

## Hacia una normalización de los *mind-game films*

Antonio Loriguillo López - Universitat Jaume I (Castellón) -

loriguillolopez@gmail.com

Teresa Sorolla Romero - Universitat Jaume I (Castellón) - tsorolla@uji.es

**Resumen:** Thomas Elsaesser (2009, 2013) define los *mind-game films* como aquellos que, por mor de su complejidad narrativa, violan el pacto garante de la tríada linealidad-causalidad-*raccord* que vertebra el Modo de Representación Institucional (Burch). La incongruencia temporal de estos relatos salpicados de cierto onirismo configura un discurso cuyo progreso se ve truncado por la inestabilidad de una enunciación de la que se nos induce a sospechar. La tecnología suele entrar a formar parte de los argumentos de estos films en un compromiso para con el descubrimiento de la verdad inaccesible para sus protagonistas enfermos, amnésicos, durmientes o desorientados. En plena era del videojuego, estas narrativas no lineales han sido interpretadas como una respuesta a la ventaja interactiva de aquél, y también como un desafío a la omnipotencia del espectador contemporáneo. Pero la insistencia en convocar lugares comunes del prolífico género del *thriller*, tales como la recuperación de la memoria, la figura detectivesca de pasado traumático, la *femme fatale* o las paranoias conspiratorias estrechan la relación entre aquél y las narrativas desestructuradas, a la par que plantea una cuestión fundamental: ¿estamos asistiendo a la progresiva normalización de los *mind-game films*? Con el fin de reflexionar sobre ese interrogante proponemos como casos de estudio *Trance* (Danny Boyle, 2013) y *Mindscape* (Jorge Dorado, 2013). Mientras que la narrativa amnésica de *Trance* recurre a rasgos de las *heist films*, en *Mindscape* el argumento detectivesco se imbrica con la desconfianza hacia lo subjetivo y hacia la memoria como avales de la cordura.

**Palabras clave:** *mind-game films*, *thriller*, cine postclásico, hibridación, narrativa audiovisual.

## 1. Introducción

En otro capítulo más de su sempiterna lucha por la supremacía mediática, la reacción de la industria cinematográfica a la amenaza interactiva ha seguido diversos caminos, cada uno de ellos motivado por el enfrentamiento con las pantallas rivales. No en vano “new rival media have proposed a different set of possibilities for media communication and textuality” (Young, 2008: XIII).

El primero de ellos puede considerarse un acto reflejo de Hollywood: la puesta en valor de la potencia de la producción y de la exhibición. La transición a las proyecciones digitales y la (re)adopción del 3D, ahora incluso con una mayor cadencia de fotogramas, son pasos necesarios para resaltar la espectacularidad de los *blockbusters* de acción. Como advertían Company y Marzal a principios del nuevo milenio, “el cine de acción contemporáneo parece haber privilegiado, de un modo radical, la dimensión espectacular sobre la narrativa” (1999: 38), lo que ha podido influir en la creación de propuestas que, al dejar en un segundo plano sus componentes narrativos, son susceptibles de acabar siendo “eye candy for the blind” (Knox, 2013: 374).

La segunda de las estrategias es la minimización de riesgos a la hora de invertir en nuevos títulos. Esto se traduce en la construcción de descomunales franquicias; secuela, precuela, *remakes* y *reboots* mediante. Todas ellas son ya estrategias habituales de los “studios to generate a sense of textual novelty that will encourage audiences to attend movies in theaters” (Tryon, 2013: 432).

Por último, un buen número de producciones ha parecido asumir una tendencia de popularidad creciente dentro de cinematografías mundiales: las narrativas complejas. La ausencia de una nomenclatura común para la descripción de este fenómeno da buena cuenta de la popularidad de la que goza entre los teóricos: “forking-path narratives”, “puzzle films”, “subjective stories”, and “network narratives” (Bordwell, 2006), “multiple-draft films” (Branigan, 2002), “database narratives” (Kinder, 2002), “modular narratives” (Cameron, 2006) o “mind-game films” (Elsaesser, 2008).

En este artículo se apunta a la posibilidad de que la tendencia de los *mind-game films* esté convirtiéndose en una suerte de género que le da una vuelta de tuerca al cine más *mainstream*. La predilección de los autores por el término

acuñado por Elsaesser se debe a que, desde su definición, cubre un espectro más amplio de posibles muestras:

Mind-game films at the narrative level, offer —with their plot twists and narrational double-takes— a range of strategies that could be summarized by saying that they suspend the common contract between the film and its viewers, which is that films do not “lie” to the spectator, but are truthful and self-consistent within the premises of their diegetic worlds, that permit, of course, “virtual” worlds, impossible situations, and improbable events. (2009: 19-20)

Los *mind-game films*, debido a su complejidad narrativa, violan el pacto que el Modo de Representación Institucional (Burch, 1999) establece con el espectador cinematográfico. Los cimientos garantes de la estabilidad de la experiencia cinematográfica, generalmente asociada al cine clásico, —la linealidad, la causalidad y el *raccord*— quedan en compromiso mediante la intencionada opacidad del significante, que obliga al espectador a hacerse cargo de recomponer, y dar sentido al relato fílmico. En definitiva, se trata de involucrar al otrora pasivo espectador en la lectura activa del texto, de reducir “the distance between reading and writing, in no way by intensifying the projection of the reader into the work but by joining them in a single signifying practice” (Barthes, 1971: 162) en el contexto del audiovisual contemporáneo espoleado por la interactividad:

If read symptomatically, from the point of view of reception, what is at stake are new forms of spectator-engagement and new forms of audience-address. As such, mind-game films could be seen as indicative of a “crisis” in the spectator-film relation, in the sense that the traditional “suspension of disbelief” or the classical spectator positions of “voyeur”, “witness”, “observer” and their related cinematic regimes or techniques (point –of view shot, “suture”, restricted/omniscient narration, “fly on the wall” transparency, mise-en-scène of the long take/depth of field) are no longer deemed

appropriate, compelling, or challenging enough. (Elsaesser, 2009: 16).

