctima de la trama, carecen de cualquier dimensión distinta de su pura constitución como anclaje de un espectáculo escenográfico y una peripecia discursiva *en abîme*, eso sí, muy notables. En otra dirección, los tres primeros films de González Iñárritu, inciden en el mismo tema: los perros de *Amores perros* (2000), el corazón trasplantado de *21 gramos* (2003), o el rifle de *Babel* (2006) pierden toda dimensión simbólica y se convierten en pura ocasión narrativa. El caso del rifle es el más evidente, porque no pretende más que ser un síntoma de la causalidad global (es el único elemento que conecta las tres historias, teniendo en cuenta que la japonesa no tiene ningún otro vínculo con la trama marroquí y la norteamericana) en un mundo en el que reina la incomunicación, y pierde toda funcionalidad significante (la diluye) fuera de la cadena narrativa.

Ahora bien, si hay un ejemplo emblemáticamente postclásico de esta disolución del sentido en una objetualización exclusivamente funcional y narrativa, que hemos llamado *poética del Mac Guffin*, son aquellas películas, increíblemente proliferantes en la última década, en las que el *Mac Guffin* es la propia identidad y memoria del protagonista<sup>8</sup>. Puede que el ejemplo más cumplido y más esencialmente desprovisto de otros aditamentos sea la —hasta ahora— trilogía de *Bourne: El Caso Bourne*. (*The Bourne Identity*, Doug Liman, 2002); *El mito de Bourne* (*The Bourne Supremacy*, Paul Greengrass, 2004) y *El Ultimátum de Bourne* (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007).

El protagonista, del que luego sabremos que es Jason Bourne, agente y asesino profesional para la CIA, aparece en el mar y es salvado por unos pescadores. Al

---

<sup>8</sup> Cada una con sus peculiaridades, he aquí una brevísimas muestra del fenómeno: *Días extraños* (*Strange days*, Kathryn Bigelow, 1995); *Johnny Mnemonic* (Robert Longo, 1995), *Dark City* (Alex Proyas, 1998); *eXistenZ* (David Cronenberg, 1999); *La celda* (Tarsem Sigh, 2000); *Sé quién eres* (Patricia Ferreira, 2000); *Memento* (Christopher Nolan, 2000); *Mullholland Drive* (David Lynch, 2001); *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)/ *Vanilla Sky* (Cameron Crowe, 2001); *The Majestic* (Frank Darabont, 2001); *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002); *El despertar* (*The I inside*, Roland Suso Richter, 2003); *Blind horizon* (Michel Haussman, 2003); *Código 46* (Michael Winterbottom, 2003); *Laberintos* (*Dédales*, René Manzor, 2003); *Misteriosa obsesión*, (*The forgotten*, Joseph Ruben, 2004); *Olvidate de mí* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2004); *Yo Robot* (Alex Proyas, 2004); *El efecto mariposa* (*The butterfly effect*, Eric Bress & John Mckye Gruber, 2004); *El maquinista* (*The machinist*, Brad Anderson, 2004); *La memoria de los muertos* (*Final Cut*, Omar Naim, 2004); *Déjà vu* (Tony Scott, 2006); *Next* (Lee Tamahori, 2007).

volver en sí, descubre que carece de cualquier noticia de su pasado y de su identidad. La trilogía consistirá en ir recomponiendo ambos como un dato externo, en el que las bases de datos y los fragmentos de su pasado usurpan el rol de la sintagmática de la existencia. El recuerdo traumático o la propia identidad son objetos con función pero sin sentido. Lo curioso —para el espectador no avezado, pues se trata de un rasgo genérico de pleno derecho— es que lo que ha perdido es su memoria histórica, pero su memoria cognitiva está intacta, por cuya razón se halla con un sinfín de habilidades que serán el instrumento de su cometido diegético. Se trata de un yo sin metáfora, sin dimensión universalizable alguna, que busca una identidad puntual, sin grosor ni dimensiones. Como prolongación de estas habilidades corporales, usa además numerosos gadgets. Es portentoso el uso que sabe hacer del móvil, o de cualquier “NTIC” para escapar o despistar a sus perseguidores. Pero los gadgets de Bourne —a diferencia de los de James Bond, por ejemplo— son absolutamente banales, de mercado: no hay ciencia ficción. Y por eso mismo son impersonales, no pertenecen a la esfera identitaria del sujeto sino a su competencia cognitiva (esto es, completamente *desidentificada*, como usuario extremadamente competente pero impersonal).

