

«*Se fue de aquí detrás de ti. Nunca
llegué a saber que quería*»

Las trampas de un relato quebrado en *Los
cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007)*

Adrián Tomás Samit †

Miguel Buj Mestre ‡

Juan Bta. Flich Isach §

Mario Marco García ¶

Griselda Vilar Sastre ||

Índice

1	Nacho Vigalondo. Biofilmografía	3
2	Los cronocrímenes. Ficha técnico-artística	4
3	Apuntes para iniciar un viaje en el tiempo	5
4	Idas y venidas. La estructura temporal del film	9
4.1	Bucle temporal. Más allá de la trama	9
4.2	Estructura del film	12
4.3	<i>Flashbacks/Flashforwards</i>	27
5	Cada cosa en su lugar. Elementos para una lógica causal	36

*Trabajo supervisado por Dr. José Antonio Palao Errando (Dpto. de Ciencias de la Comunicación-Universitat Jaume I. Profesor de la asignatura Teoría de la Comunicación Audiovisual).

†Licenciatura en Comunicación Audiovisual-Universitat Jaume I de Castelló.

‡Licenciatura en Comunicación Audiovisual-Universitat Jaume I de Castelló.

§Licenciatura en Comunicación Audiovisual-Universitat Jaume I de Castelló.

¶Licenciatura en Comunicación Audiovisual-Universitat Jaume I de Castelló.

||Licenciatura en Comunicación Audiovisual-Universitat Jaume I de Castelló.

5.1	Objetos esenciales para la evolución de la trama	37
5.2	Avisos y pistas	40
5.3	Referencias temporales que advierten y/o sitúan al espectador	43
5.4	Primer plano, focalización y ocularización	44
5.5	5.5. La máquina del tiempo	45
	Bibliografía	47

Resumen

Los cronocrímenes es un film que permite una reflexión sobre diversos aspectos que constituyen los *mind-game films*. La quiebra del relato y (re)construcción, la necesidad del uso de ciertos elementos, tales como objetos, pistas o avisos, que permiten establecer una lógica causal necesaria para el devenir de la trama; o la identificación del espectador con el personaje principal. Todos ellos encajados dentro de un relato que es más lineal y clásico de lo que aparenta.

Palabras clave: Máquina del tiempo, *puzzle film*, bucle temporal, *flashback*, *flashforward*, viajes en el tiempo.

1 Nacho Vigalondo. Biofilmografía

IGNACIO “Nacho” Vigalondo (Cabezón de la Sal, Cantabria, 1977) es director, guionista, actor y bailarín, como declara en el subnick de su *twitter*: “*Bailo mejor que Kubrick*”. Su actitud desvergonzada, socarrona, polémica en ocasiones (recordemos el incidente en *twitter* acerca de sus bromas sobre el Holocausto que le costaron cerrar su blog en El País), le han llevado a abrirse paso en la industria audiovisual española sin terminar los estudios de Comunicación Audiovisual que comenzó en la Universidad del País Vasco.

Tras guionizar varios cortometrajes como *Mezclar es malísimo* (David Serrano, 2001) o *Pornografía* (Haritz Zubillaga, 2003), y trabajar en campañas publicitarias y programas televisivos, el éxito le llega con su cortometraje, nominado al Oscar en 2004, *7:35 de la mañana* (2003), un musical que rompe con la rutina matutina de una cafetería, y que protagoniza, escribe, compone la música y dirige él mismo.

Antes de realizar *Los cronocrímenes* (2007), Vigalondo continúa trabajando en el campo del cortometraje y la televisión, tanto de guionista como de director, en programas como *Gran hermano* (Roberto Ontiveros, Telecinco: 2000-2011) y, posteriormente a su *ópera prima*, en *Muchachada Nui* (Joaquín Reyes, Carlos Areces, Julián López, Enrique Borrajeros y Tomás Peña, TVE; 2007-2010).

Con su primer largometraje es nominado al Goya a Mejor Director Novel en 2009, además de obtener considerables críticas, premios y menciones en festivales internacionales en el marco del cine fantástico y de ciencia-ficción como el Amsterdam Fantastic Film Festival o el festival de Sitges.