José Antonio Palao Errando ha venido estudiando las maniobras que dan lugar a los embrollos narrativos a raíz de las filmografías de dos cineastas que han hecho popular la tendencia y que, pese a ello, gozan de privilegiadas posiciones en la industria: David Lynch y Alejandro González Iñárritu. Para este autor, los *mind-game films* presentan una excéntrica articulación textual que distribuye de manera voluntariamente desordenada la diégesis. Según sus propias palabras, ésto da lugar a una “torsión del argumento por la trama”:

El fenómeno del que hablo y del que pretendo hacerme cargo aquí es la torsión del *argumento* por la *trama*, que yo interpreto como una reacción subjetiva en sentido fuerte frente a la maleabilidad interactiva del relato postmoderno y su consecuente levedad simbólica. Ahora bien, no se trata de una búsqueda de la significación metafórica por yuxtaposición, procedimiento habitual en la vanguardia histórica o en los llamados *nuevos cines*, sino de una torsión del argumento por la economía de la trama, de la exposición de la información narrativa al espectador en la que se involucran, tanto en la economía clásica del *flash-back* como otros modos narrativos, que obligan por mor de esta sintaxis extrañada a un trabajo de interpretación espectral, sin el cual el texto fílmico no se sostiene (Palao Errando, 2007: 180).

La no linealidad de estas cintas se debe en buena medida a un asunto de focalización. La focalización —la sabiduría del narrador en contraste con la de los personajes de la construcción del relato— única en unos narradores poco fiables condiciona sobremanera el desarrollo del relato. Respecto a ésto, Palao Errando ha observado el prolífico maridaje de estas narrativas complejas con el *thriller*, un género que, para él, es “el enclave genérico distintivo de nuestro tiempo, el signo estético de nuestra época” (2008: 295) al presentar toda una serie de protagonistas cuya condición —amnésicos, traumatizados, locos,

muertos, etc.— les aleja de la venganza redentora, esa a la que aspiran estos hijos bastardos de los detectives del *film noir*. Al estar íntimamente ligados a la focalización radicalmente subjetiva de personajes susceptibles de acarrear “una condición mental extrema, inestable o patológica” (Revert, 2013: 54), potencialmente asociada a una vivencia traumática en el pasado, es el espectador quien debe recomponer la narración apostando por una reordenación o interpretación de sus secuencias dispersas en pro de un determinado sentido. De ese modo, sobre el espectador recae la responsabilidad de configurar un doble puzle atendiendo a las reglas que el film en cuestión expone paulatinamente para guiar su reconstrucción. Cintas seminales de esta corriente como *El club de la lucha* (*Fight Club*, D. Fincher, 1999), *Memento* (C. Nolan, 2000), *Los otros* (A. Amenábar, 2001), *Adaptation. El ladrón de orquídeas* (*Adaptation*, S. Jonze, 2001) o *El maquinista* (*The Machinist*, B. Anderson, 2004) han dado origen a numerosos corolarios, ya plenamente imbuidos en el *mainstream*. Nos referimos a cintas como *Déja vu* (T. Scott, 2006), *Plan de vuelo: Desaparecida* (*Flightplan*, R. Schwentke, 2006), *Expiación, más allá de la pasión* (*Atonement*, J. Wright, 2007), *Cisne negro* (*Black Swan*, D. Aronofsky, 2010), *Origen* (*Inception*, C. Nolan, 2010), *Shutter Island* (M. Scorsesse, 2010), *Sin identidad* (*Unknown*, J. Collet-Serra, 2011), *Código fuente* (*Source Code*, D. Jones, 2011) o *Looper* (R. Johnson, 2012).

En este artículo se rastrean los rasgos de las narrativas complejas en el cine comercial mediante el comentario de dos filmes de reciente estreno: *Mindscape* (J. Dorado, 2013) y *Trance* (D. Boyle, 2013). La metodología a seguir no es otra que el análisis textual, con especial atención al desglose secuencial de las tramas y los argumentos de las cintas con el fin de discernir si la capacidad de subversión de los *mind-game films* ha sido domesticada.

## 2. “Coming back... now”: *Mindscape*

La secuencia inicial de *Mindscape* desarrolla brevemente una serie de puntos clave que hacen aflorar desde el inicio las estrategias narrativas que su discurso desarrollará posteriormente, afianzando una serie de puntos “pactados” con el espectador para, más adelante, sembrar la duda y hacer

tambalea el acuerdo tácito que sustentaba el entendimiento sin fisuras de la ficción.