#### 4. *Paycheck*

Pero si hay un film que haga de esta poética su propia línea medular, éste es *Paycheck* (John Woo, 2003), basado en el cuento homónimo de Philip K. Dick, en los años 50. Michael Jennings es un ingeniero especializado en “ingeniería inversa”, es decir, un avezado espía industrial que puede hacerse con cualquier objeto tecnológicamente sofisticado y copiarlo a partir de su apariencia exterior. Como parte de todos sus contratos, se estipula que tras su trabajo, llevado a cabo en el más absoluto enclaustramiento, le serán borrados todos los recuerdos del periodo para evitar que se los pueda vender a la competencia. El núcleo de la trama consiste en el ofrecimiento a Jennings de trabajar en un proyecto de unos tres años, duración muy superior a sus trabajos habituales, y también remunerado de forma proporcional. Tras este periodo, y borrados todos sus recuerdos, Jennings vuelve a su domicilio y comprueba, por vía telemática, que ha ganado más de 90 millones de dólares con el proyecto. El problema es que, cuando se acerca al banco a retirar el dinero, le informan que unos días antes había renunciado él y únicamente había dejado a su nombre un sobre con un heteróclito conjunto de objetos (un reloj, dos llaves, cajas de cerilla, una tarjeta de la empresa, un encendedor, un reloj de pulsera, un anillo de compromiso, un crucigrama a medio hacer, una arcana lista de números y así hasta una veintena de objetos, incluido un sello de más en el sobre...). Jennings se sorprende y se indigna. Pero, al volver del banco a su casa, es detenido por el FBI y, comenzando por el paquete de cigarrillos, vamos descubriendo con él que todos los elementos del sobre le sirven para ir escapando de los peligros y progresando en la acción. Así, hasta que descubre que la lista de números corresponde a la combinación de la Bono Loto de ese mismo día, lo que le lleva a deducir que ha estado trabajando sobre un método de predicción del futuro y que ha renunciado a todo para poder recuperar por vía deductiva —todos los objetos son pistas del rompecabezas diegético previsto por él durante su investigación— lo que le ha sido borrado de la memoria.

De modo, que toda la película es un juego de la narración con el *raccord*. Los vértices de la acción y los de la toma están perfectamente calculados y medidos. Y así se da cuenta cumplida de que todo lo que es capaz de predecir el futuro: jugar con el tiempo es jugar con la ontología de los objetos en cuanto encuadrados e integrados en la diégesis en un alarde virtuosista del montaje, absolutamente sometido a la acción focalizada.

Al comienzo del filme Jennings se enfrenta a una tecnología informática tridimensional. De entrada, pensemos qué concepción del objeto ofrece esta idea de la ingeniería inversa: *el objeto sin secretos*. Su fascinación aurática es totalmente imaginaria porque el secreto del objeto es puramente informativo, no ontológico. La idea principal que se nos ofrece es que, por muy espectaculares que sean, los objetos técnicos pueden otorgar una fantasmagórica impresión de vida, pero jamás sentido. Sin embargo, lo que se convierte en auténtica línea medular, en auténtico enjambre de *Mac Guffins* es el *sobre* que va a acompañar a Jennings todo el filme y que pese a su nulo valor intrínseco va a hacer girar a su alrededor toda la trama y va a ser preservado como un tesoro por los protagonistas, de los malvados que intentarán arrebatarlo para desbaratar la urdimbre temporal y deductiva que se ha convertido en sucedáneo de su memoria. De hecho, en el planteamiento de Dick, éste era el nódulo esencial de la ficción.