Afincado en este terreno del fantástico, acaba de estrenar *Extraterrestre* (2012), donde ya colabora con actores más reconocidos de la talla de Michelle Jenner, Carlos Areces y Julián Villagrán. Este film, al igual que su anterior largometraje, ha participado en el Austin Fantastic Fest, obteniendo el premio del jurado para Julián Villagrán por su actuación.

2 Los cronocrímenes. Ficha técnico-artística

Los cronocrímenes	
Año	2007
Dirección y guión	Nacho Vigalondo
Productoras	Karbo Vantas Entertainment y Ibarretxe & Co. S.L. En coproducción con: Fine Productions y Zip Films En asociación con: Arsénico Producciones
País	España
Producción	Eduardo Carneros, Esteban Ibarretxe y Javier Ibarretxe
Fotografía	Flavio Martínez Labiano
Música	Eugenio Mira y Chucky Namanera
Montaje	Jose Luis Romeu
Presupuesto	2.000.000 aproximadamente.
Duración	88 min
Actores/actrices destacados	Karra Elejalde (Héctor) Candela Fernández (Clara) Bárbara Goenaga (La chica en el bosque) Nacho Vigalondo (El científico) Juan Inciarte (Héctor ocasional)
Premios y menciones destacados	Amsterdam Fantastic Film Festival: Black Tulpin Award (ganador) Austin Fantastic Fest: Next Wave Award (ganador) Fant-Asia Film Festival: Best First Feature (2ª posición) Premios Goya: Mejor director novel (nominación) Philadelphia Film Festival: Audience Award (ganador) Sitges: Mejor película (nominación) Turia Awards: Mejor primer trabajo (ganador)

Sinopsis:

Héctor observa con los prismáticos a una joven en el bosque quitándose la camiseta. Cuando su mujer sale de casa, Héctor decide ir en busca de la chica, que ha desaparecido dejando la ropa en su lugar. Cuando la encuentra, un hombre misterioso con la cara oculta por una especie turbante rosa le ataca. Héctor en la huida termina entrando en una máquina del tiempo que lo envía al pasado. Desde ese momento tendrá que reconstruir los hechos para que todo vuelva a la normalidad, haciendo que el Héctor de ese presente vuelva a hacer el viaje espaciotemporal. Antes de cumplir con su objetivo, Héctor cree haber matado a su mujer, por lo que tendrá que volver a realizar ese trayecto al pasado para salvarla, y así, cerrar el bucle temporal en el que se ha visto sumergido.

3 Apuntes para iniciar un viaje en el tiempo

Sin plutonio que alimente el condensador de *fluzo* (*flux capacitor*), el Delorean (y la trama) de *Regreso al futuro* (*Back to the Future*, Robert Zemeckis, 1985) no puede avanzar. En su secuela (1989), este equipamiento habrá sido modificado por Doc para que se alimente de materia orgánica y sean más factibles los viajes en el tiempo, pero siempre en línea recta. Si atendemos a la estructura dramático-espaciotemporal de las dos primeras películas que integran la trilogía dirigida por Robert Zemeckis, observamos que, por continuos que sean los saltos temporales que se producen y hacia las diferentes épocas que habitan, tanto pasadas como futuras, todo se somete a la lógica causal que llevará a Marty McFly a reordenar su tiempo presente. Esto es, si no se produce el viaje en el tiempo la trama no puede avanzar, es necesario ese retroceso espaciotemporal para que su historia continúe; los viajes en el tiempo “no afectan a la quiebra de la linealidad narrativa, pues el relato se instala siempre en el presente” (García Catalán, 2012) y todo el discurso queda subordinado al clásico recurso de evolución dramática de la causa-consecuencia. Como bien expone García Catalán:

«Inevitablemente metadiscursivo, en la medida en que su discurso se está plegando continuamente sobre sí mismo, es una de las primeras cintas [*Regreso al futuro*] que reflexionó explícitamente sobre la causa-consecuencia cuando ésta se ve doblegada por la ilegítima incursión de los viajes en el tiempo. Sin embargo, como ya en la secuencia inicial se declaró, al film le interesa el control y la medición» (García Catalán, 2012).