En la primera de las escenas, ambientada como un *thriller* al uso, una mujer escucha un golpe desde el baño, con el grifo de la bañera abierto. Mientras camina cautelosamente por la casa, tenuemente iluminada, la silueta de un hombre encapuchado cruza por detrás de ella sin que lo advierta. Observa entonces una ventana abierta y una maceta rota en el suelo y se acerca a recoger la tierra. Un hombre alto y sin cabello la observa de cerca. Sin embargo, la mujer pasa por su lado sin percatarse de su presencia. La tensión de la banda sonora crece hasta desembocar en el ataque súbito del que ella es presa por parte del encapuchado. El hombre observante asiste al forcejeo entre ambos sin intervenir, con el ceño fruncido y los puños apretados. La joven consigue golpear a su agresor y sube por las escaleras a encerrarse en el baño, donde coge unas tijeras para defenderse. El hombre que la vigila, que aparece indistintamente por la casa sin caminar, fija la mirada en el reflejo de sí mismo que le devuelve el agua de la bañera, que desborda inundando el suelo de la estancia. Se invierte entonces el plano y él, en una casa diferente y bañada de luz diurna, observa con pavor el agua que baja por las escaleras que arrancan a su lado. Sube a contracorriente y encuentra, en la bañera, el cuerpo de una mujer (rubia, diferente de la joven atacada) fallecida, empapada en agua y sangre. Desesperado, la abraza.

En el mismo momento en que un plano detalle muestra los ojos del hombre que se abren espantados, así como los de la mujer atacada, dando lugar a una nueva secuencia emplazada en un lugar completamente diferente y monitorizada por otros personajes, el espectador comprende que no estaba asistiendo a unos hechos diegéticos. Antes de que aparezca el *main title shot* del film, queda claro que el espacio de lo sucedido hasta ese instante queda emplazado en el entrelazamiento de las mentes de la joven y el hombre que observaba su agresión, que compartían una sesión de una terapia indeterminada, vigilada por un grupo de personas que la controlan mediante cámaras. Posteriormente podrá certificarse que la tecnología resulta en la cinta de Jorge Dorado una apoyatura que refuerza la verosimilitud argumental.

El desconcierto inicial es enmendado rápidamente mediante el inserto de un reportaje televisivo intradiegetico que, tras el título del film, contextualiza lo visto hasta el momento: *Mindscape* es el nombre de una gran *agencia de detectives de memoria* cuyos investigadores combinan habilidades psíquicas con la tecnología necesaria para acceder a los recuerdos de sus pacientes tal y como los experimentaron en el pasado. La pronta aclaración de las contradicciones iniciales deja patente la docilidad, al menos inicial, del relato, a diferencia de otros discursos no lineales en los que la confusión narrativa se mantiene obligando a un mayor (o, por lo menos, más evidente) esfuerzo de interpretación lectora. Además, un medio de comunicación de masas como la televisión dota de legitimidad pública al método en el que se ancla la posibilidad de que todo el devenir argumental posterior tenga lugar.

Se explica así la intrusión del que pronto identificaremos como el protagonista de la cinta —John (Mark Strong), empleado de la firma— en un suceso que le era ajeno y se establece el contexto argumental en el que se emplaza la historia. Más concretamente, John debe introducirse en los recuerdos de Anna (Taissa Farmiga), inteligente, taciturna y cínica hija adolescente de una acaudalada familia norteamericana en huelga de hambre por haber sido retirada de la escuela debido a problemas que irán emergiendo a lo largo de la trama. Su objetivo inicial no es otro que descubrir la causa de su comportamiento excéntrico y devolverla a sus hábitos alimenticios normales.

Por otro lado, desde el planteamiento se alude a la figura del detective y a los conflictos de recuperación de la memoria, muy presentes en otros *mind-game films* como *Trance*, *Shutter Island*, *Origen*, *Olvídame de mí* (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, M. Gondry, 2004) o *Memento*. El protagonista responde, como en otros *thrillers* postmodernos, a los rasgos de "un personaje no genéricamente desengañado, sino afectado por un trauma personal concreto y datable: la pérdida de un ser querido o incluso de su entera familia" (Palao Errando, 2007: 183). Junto con la premisa argumental ligada al recuerdo, se hace referencia prontamente a la intervención del inconsciente, que modificará la (re)vivencia del pasado, tal y como John explica a Anna. La influencia del inconsciente en los relatos cuya estructura narrativa experimenta cierta



desestructuración (comparada con el M.R.I. más normativo) se suma a la de los títulos mencionados anteriormente extendiéndose a muchos otros, entre los que se encuentran *Cisne negro*, *Plan de vuelo: Desaparecida* o *El club de la lucha*. En la mayoría de las anteriores el significado de la propia palabra inconsciente parece trasladarse a las características narrativas de las obras, de modo que las motivaciones ocultas, patologías, obsesiones, traumas o recuerdos ficcionalizados no son identificados como tales sino en el transcurso del discurso, y “como espectadores asistimos a una canalización directa de la realidad, su realidad, que nos llega como visión alterada” (Revert, 2013: 55). Se genera así una suerte de “estética del asombro” (Zavala en García-Catalán, 2013: 87) cuando la naturaleza de la focalización se libera del anclaje con la percepción de un determinado personaje para ofrecer el relato desde un punto de vista externo, desde el cual la manifestación del meganarrador es mucho más discreta y la revelación de su saber mucho más conciliadora para con la tranquilidad espectral. El espectador se relaja al identificar al protagonista como enfermo o traumatizado, y tilda su focalización interna de deforme.