¿Cuál es el valor de una llave para el encargado de cerrar un autobús? Un día cuesta veinticinco centavos, y al día siguiente miles de dólares. En este cuento, me puse a pensar en que hay momentos de nuestra vida en que llevar una moneda encima para hacer una llamada telefónica significa la diferencia entre la vida y la muerte. Unas llaves, calderilla, quizá la entrada de un cine... ¿y la tarjeta del aparcamiento en el que hemos dejado un Jaguar? Me limité a enlazar esta idea con la de los viajes en el tiempo para observar cómo lo pequeño, lo innecesario, a los ojos expertos de un viajero temporal, puede llegar a significar algo decisivo. Sabría en qué momento esa moneda salvaría su vida. Y, de regreso al pasado, preferiría esa moneda a cualquier suma de dinero, por grande que fuera<sup>9</sup>

Todos los objetos, que Jennings llega a disponer sobre la cama formando un signo de interrogación, carecen de cualquier valor autónomo: el anillo, por ejemplo, podría hacer pensar al espectador en un valor simbólico, pero va a ser sólo funcional y narrativo. Su única utilidad es la de desencadenar la siguiente acción.

Ahora bien, las diferencias entre el cuento y la película de John Woo son evidentes, más allá de los patrones de verosimilitud tecnológica que pudieran regir en la sexta década del siglo XX y la primera del XXI. En el cuento hay Historia: tras su vuelta a su vida cotidiana Jennings se encuentra con cambios políticos y de actualidad. Sin embargo, en el filme el protagonista se reincorpora a su vida sin que observemos el más mínimo cambio no sólo en la actualidad, sino en las mismas tecnologías, con la rapidez con las que éstas cambian, precisamente en nuestro tiempo. Pero aún

---

<sup>9</sup> *Imagination*, junio de 1953. Citado en Dick, *Op. cit.*

más: Jennings no echa de menos ni en su vida ni en su progreso profesional toda la experiencia que le ha sido borrada, lo que convierte también a su existencia y a su memoria en un puro *Mac Guffin*. Más puro que los de Hitchcock porque éste no importa ni al narrador, ni al personaje, ni al espectador. Sin embargo, es esencial para la trama. Para el *thriller* postclásico no hay memoria, sino la pura facticidad diegética del recuerdo.

### 5. Ontología contra sentido: la poética del *Mac Guffin* deconstruida

Como vemos, la anulación del tiempo lleva a la coagulación de las connotaciones y, a su vez, la voracidad del significado informativo anula la posibilidad del sentido. Con ello, el cine de acción postclásico niega al objeto cualquier potencialidad metafórica porque está sometido al frenético encuadramiento metonímico: *el sintagma priva a la imagen de cualquier mediación de la estructura*<sup>10</sup>. El indicio y no el símbolo es el ámbito de interpretación en el cine postclásico: entre el frenesí del relato y lo epatante del espectáculo no hay lugar para la interpretación metafórica mediada. Y no estamos hablando de hacer “crítica sintomática”: no, porque no se trata de campos semánticos; no hay paradigma, sino sólo constelaciones de significantes religados.

La cuestión es que el propio discurso cinematográfico nos proporciona la deconstrucción de este paradigma fílmico. En *Mulholland Drive* (2001) David Lynch<sup>11</sup> nos ofrece una ficción dividida entre dos mundos. La vida de Betty como una aspirante actriz que se encuentra con una bella morena en apuros, perseguida por unos gánsters, y una segunda trama en la que todos los papeles están invertidos: su protegida es su exitosa amante, actriz y prometida de un prestigioso director de cine, mientras que ella es una simple segundona fracasada. De hecho, todo el film puede ser leído como una sátira deconstructiva de los imaginarios que Hollywood alimenta. Pero una sátira construida a horcajadas entre dos mundos heterogéneos, con muy siniestros<sup>12</sup> puntos de contacto: el cadáver de Diane, la alter ego de Betty; la casa de su tía, que conecta por falsos *raccords* con la de Diane; el bar Winnie's, en el que un *homeless* terrorífico campa por sus respetos; un cenicero sucio ... Hasta que descubrimos que Diane ha construido el mundo de Betty (nombres, lugares, actantes) con retazos desmembrados, asémicos por su caprichoso engarce, de su propio mundo repudiado. Auténtica poética del *Mac Guffin* deconstruida por su lado más miserable.

En las escenas finales del filme, en las que la relación ambivalente entre las fantasías de Diane y su terca realidad de amante repudiada se hacen más evidentes, toda esta poética queda plásticamente plasmada por los fallos de *raccord* de mirada (los ojos de Diane ven una realidad subjetivamente denunciada por el cambio de plano) de movimiento y de objeto (de un sofá que se prevé vacío al cuerpo desnudo de su amante Camila, de una taza de café que de un plano a

---

<sup>10</sup> Exactamente lo mismo que sucede en el discurso de la actualidad informativa, dicho sea de paso.