Esta definición se la podría apropiarse también la película que hemos seleccionado: *Los Cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007) tan deudora de la trilogía de Zemeckis como de toda una serie de cine fantástico y de ciencia-ficción, además de otros materiales, tan propios de estos films puzzle, como son los comics, videojuegos o la literatura *pulp*. En palabras de Alarcón, la película de Vigalondo se trata de un «bellísimo homenaje a las historias clásicas de viajes en el tiempo que, para su desgracia, quizá dejaba a la interpretación de los espectadores más de lo que éstos hubieran querido» (Alarcón, 2009: 38)

Pensamos que Alarcón comete aquí un desliz de sentido, que aprovecharemos para plantear nuestra hipótesis de trabajo que nos guiará

de ahora en adelante. Pues, si bien podemos calificar como *mind-game film* (Elsaesser) la película de Vigalondo, al igual que toda una serie de largometrajes que confeccionan una gran parte del cine (predominantemente *mainstream*) de hoy día, y que dejan (durante la evolución del discurso o un, supuesto, final abierto) la interpretación a cargo del espectador; también es cierto que el clasicismo está bien arraigado en estas propuestas. Por muy retorcida que sea la trama, escondidas las piezas del puzle que hacen funcionar el film o los giros inesperados, estas películas requieren el uso de ciertos elementos para su explicación narrativa y no hacer perderse al público. Pues, ante se conciben como un juego mental que ve necesaria su solución. «Como apostilla Marie-Laure Ryam, hayamos pasado de una concepción del *texto como mundo* a otra de *texto como juego*» (Palao, 2008: 3).

Con los espectadores avezados a la dislocación de la trama, que sobredetermina el argumento (Palao) en el cine actual, el juego, la diversión, el entretenimiento ha ocupado el lugar de la representación en las salas comerciales, dejando otro tipo de largometrajes, de textos, aquellos que buscan una mayor comprensión del mundo, relegados a otro tipo de circuitos. Así, nos encontramos con que el género predominante de la ficción *mainstream* es el *thriller*, o mejor dicho, el *neo-thriller*, perfecto receptáculo para toda esta experimentación formal, desde los orígenes del género hasta hoy día.

«*These puzzle films draw their strength from certain genres (mystery, horror, neo-noir) that feature self-conscious, ludic narration. We're expecting to be misled, and so we must be ready to have our expectations drastically revised. We're guided through the games of gap making and gap filling by genre conventions, the redundancy built into mainstream storytelling principles, and our familiarity with adjacent traditions*¹» (Bordwell, 2006: 82)

Como referencia Bordwell al final de la cita, estas películas se cons-

¹Estas películas rompecabezas sacan su fuerza de ciertos géneros (misterio, horror, el neo-noir) que cuentan con la auto-conciencia, la narración lúdica. Estamos esperando a ser engañados, y lo que debemos estar dispuestos es a dejar que nuestras expectativas sean revisadas drásticamente. Estamos guiados a través de los juegos de la toma de vacío y el relleno de espacios por las convenciones del género, la redundancia incorporada en los principios de narración convencionales, y nuestra familiaridad con las tradiciones adyacentes.

truyen en base a las convenciones de género y la familiaridad del espectador ante las normas clásicas, pues:

«El cine postclásico no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional y la linealidad y causalidad narrativas [...], 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, lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque éste es un sostén inconsciente [...] mientras que el meganarrador, el autor implícito, es una figura que ofrece al espectador un cobijo hermenéutico y garantiza la consistencia última del universo narrativo» (Palao, 2011: 883).

Por lo tanto, encontramos en *Los cronocrímenes* un ejemplo perfecto para reflexionar acerca de la (no tan original) singularidad que confecciona estos largometrajes que, *a priori*, desafían la lógica del espectador, los imbuje en juegos mentales y los desestabiliza mediante flashbacks, elipsis, fallos de *raccord* que luego se demuestran que no lo son, etc. y que se construyen con un patrón muy clásico de representación para guiarlo hacia una resolución que deje la trama, que no la historia, bien cerrada e inteligible. Este film español, pues, sigue el mandato del clasicismo hollywoodiense, que, analizado por Bordwell «funciona como dominante un tipo específico de causalidad narrativa, que hace de los sistemas espacial y temporal sus vehículos» (Bordwell et al., 1997: 13).