Formalmente, *Mindscape* hace hincapié en algunos elementos simbólicos, como el agua desbordante que remite al inconsciente, en este caso ensangrentada (enlazando con el rojo dominante del cuarto oscuro de revelado de fotografías), los relojes o las rosas que, como sucede en otras cintas de su mismo género, forman parte de un repertorio simbólico que orienta indirectamente al espectador y añade un significado velado a los recuerdos o sueños que son revividos. Sin embargo, como apuntábamos más arriba, en *Mindscape* la incidencia del inconsciente no constituye una sorpresa que se revelará posteriormente como explicación de ciertas deformaciones de la focalización sino una indicación de la que el lector es consciente desde el inicio y que explica, por ejemplo, la recurrente presencia de agua desbordando recipientes asociada al suicidio de la mujer de John. No obstante, la seguridad espectral de estar asistiendo a los recuerdos sinceros de Anna comienza a derrumbarse cuando ésta es acusada de haber arrojado por el hueco de la escalera a Judith, miembro del personal de la casa. Oportunamente para la intriga del relato, el ángulo desde el que sucede el ataque es un punto ciego y



la cámaras de seguridad no pueden identificar a la persona culpable. Poco después, John descubre sucesos turbulentos acaecidos en el instituto de Anna: tres compañeras que la importunaban fueron envenenadas ante ella, y uno de sus profesores encerrado en prisión por acoso sexual. John asiste parcialmente a esos recuerdos guiado en todo momento por la acción y la mirada de Anna, que se corresponden con su focalización interna. Aunque predomina la ocularización externa y no la interna que se correspondería con la joven, la atención del relato se centra en aquello que ella mira, y que es observado también por el terapeuta. De este modo, la adolescente incrimina a otra compañera del instituto del envenenamiento, argumentando que observó su silueta espiando en el momento del envenenamiento. El *raccord* de la mirada constituye su prueba, así como la atención de un plano detalle en el contacto de la mano de su profesor con la suya pretende serlo del acoso de éste. Tras continuos giros de guión, John ata cabos y deduce que Anna puede estar alterando sus propios recuerdos en las sesiones en las que él accede a los puntos oscuros de su pasado. No en balde la figura femenina de la *femme fatale*, constante en el cine negro, aparece actualizada en *mind-game films* como *Swimming Pool* (F. Ozon, 2003) o *Memento*. En este caso, Anna se sirve de la condición de víctima de su padrastro y de una supuesta inestabilidad mental para manipular a su antojo a John y conseguir escapar culpándole de sus crímenes.

*Mindscape* no se caracteriza, pese a la “manipulación” deliberada de recuerdos que tiende trampas argumentales, por presentar una focalización especialmente dificultosa para el espectador. Generalmente, queda claro dónde comienzan y terminan los recuerdos. Para ello se utilizan tanto parámetros ya codificados en el cine convencional, como la tonalidad sepia o el grano en dichas secuencias, y otros cuyo sentido parte de la premisa argumental del film: John mismo indica verbalmente cuando deben “ir” y “volver” de los recuerdos dado que tiene la capacidad de entrar y salir de ellos. Únicamente algunas siluetas borrosas, escurridizas, plantean una incógnita sin resolver. La vuelta de tuerca definitiva que da razón de ellas tiene lugar al final del film, una vez Anna ya ha huido y John permanece en la cárcel, acusado de

haberla asesinado. Tras ser interrogado por un agente de la ley, éste, convencido de que es un asesino, se marcha asegurándole que morirá en la cárcel. Un corto *travelling* lateral que le acompaña en su camino hacia la puerta posibilita que entre en campo —como sucedió al inicio— un hombre ajeno al relato, con bigote, que observa a John fijamente. Tras formular las palabras “*Coming back... now*” una panorámica izquierda acompañada de un cambio de escenario les sitúa a ambos en una sala diferente de la institución penitenciaria. Sentados uno frente al otro, comprendemos que hasta el momento hemos asistido a todos los recuerdos de John relacionados con Anna. La diégesis representada abarca ese aspecto de la vida del protagonista, y las siluetas oscuras que iban apareciendo y que éste relacionaba con Anna o con alguna persona contratada para seguirle no eran sino el detective de la memoria Peter Lundgron, que observaba sus recuerdos para poder testificar a su favor en el juicio contra él.

En cualquier caso, también este último giro que implica la inscripción de prácticamente toda la diégesis en el espacio de los recuerdos de John queda aclarado inmediatamente gracias al valor explicativo de las secuencias iniciales (y, para más insistencia, Peter Lundgron lo explicita repitiendo la fórmula que le hemos escuchado a John cada vez que regresaba de un recuerdo de Anna). El devenir diegético asimila, pues, la estructura de *mind-game films* anteriores como *Sin identidad*, *Shutter Island*, *Cisne negro* o *Los otros*. Esto no obstante, lejos de radicalizar sus propuestas e ir más allá en la apuesta por representar un universo diegético filtrado por la subjetividad radical de un personaje atormentado, amansa el desafío inicial al MRI en pro del seguimiento apacible del relato.

Así pues, *Mindscape* se apropia de algunos de los rasgos más representativos de las narrativas fracturadas y el *thriller* postclásico para generar un semblante rupturista o confuso que resultará pronto en una apariencia vacía, en la domesticación de la complejidad. Su proceder podría contraponerse al de otras cintas como *En la casa*, *Adaptation*, *Expiación* o *La mujer del puerto*, cuyas premisas argumentales parten de situaciones ajenas a las tramas detectivescas o conspiratorias pero cuya carga metadiscursiva es mucho más

potente de lo que suele serlo en el grupo anterior. En las tres primeras, obras concebidas como ficción creada por los personajes que pueblan el relato, se retuercen invadiendo la "realidad" del presente diegético, confundiendo los hechos diegéticos sucedidos efectivamente con aquellos producto de la imaginación de los personajes. En *La mujer del puerto*, la historia es narrada sucesivamente tres veces y la focalización se inscribe cada una de ellas en uno de los tres protagonistas, variando significativamente los hirientes hechos que tienen lugar. De este modo, la reflexión sobre la construcción misma de los relatos, que revelan sus costuras evidenciando la necesidad de sutura (Oudart en De Baecque 2005: 52) por parte del espectador, va más allá de lo que llega en la mayoría de los *thrillers* anteriores dejando además a un espectador huérfano de respuestas certeras al caer el telón final.