<sup>11</sup> Para un pormenorizado análisis del film, vid. Palao, 2008.

<sup>12</sup> Vid. para este aspecto, Ferrer *Op. cit.*.

otro se convierte en un vaso de whisky, junto a un cenicero en forma de piano que había desaparecido de ese lugar en una secuencia anterior), remarcados todos ellos por Lynch con zooms de acercamiento que llenan la pantalla y se demoran en su presencia. Perfectas metáforas de la nada que muestran que estas leves percepciones, los objetos encuadrados, son las unidades mínimas en las que se funda el carácter significativo del discurso fílmico. Simplemente, son unidades que no fundan un código en sus diferencias, sino un mundo, en el simulacro de su positividad hiperreal.

## BIBLIOGRAFÍA

- BAUDRILLARD, Jean (1969): *El sistema de los objetos*. Mexico: Siglo XXI.
- DELEUZE, Gilles (1987): *La Imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.
- DICK, PHILIP K. (1989): "La paga" (*Paycheck*) en *Cuentos completos*. Barcelona: Ediciones Martínez Roca. (Publicación original del relato, 1952)
- FERRER GARCÍA, Marcos (2011): "Lo siniestro en *Mulholland Drive*" Valencia: L'Atalante, Nº 11.
- GAUDREAU, Andre. Jost, François (1995): *El relato cinematográfico: Cine y narratología*. Barcelona: Paidós.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2010): *El análisis de textos audiovisuales: significación y sentido*. Santander: Shangri-la Ediciones.
- GONZÁLEZ-REQUENA, Jesús (2006): Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood. Madrid: Castilla Ediciones.
- MARTIN, Marcel (2002): *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa. (1ª edición, 1955)
- MARZAL FELICI, Javier. COMPANY, Juan Miguel (1999): *La Mirada Cautiva: Formas de ver en el Cine Contemporáneo*. València : Generalitat Valenciana.
- METZ, Christian (1975): "Lo percibido y lo nombrado" Traducción de Domin Choi. *Otrocampo*, Nº 4.
- METZ, Christian (2002): Ensayos sobre la significación en el cine 1964 - 1968, Volumen 1. 1968-1972 Volumen 2. Barcelona: Paidós.
- Mity, Jean. "Sobre un lenguaje sin signos". En Urrutia, Jorge (ed.) *Op. cit.* pp. 263-290
- MORALES-MORANTE, Luis Fernando (2009): "La duración del plano a partir de la identificación de la información: referentes para la mejora del rendimiento del montaje" *Palabra - Clave*, Vol. 12, Núm. 1, junio-sin mes, 2009, pp. 153-164 Colombia: Universidad de La Sabana.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2004): La profecía de la imagen-mundo. Para una genealogía del paradigma informativo. Valencia: IVAC.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2007): "La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al *thriller* contemporáneo". En Javier MARZAL FELICI y Fco. Javier GÓMEZ TARÍN (eds.), *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo. pp. 177-193.
- PALAO ERRANDO, 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: Universidad de Alicante.

- PALAO ERRANDO, José Antonio (2009): Cuando la televisión lo podía todo: Quien Sabe Donde en la cumbre del Modelo Difusión. Madrid: Biblioteca Nueva.
- PALAO ERRANDO, José Antonio. ENTRAIGÜES, Jimmy (2000): “La industrialización del *punctum*: Efectos especiales y economía espectacular en el cine de James Cameron”. Valencia: *Archivos de la Filmoteca*. Nº 34.
- PASOLINI, Pier Paolo “El rema”. En Urrutia, Jorge (ed.) *Op. cit.* pp. 299-306
- PASOLINI, Pier Paolo “Teoría de las uniones”. En Urrutia, Jorge (ed.) *Op. cit.* pp. 291-298
- PERKINS, V.F. (1985): *El lenguaje del cine*. Madrid: Fundamentos.
- REISZ, Karel (1960): *Técnica del Montaje Cinematográfico*. Madrid: Taurus
- TRUFFAUT, François (1976): *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza Editorial.
- URRUTIA, Jorge (ed.). (1976): *Contribuciones al análisis semiológico del film*. Valencia: Fernando Torres.