Además de desmitificar la ruptura de la linealidad que suponen los viajes en el tiempo. Como veremos más adelante, este film, al igual que *Regreso al futuro*, no podría avanzar si estos no se producen, y la historia de nuestro personaje está anclada a esos viajes, siendo, realmente una historia lineal. El film de Vigalondo se encuentra enmarcado dentro de lo que Elsaesser denomina “*Forking Path Narratives*”:

«the paths (or narrative trajectories) are still linear once they have forked, that the forks are signposted and foreshadowed that forks are made to intersect eventually, that all paths are not equal: there is a hierarchy, and the last one taken presupposes all others. And finally, that there are still deadline structure which hold the narrative universe together and inflect it with a linear casuality²» (Elsaesser, 2009: 21)

²Las rutas de acceso (o de las trayectorias narrativas) siguen siendo lineales, una

En resumen, veremos lo naturalizado que esta el clasicismo a la hora de preparar al espectador para las quiebras narrativas y como no dejará ningún cabo suelto a medida que avance la trama. El uso de recursos como la repetición de objetos clave a lo largo de la trama, las huellas que se van dejando por el camino, la falsa no-linealidad del film, etc. demuestran que el relato no es tan complejo como pueda parecer. Por ello, la tercera entrega de la trilogía de Zemeckis se asienta en el género fundacional norteamericano por excelencia, el *western*, siendo la necesidad del viaje temporal un *Mcguffin* para una historia que ya ha explotado los bucles temporales y ha demostrado que por mucho que se viaje en el tiempo tu propia historia seguirá su curso, estés en la época que estés, y que nuestras causas tendrán consecuencias en el futuro, aunque no lo vivamos... o ya lo hayamos vivido.

vez que se han bifurcado, están señalizadas y prefiguradas se hacen intersecciones con el tiempo, pero todos los caminos no son iguales: hay una jerarquía, y el último presupone tomadas todas las demás. Y, por último, que la estructura todavía mantenga el Universo del relato junto y lo conjugue con una causalidad lineal.

4 Idas y venidas. La estructura temporal del film

Hasta el momento hemos visto toda una serie de elementos que hacen funcionar a la trama y la enmarcan dentro del marco clásico de narración, y en el que todo tiene su lógica para el devenir de los hechos. A continuación nos centraremos en lo que respecta a la estructura temporal del film. Intentando facilitar la comprensión de una obra un tanto bizarra pero de contenido aparentemente sencillo dividiremos este análisis en diferentes apartados referidos a la historia, la trama, nuestra propuesta de estructura clásica que se puede apreciar en el film y los usos, a priori, confusos del *flashback* y el *flashforward*.

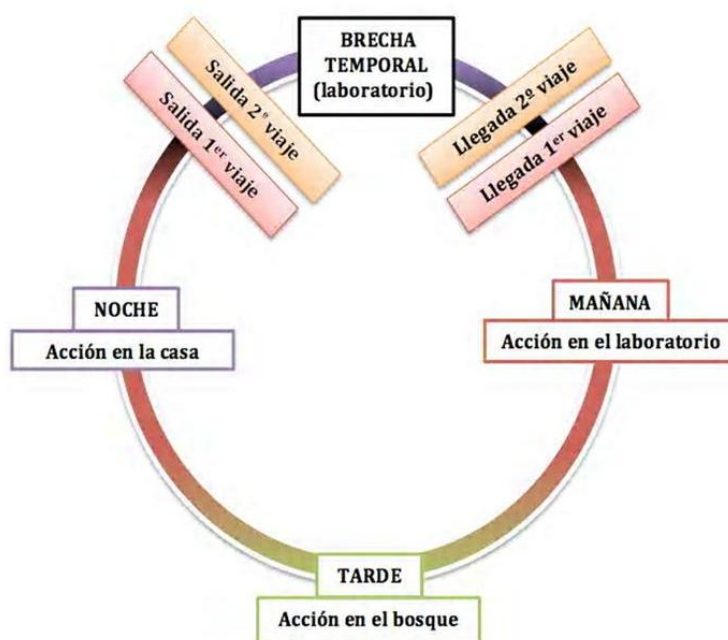
4.1 Bucle temporal. Más allá de la trama