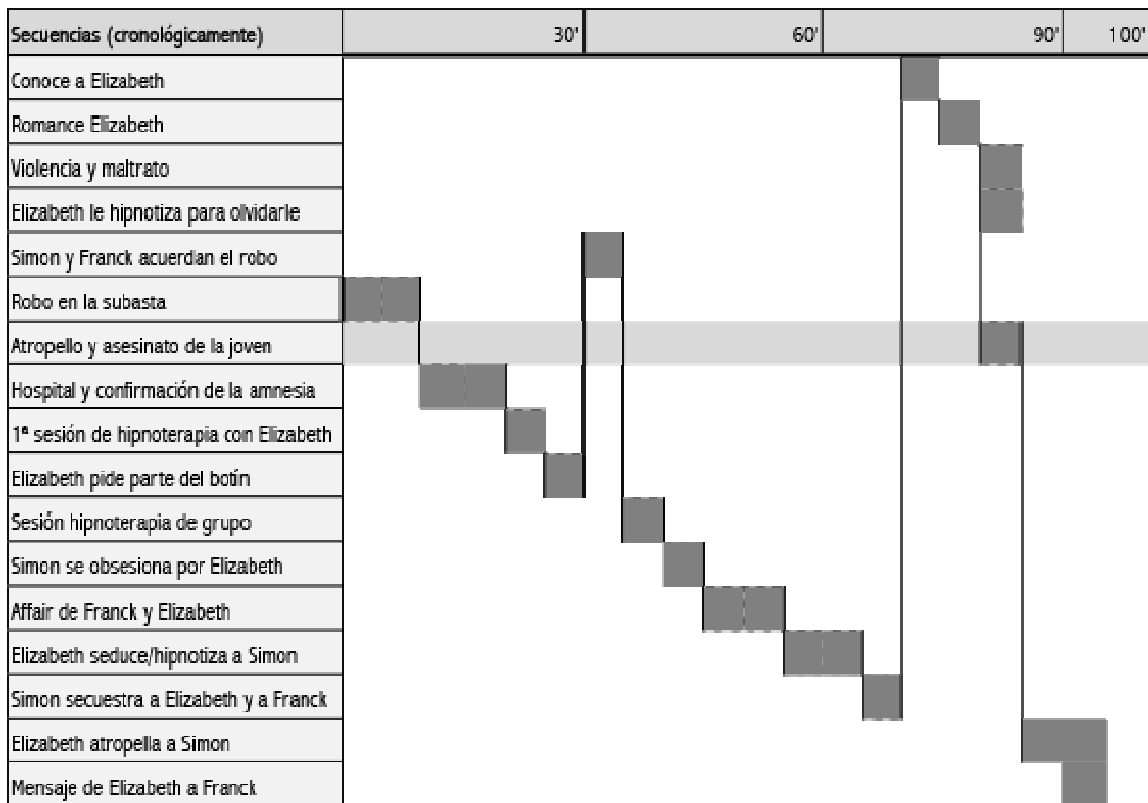
### 3. “Amnesia is bollocks”: *Trance*

En *Trance*, se produce una aliteración confusa de dos historias consecutivas enlazadas por un evento común. En la primera, Elizabeth Lamb (Rosario Dawson) es una hipnoterapeuta que inicia una relación con Simon Newton (James McAvoy), un subastador en una importante casa de arte que busca una solución para superar su adicción al juego. Los celos crecientes de Simon devienen en un acoso y maltrato intolerables hacia Elizabeth. Finalmente, ella decide emplear la hipnosis para hacer que Simon la olvide para siempre. Además, como compensación por el daño causado, le hace volver a sus hábitos de juego para que, cuando robe uno de los cuadros de su casa de subastas, se lo entregue a ella.

En la segunda, el gánster Franck La Pere (Vincent Cassel) llega a un acuerdo con Simon: él responde a sus acuciantes deudas de juego si a cambio Simon le facilita el robo de uno de los cuadros a subastar: *Vuelo de brujas* (1797) de Francisco de Goya. Sin embargo, en el transcurso del hurto, Simon desprende el lienzo de su marco, lo esconde en su chaqueta y coloca el marco vacío en una bolsa. Franck, ajeno a esta maniobra, forcejea con Simon por la bolsa y le propina un culatazo en la cabeza que lo deja inconsciente. Al despertar, Simon sale a la calle desorientado y recibe en su teléfono móvil un correo de

Elizabeth. Distráido por ello, es atropellado por un coche deportivo rojo. De él se baja una joven (Tuppence Middleton) a su auxilio, pero Simon la confunde con Elizabeth, la estrangula, mete su cadáver en el maletero junto al lienzo y esconde el coche en un parking de los suburbios, cerca de donde finalmente se desmaya. Tras semanas en el hospital, Simon es dado de alta con amnesia, incapaz de recordar todo lo sucedido en el día del robo. Franck, desesperado por encontrar el óleo, ofrece a Simon una lista de hipnoterapeutas, de entre los que escoge a Elizabeth. En su reencuentro, una descolocada Elizabeth descubre que están utilizando a Simon y pide, a cambio de recobrar su memoria del día del robo, una parte del botín. En las sucesivas sesiones de hipnosis, Simon vuelve a obsesionarse con Elizabeth, que opta por seducirle para recobrar por fin el recuerdo que falta. Tras despertar del trance, Simon secuestra a Franck y a Elizabeth para dirigirse a por el cuadro. En el camino, Elizabeth le confiesa que ya fueron pareja y que lo hipnotizó para olvidarla. Simon, totalmente ido, intenta asesinar a Franck, pero Elizabeth lo evita atropellando mortalmente a Simon. Semanas más tarde, Franck recibe un iPad con un mensaje en video de Elizabeth, en paradero desconocido, y con *Vuelo de brujas* colgando de su apartamento. En el mensaje, ella le ofrece la oportunidad de olvidar todo con tan sólo pulsar el icono de una *app* llamada "Trance". La pantalla corta a negro con Franck dubitativo sobre qué hacer.