Consideramos que para nuestro análisis es apropiado seguir la diferenciación de Bordwell entre *historia* y *trama*. El autor considera la *historia* como todo aquello que «hará referencia a los sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y causales», y por lo que se refiere a la trama, esta «hará referencia a la totalidad de los materiales formales y estilísticos de la película. La trama incluye todos los sistemas de tiempo, espacio y causalidad que, de hecho, se manifiestan en la película, desde la estructura de un *flashback* y el punto de vista subjetivo a los más pequeños detalles de la iluminación, el montaje y los movimientos de cámara. La trama es, en efecto, la película que tenemos ante nosotros. La historia es, por tanto, nuestra construcción mental» (Bordwell et al., 1997: 13).

Es evidente que sin la *historia*, *Los cronocrímenes* no puede articular su trama. Pues la historia abarca mucho más tiempo que el argumento. Pero, también es cierto que «a partir del orden del argumento, deducimos el orden de la historia» (Bordwell y Thompson, 1995: 70). Dado que ambos conceptos son clave para entender la estructura dramático espacio-temporal del film hemos optado por explicar en primer lugar el concepto de *historia*, que será la que hace girar toda la narración que se nos presenta en la pantalla. Para ello seguiremos el esquema planteado más abajo (Figura 1).

La *historia* de *Los cronocrímenes* está atrapada en un bucle temporal de un día. La peculiaridad es la carencia de un inicio que provoque esa brecha en el espacio-tiempo. Este hecho podría enmarcarse dentro

de una de esas peculiaridades que conforman los *mind-game films*, y que es el hecho de ser una narración *unreliable*³ (Elsaesser). Pero este “fallo”, esta ausencia de un conflicto lógico que provoque ese bucle que será repetido hasta el infinito, pasará desapercibido para el espectador medio, que se verá inmerso en la causalidad del film y se identificará con la situación del protagonista, como hemos analizado en el apartado respectivo a la focalización. Más allá de si es necesaria o no la justificación de la brecha temporal para la construcción de la trama, que podemos apreciar que no lo es, nos detendremos en como funciona la circularidad de la *historia*.



Para comprender la historia y poder hilvanar más adelante la linealidad de la trama, es necesario, en primer lugar, desprendernos de ella, olvidarnos de la estructura narrativa del film para ir más allá y descubrir como se origina el relato. La historia ya había comenzado con anterioridad al inicio de *nuestra trama*, y continuará una vez hayamos

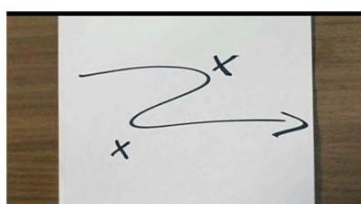
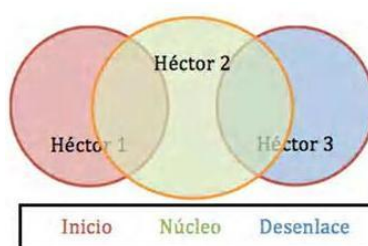
³Poco fiable.

resuelto *nuestro conflicto*. El film comienza *in media res* de unos hechos que ya se habían producido con anterioridad. El largometraje coquetea con lo *rizomático*, que «permite regresar a un punto originario en la medida que permite la reversibilidad. Es desmontable. Y aún así, es caprichoso, no promete ningún orden. Su continua ramificación y su carácter incontrolado imposibilita fijar una representación definitiva» (García Catalán, 2012: 6). La película podría haber comenzado en cualquier punto y con cualquiera de los Héctor que pueblan la narración (y que veremos a continuación), podría haber optado ser algo más confuso y menos lineal, etc. Este bucle temporal permite una maleabilidad de la trama, un infinito de posibilidades de ejercer la narración, sin ser en ningún caso la versión definitiva.

Analicemos la *historia*, olvidémonos, por un momento, de la *trama*. En algún momento de la noche y por alguna razón que no sabremos nunca, Héctor entró en la máquina del tiempo provocando una brecha temporal que le devolvía a la mañana de ese mismo día. Sucedería toda la jornada y volvería a entrar en la máquina, volviendo nuevamente al pasado, minutos antes que su otro “yo”. Los viajes en el tiempo son siempre de la noche a la mañana, por lo tanto, Héctor siempre terminará, y comenzará la jornada en el laboratorio. El núcleo de la acción se desarrollará en el bosque, dónde el personaje, o bien será atacado (Héctor 1), reconstruirá los hechos (Héctor 2) o esperará que llegué la noche (Héctor 3). El clímax se producirá en la casa de Héctor con la misma trama en torno a su mujer para los Héctor presentes (Héctor 2 – que pensará que la ha matado – y Héctor 3 – que la “salvará” -.). Por lo tanto, la historia es circular y sigue un orden lógico que respeta, a medida que avanza la jornada, la división de planteamiento, nudo y desenlace, sea cual sea el Héctor al que decidamos prestarle atención. Una vez planteada la historia, la podemos coger por dónde queramos para contar aquello que nos interesa. Hay que apuntar que en ocasiones se trampea con el tiempo de la *trama* para que encaje con el de la *historia*, como las elipsis que se producen al comienzo del film (que al mismo tiempo son un aviso) cuando Héctor va a tomarse una siesta.

Más allá de ello, Vigalondo, optó por la opción más sencilla, seguir a un Héctor a lo largo del día. Este comenzará siendo Héctor 1, para convertirse en Héctor 2 después del primer viaje en el tiempo y durante el nudo del film, y terminará, tras el segundo viaje, siendo Héctor 3

(Figura 2). Como explica el científico a Héctor, utilizando un mapa conceptual muy básico (Figura 3), cada Héctor llegará hasta un punto fijo en el tiempo (el de la brecha temporal que marca la *historia*) en el que volverá al pasado, mientras el Héctor anterior a ese continuará con su historia, llegando hasta Héctor 3, que ya no viajará más en el tiempo y para el que volverá al momento lógico de la noche que seguirá el discurrir cotidiano para salir de ese bucle y seguir su vida.

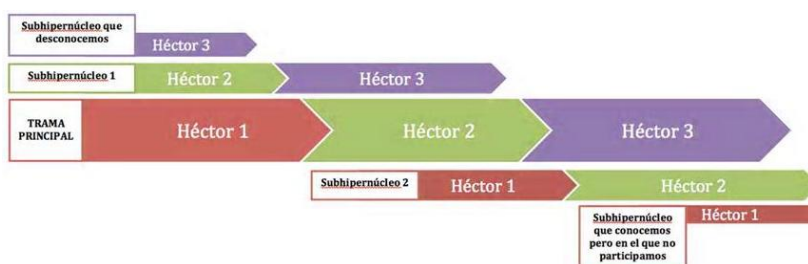


Teniendo clara la ubicuidad de Héctor en la historia, que esta es cerrada, pero manipulable para la trama, y que la progresión de Héctor será, a todas, lineal, hacia delante, pasamos a contemplar la estructura del film, de su trama.

4.2 Estructura del film

«El entramado imaginario que el relato parece prometer no se entiende, o no se acaba de entender, si no se aborda desde una lectura en secuencia. De modo que la propia apariencia hipertextual de estas narrativas acaba señalándose como una reivindicación de la linealidad para el proceso de comprensión de un texto cultural» (García Catalán, 2011: 10)

El film comienza con la mañana de la *historia* ya iniciada. Los dos viajes en el tiempo que se deben producir ese día ya han sucedido y el espectador seguirá a un Héctor desde su etapa inicial en este bucle, es decir, la película comienza junto a Héctor 1, que todavía no conoce ningún hecho y aún no ha viajado en el tiempo.