La siguiente tabla (Figura 1) es un intento de racionalizar el desorden en la trama y la particular distribución del argumento que convierte *Trance* en un ejemplo más de narrativa no lineal. De esta manera, el grueso del relato desarrolla la segunda historia, especialmente lo que sucede a partir del atropello de Simon tras el robo, el verdadero *hipernúcleo* que engarza las dos historias. No es hasta la última media hora de metraje, aún sin la resolución de la segunda parte, cuando se revela el romance y posterior descenso a los infiernos de Elizabeth y Simon, un conocimiento que no sólo justifica las visiones oníricas de Simon y su obsesión por la hipnoterapeuta, sino que explica las verdaderas motivaciones tras los actos de ésta y la redime de ser una *femme fatale*.



**Figura 1. Representación gráfica de la trama de *Trance* en función del orden cronológico de las secuencias y su aparición en el metraje. Fuente: elaboración propia.**

De nuevo nos topamos con la poética de la amnesia del *thriller* contemporáneo. La (conveniente) incapacidad que sus protagonistas demuestran a la hora de recordar pasajes cruciales para la resolución de los conflictos de la historia son la causa principal de la no linealidad narrativa de estos filmes. Es por ello que el asunto de la focalización en estos personajes desmemoriados se convierte en un mecanismo narrativo que escancia los saberes del espectador. En *Trance*, la restitución de los recuerdos atrofiados de Simon, enmascarados en este caso como ensoñaciones, se postula como garante de la linealidad. Unos sueños inducidos en los que el desafío al naturalismo es constante: desde la integración de la propia terapeuta en los sueños de Simon a éste mismo viéndose y hablándose a sí mismo. Otra notable diferencia con la disposición clásica estriba en la inexistencia de puntuación que delimite las secuencias de sueños, ya que en su mayoría entran tras corte. La confusión entre recuerdos y sueños es otro ejemplo más de los problemas de delegar de una narratorio

poco fiable. El desconcierto llega a su máxima expresión cuando Simon trata de recordar lo sucedido tras el atropello, y en su cabeza no puede evitar asignar la cara de Elizabeth a la joven que asesina pensando en ella.

En lo que se refiere al resto del argumento, *Trance* parece recoger los rasgos más estereotipados de las *heist films* como el montaje alterno en la secuencia del robo, la iluminación en clave baja, la sordidez en los suburbios de las grandes urbes o el arquetipo de la *femme fatale*. Pese a los guiños sucesivos al género —entre ellos una *mise en abyme* narrativa con la recreación de otro robo en un texturizado blanco y negro—, en *Trance* no tienen apenas peso específico mecanismos de suspense del género (la planificación del robo, burlar las alarmas o desarmar a los vigilantes): el enemigo no son los propietarios de los cuadros, sino la propia mente.

A todo ello cabe agregar el intenso componente intertextual que se encuentra en sus referencias en los abundantes referentes pictóricos citados. Y es que, en una de las sesiones de hipnosis, Simon parece reproducir una verdadera galería de arte de (en)sueño compuesta por las más grandes pinturas jamás robadas: desde *La Adoración* de Caravaggio (1600-1609) a *La mujer del abanico* de Modigliani (1919), pasando por *El concierto* de Vermeer (1664), *Los coristas* de Degas (1877) o *Chez Tortoni* de Manet (1878-1880). Más allá de este interesante trabajo contextual, otro óleo de Goya juega un papel notable en la narración: *La maja desnuda* (1797-1800). Y es que durante su idilio, Simon explicó a Elizabeth a modo de anécdota que ésta es considerada la primera representación de vello púbico femenino. Sin embargo, no es hasta el momento de la seducción (en la “segunda historia”) cuando Elizabeth se depila su propio vello para intentar hacer recordar a Simon su pasado. La función de estas escenas es apenas catalítica, pero al haberse anticipado la referencia al referente por mor de la aliteración de la trama, se convierte en una pista que ayuda a reordenar el argumento. No en balde se hace referencia a un lienzo que, según la leyenda, permanecía oculto tras *La maja vestida* (Francisco de Goya, 1800-1807), saliendo a la luz únicamente cuando su propietario, el polémicamente nombrado Príncipe de la Paz, Manuel Godoy, lo deseaba. Se

trata, una vez más, de una referencia a las falsas apariencias, al trampantojo, a la cara oculta de una determinada imagen.

Se trata en todo caso de un ejemplo de cómo la figura de la catálisis queda transformada por la no linealidad de la narración, pasando a ser, en palabras de Palao Errando, una “catálisis proléptica”: “Pero una nueva fórmula, si bien no inédita, reiterada hasta la saciedad en el *cine post-clásico* es el uso propiamente anticipador (*proléptico*) de un rasgo de la ficción a través de su *presentación catalítica* con el fin de que éste resulte plenamente verosímil en su posterior aparición nuclear” (cursivas del original, 2012:107).