Si atendemos a la figura superior (Figura 4), podemos comprobar la evolución de Héctor en la trama principal, transformándose con cada viaje temporal en un Héctor que ya había existido y que poseerá mayor conocimiento del relato. Al mismo tiempo que *nuestro* Héctor conviven otros dos. Sin la presencia de Héctor 3, siempre a un nivel superior, que realiza acciones que afectan a Héctor 2 en la manera en que este consigue que Héctor 1 realice el primer viaje, no podría ser posible el continuo de sucesos que hacen avanzar la *trama*. Tampoco podemos hablar de que la *trama* sea un bucle temporal, como si lo era la *historia*, pues la película siempre va hacia delante, y los viajes en el tiempo son necesarios para continuar con la *trama*; volvamos a la Figura 3, el mapa dibujado por el científico. En esta imagen conceptual, sobre la que nos detendremos más adelante, la flecha retrocede pero no se corta, es continua y señala hacia una salida, una escapatoria fuera del folio (el bucle) en el que está dibujada. Cuando Héctor 3, al final del film, ha logrado todos sus objetivos, la película termina, aunque en la *historia* vemos que Héctor 2 y Héctor 1 continuaran viajando en el tiempo.

Continuamos introduciendo conceptos que configuran la percepción, el entendimiento y la estructura del film. Uno de los más relevantes para que el público no pierda el hilo de lo que se está contando es el concepto de sutura, esa acción por parte de espectador para relacionar planos, escenas, secuencias llegados a cierto nivel de dislocación

narrativo, que requieren de su capacidad para *suturar* la trama. Los elementos vistos en el apartado anterior, y que están más centrados en aquellos elementos diegéticos que se nos van dando de manera precisa para jugar con nosotros, forman parte de la causalidad que configura todos los sucesos que pueblan el largometraje, y lo anclan al clasicismo. «La mayoría de los modelos de desarrollo argumental se basan en gran medida en la manera en que las causas y los efectos provocan un cambio en la situación de un personaje» (Bordwell y Thompson, 1995: 73). Estas causas y efectos devendrán en una serie de objetivos que Héctor se irá planteando durante el film y que permite la convencional división de planteamiento, nudo y desenlace (Figura 5), que también veíamos en la historia. «Un poco más específicamente, existen argumentos orientados hacia la consecución de metas, en los que un personaje da diferentes pasos para conseguir un objetivo o las circunstancias deseados» (Bordwell y Thompson, 1995: 73).

Prólogo	Planteamiento:	Nudo:	Desenlace:
5'	"Presente" 17'	Primer viaje en el tiempo	45' Segundo viaje en el tiempo 18'

Por último, arriesgando un tanto en el análisis, si volvemos a la Figura X, podemos definir que el film es un gran espacio *hipernarrativo*, «ámbito filmico en el que entran en contacto dos o más tramas heterogéneas entre sí», y que contara con diferentes *subhipernúcleos*, «secuencia que reúne dos o más líneas narrativas, del total de las que componen un film hipernarrativo» (Palao, 2012: 9). Estos serán poli-diegéticos: «los mundos diegéticos de los que proceden ambas líneas son heterogéneos entre sí» (Palao, 2012: 10-11) Trataremos este aspecto en cada fase de la estructura del largometraje.

Prólogo

PRÓLOGO - PRESENTACIÓN DE PERSONAJES Y OBJETOS IMPORTANTES PARA EL DEVENIR DE LA TRAMA					
Alejamiento de la civilización	Presentación de Héctor y Clara	Radio y elipsis temporales	Prismáticos y definición de Héctor como <i>voyeur</i>	Llamada telefónica. Primer aviso de misterio.	Relación pasional entre Héctor y Clara

La película comienza con un clásico prólogo que nos presenta a los personajes, el lugar de la acción y los objetos más importantes para

el devenir de la trama. Pero, antes que nada, lo primero que hace el film es alejar al espectador de los elementos que pudieran provocar el cuestionamiento de la veracidad de los hechos que van a suceder. Por ello, el plano que abre la película es desde el asiento de atrás de un coche y la vista, como si de un niño pequeño se tratase, contemplando el lugar del que se está alejando y de aquello que añora, lo que vendría a ser en el espectador de hoy en día: la tecnología. El coche se aleja de un centro comercial, enclave vital donde encontrar todos los productos que el civil cosmopolita necesita para darle sentido a su vida, y que todo en ella tenga explicación. Plano a plano nos iremos alejando de la civilización, siendo el icono de esta un edificio en obras hasta llegar al campo, verde, virgen, con un esplendor en la hierba. La última señal de que el film va a dejar atrás todo lo material para sumergirse en un proceso mental a la vez que un juego, un entretenimiento para el puro goce psicológico del espectador, es mostrar como el coche va dejando un rastro de los objetos adquiridos en el supermercado y que para el discurso no van a tener mayor importancia. Pero, al mismo tiempo que el film quiere despojarse de elementos materiales, hace una selección de aquellos que si van a ser útiles para la causalidad que se irá dando, y vemos que del coche ha caído un objeto tan importantes para la *trama* como es la mesa, el único objeto que el personaje recoge, los demás no (nos) interesan. Esta es una de las ambigüedades y trampas que el film posee.