Por último, podemos identificar toda una suerte de recursos expresivos que devienen en marcas enunciativas que resulta sencillo emparentar con el estilo del consolidado tándem creativo formado por Boyle y el director de fotografía Anthony Dod Mantle. A los habituales vistosos encuadres de angulación aberrante y planos subjetivos, se les unen dos recursos genéricos de la cinematografía postclásica: las cortinillas camufladas por *travellings* laterales, un vistoso signo de puntuación dentro de la gramática fílmica; y los diversos *timelapses* que condensan la narrativa del filme. Dentro de la evidente postmodernidad de la forma, el argumento presenta también la ya reseñada confianza en la tecnología como garante de estabilidad. No en vano, el papel que juega la *tablet* como contenedor de los recuerdos de Simon o como medio para que Franck pueda olvidar todo el asunto, vuelven a aludir a aquello de que “El dato objetivo y las redes de transmisión de la información sustituyen al sujeto” (Palao Errando, 2007: 187) como garante de coherencia ante la amnesia selectiva del protagonista.

#### 4. Conclusiones

*Mindscape* y *Trance* se alzan como películas paradigmáticas de una nueva clase media de (super)producciones comerciales que incorporan el abigarramiento narrativo de los *mind-game films*. Se trata de un fenómeno que tiene más de hibridación que de una rendición total a la complejidad narrativa como única arma de seducción, una auténtica muestra de lo que Calabrese definiría como



el gusto neobarroco que usa el límite haciéndolo parecer exceso porque las salidas de las fronteras acaecen sólo en el plano formal; [...] 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 (1999: 83).

Se trata de abrumar al espectador desde la imagen y, ahora también, desde el relato mediante “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). Es en esta situación que algunos teóricos definen como “Cinema 3.0” (Daly, 2010: 81), en la que emerge un nuevo “espect-actor [...] el primer paso hacia la construcción de universos narrativos con un fuerte grado de interacción, en los que ya no operan las mismas fuerzas que en los universos narrativos lineales” (Arnau y Galán, 2013: 363).

¿Qué queda entonces de la presunta subversión de las narrativas complejas en estos nuevos híbridos? El debate en torno a los *mind-game films* ha puesto siempre en entredicho su radicalidad, especialmente si se comparan con obras de las vanguardias cinematográficas y nuevos cines. Y es que los *mind-game films* trabajan finalmente para que “la insistencia laberíntica y multitrenzada de las piezas audiovisuales no sea, per se y de forma inmediata, un gesto de innovación [...] 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” (Sorolla-Romero y García-Catalán, 2013: 108). En consecuencia, teóricos como Bordwell rechazan desligar completamente las narrativas complejas de los convencionalismos del M.R.I. al entender que éstas aspiran constantemente a su reconstrucción mediante la interpretación del espectador. Por ello, identifica una cierta ansiedad en los estudios fílmicos a la hora de localizar compulsivamente tendencias en una época tan cambiante como el presente que nos ocupa:

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!") (Bordwell, 2006: 9).

No se puede obviar que este tipo de cintas amenazan con sacudir los cimientos del M.R.I. para, más tarde, acabar reconciliándose con aquél mediante el refuerzo de la causalidad, la linealidad y la focalización coherente con el relato en su conjunto. Ese redescubrimiento de lo normativo subyacente al semblante convulso propicia que el espectador resuelva con éxito el puzzle. De hecho, en el presente trabajo se ha ido aludiendo a rasgos preexistentes en determinados géneros cinematográficos o bien a aquellos que se han ido configurando como lugares comunes de los *mind-game films*. El resultado de la insistencia en recurrir a ellos es la habituación del espectador a unos patrones ante los cuales es susceptible de desarrollar paulatinamente unos determinados códigos de lectura.

La irrupción y establecimiento de este tipo de films en plena era de la interactividad no puede ser considerado como un fenómeno aleatorio. El estudio concreto de los *mind-game films*, como apunta Simons "remind us that we need to make our languages more complex to grasp the ways contemporary films cope with increasingly complex social and cultural environments [...] by foregrounding the contingent, the possible, and the probable" (2008: 123). Su interés recae, pues, en la adecuación de todo un medio a las nuevas posibilidades creativas del contexto actual, con notables diferencias estructurales respecto a épocas anteriores y que demandan tanto consciencia de memoria historiográfica como nuevos enfoques capaces de abarcar todo ese potencial.

## 5. Referencias bibliográficas

Arnau Roselló, R. y Galán Cubillo, E. (2013): “La disolución del soporte audiovisual y la quiebra de la linealidad en el relato”, en *Historia y Comunicación Social*. Vol. 18. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, páginas 359 a 367; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://revistas.ucm.es/index.php/HICS/article/view/44334> . DOI:

[Http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44334](Http://dx.doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44334)

Barthes, R. (1971): “From Work to Text”, en Heath, S. (1996) *Image, music, text*. Nueva York: Hill and Wang.

Bordwell, David (2006): *The Way Hollywood Tells It*. Berkeley: University of California Press.

Branigan, E. (2002): Nearly true: Forking plos, forking interpretations. A response to David Bordwell’s ‘film futures’, en *SubStance*, 97 31 (1). Wisconsin: University of Wisconsin Press, páginas 105 a 114; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <https://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/substance/v031/31.1branigan.pdf>. DOI: 10.1353/sub.2002.0006.

Buckland. W. (2009): *Puzzle Films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: John Willey & Sons.

Burch, N. (1999): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra, Signo e Imagen.

Calabrese, O. (1999): *La era neobarroca*, Madrid: Cátedra.

## Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014

---

Cameron, A. (2006): “Contingency, order, and the modular narrative: 21 Grams and Irreversible”, en *The Velvet Light Trap*, 58. Austin: University of Texas Press, páginas 65 a 78; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de [http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/the\\_velvet\\_light\\_trap/v058/58.1cameron.html](http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/the_velvet_light_trap/v058/58.1cameron.html). DOI: 10.1353/vlt.2006.0024.

Company, V. y Marzal, J. (1999): *La mirada cautiva: formas de ver en el cine contemporáneo*. Valencia: Generalitat Valenciana.

De Baecque, A. (2005): *Teoría y crítica del cine: avatares de una cinefilia*. Barcelona: Paidós.

Daly, K. (2010): “Cinema 3.0: The Interactive-Image”, en *Cinema Journal*, 50(1). Austin: University of Texas Press, páginas 81 a 98; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de [http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/cinema\\_journal/v050/50.1.daly.html](http://muse.jhu.edu/login?auth=0&type=summary&url=/journals/cinema_journal/v050/50.1.daly.html). DOI: 10.1353/cj.2010.0022.

Elsaesser, Thomas (2009): “The Mind-Game Film” en Buckland, Warren (ed.) *Puzzle Films. Complex Storytelling In Contemporary Cinema*. West Sussex: Wiley-Blackwell.

Elsaesser, Thomas (2013): “Los actos tienen consecuencias. Lógicas del *mind-game films* en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch” en *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15. Valencia: Asociación Cineforum L’Atalante, páginas 7 a 18; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>. URI: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=35>.

## Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014

---

García-Catalán, S. (2013): “(Des)encuentros: Las retóricas delirantes y las cosas”, en *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15. Valencia: Asociación Cineforum L’Atalante, páginas 84 a 91; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=46>. URI: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=46>

Kinder, M. (2002): “Hot sports, avatars, and narrative fields forever: Bunuel’s legacy for new digital media and interactive database narrative”, en *Film Quarterly*, 55 (4). Oakland: University of California Press, páginas 2 a 15; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://www.jstor.org/discover/10.1525/fq.2002.55.4.2?uid=3737952&uid=2&uid=4&sid=21104538610041>. DOI: [10.1525/fq.2002.55.4.2](https://doi.org/10.1525/fq.2002.55.4.2).

Knox, S. (2013): “Eye candy for the blind: re-introducing Lyotard’s Acinema into discourses on excess, motion, and spectacle in contemporary Hollywood” en *New Review of Film and Television Studies*, 11(3). Abingdon: Taylor & Francis, páginas 374 a 389 ; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://centaur.reading.ac.uk/33046/>. DOI: [10.1080/17400309.2013.803906](https://doi.org/10.1080/17400309.2013.803906).

Palao Errando, J.A. (2007): “La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo.” En Marzal Felici, J. y Gómez Tarín, F. J. (eds.), *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo, 2007.

Palao Errando, J.A. (2008): “Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo”. En Tortosa, V. (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.

## Actas – VI Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – VI CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2014

---

Palao Errando, J.A. (2012): “Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico”, en *Comunicación*, 10 (1). Sevilla: Universidad de Sevilla, páginas 94 a 114; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de [http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/008.Hiperencuadre-Hiperrelato\\_Apuntes\\_para\\_una\\_narratologia\\_del\\_film\\_postclasico.pdf](http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/008.Hiperencuadre-Hiperrelato_Apuntes_para_una_narratologia_del_film_postclasico.pdf).

Prince, S. (2004): “The Emergence of Filmic Artifacts: Cinema and Cinematography in the Digital Era”, en *Film Quarterly*, 57(3). Oakland: University of California Press, páginas 24 a 33; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://www.jstor.org/discover/10.1525/fq.2004.57.3.24?uid=3737952&uid=2&uid=4&sid=21104547060361>. DOI: [fq.2004.57.3.24](https://doi.org/10.1525/fq.2004.57.3.24).

Revert, Jordi (2013): “Todo ha sido un sueño: el origen de Origen y la construcción del *mind-game film* definitivo”, en *L’Atalante, revista de estudios cinematográficos*, 15. Valencia: Asociación Cineforum L’Atalante, páginas 50 a 57; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=42>. URI: <http://www.revistaatalante.com/index.php?journal=atalante&page=article&op=view&path%5B%5D=42>.

Rose, F. (2011): *The Art of immersion: how the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*. Nueva York: W.W. Norton & Co.

Simons, J. (2008): “Complex narratives”, en *New Review of Film and Television Studies*, 6(2). Abingdon: Taylor & Francis, páginas 111 a 126; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de

<http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17400300802098263#.VGcxVleG9>

[3c](http://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17400300802098263#.VGcxVleG9). DOI: 10.1080/17400300802098263.

Sorolla-Romero, T. y Catalán-García, S. (2013): “El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy” en *Archivos de la Filmoteca*, 72. Valencia:, páginas 105 a 117; recuperado el 14 de noviembre de 2014,

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

Tryon, C. (2013): “Reboot cinema” en *Convergence*, 19(4). Londres: SAGE, páginas 432 a 437; recuperado el 14 de noviembre de 2014, de <http://con.sagepub.com/content/early/2013/07/22/1354856513494179?patientin>

[form-links=yes&legid=spcon;1354856513494179v1](http://con.sagepub.com/content/early/2013/07/22/1354856513494179?patientin). DOI: 10.1177/1354856513494179.

Young, P. (2008): *The Cinema dreams its Rivals: media fantasy films from radio to Internet*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

\* El presente estudio ha sido financiado con la ayuda del Proyecto de Investigación de la convocatoria Universitat Jaime 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 período 2012-14, bajo la dirección del Dr. Javier Marzal Felici.