«El propio discurso hace un uso capcioso de lo audiovisual, poniendo de relieve cómo la interpretación queda determinada no tanto por la imagen sino por el montaje y la forma en la que se presenta, es decir, su modo de representación» (García Catalán, 2011: 8).

Después de presentarnos a Héctor y Clara, nuestro protagonista se va a echar la siesta, produciéndose unas elipsis temporales que vuelven a trampear el tiempo de la *trama*, pero que se pueden permitir en este prólogo para que luego todo encaje. También se nos van presentando objetos que tendrá importancia capital como son los prismáticos, que Héctor coge para otear el horizonte, oculto por el profundo bosque. Pero este gesto ya nos indica la condición de *voyeur* de Héctor y no nos hará cuestionarnos el hecho de que más adelante se haya llevado el objeto al jardín. Faltan dos piezas antes de poder comenzar con la trama, en primer lugar el toque de misterio para dar fe de que no todo va a ser tan

tranquilo, a través de una llamada telefónica (el único aparato de la casa que está instalado y en funcionamiento, pero que solo servirá para que Héctor se atisbe de que todo sigue su curso, y para que su mujer llame a la policía al final del relato, aunque no sepamos las consecuencias de esta llama y solo escuchemos las sirenas). Y, la relacional pasional entre Héctor y Clara, que originará el segundo viaje en el tiempo. Pues como dice Bordwell, toda historia clásica cuenta con dos tramas, una principal que sería la relación heterosexual y una secundaria que, en este caso sería el restablecimiento del orden temporal. Aunque en nuestro film, la principal sería el viaje, y las relaciones (Héctor-chica del bosque y Héctor-Clara) son más núcleos que hacen avanzar al relato.

«Como establece la narratología clásica a partir de Roland Barthes todas las acciones que componen un relato pueden ser divididas en dos tipos principales:

Núcleos. Son las acciones que ensamblan la columna vertebral del relato. Se caracterizan por que abre y cierran expectativas y por lo tanto constituyen nódulos irreversibles en la trama.

Catálisis: Son acciones subsidiarias y periféricas que no varían definitivamente el curso del relato ni lo anclan en trayectorias irreversibles. Pueden servir para analizar un ambiente, caracterizar unos personajes, etc. La gran relevancia hermenéutica de la catálisis es que son el enclave en el que se naturaliza y legitima el mundo diegético» (Palao, 2012: 9)

A medida que avancemos en el análisis profundizaremos en esta cuestión del *núcleo* y la *catálisis*. Pues bien, hasta el momento hemos visto que la película sigue un guión de manual clásico, del que no se despegará, aunque lo llevé, en ocasiones, al límite.

Planteamiento

PLANTEAMIENTO - "PRESENTE"												
Introducción - Héctor y Clara -			Desarrollo - Héctor en el bosque (I) -					Desenlace - Héctor en el silo (I) -				
Héctor y Clara miran por los prismáticos. Clara no ve nada	Héctor ve a la chica quitarse la camiseta	Clara se va al pueblo a comprar	Héctor ve la ropa de la chica en el suelo	Héctor en la carretera. Bicicleta y contenedor en el suelo	Héctor en el bosque. Ve a la chica desnuda e inconsciente	Héctor huye a través del bosque. El atacante	Héctor se esconde en el laboratorio del científico	Héctor huye hacia el silo	Héctor entre en el silo	Científico intenta convencer a Héctor para que entre en la máquina del tiempo	El atacante asusta a Héctor al asomarse por la ventana	Héctor, asustado, entra en la máquina del tiempo

Tanto planteamiento, nudo y desenlace cuentan con sus respectivas divisiones dramáticas. Estas tres partes del relato se dividen en el tiempo presente, el primer viaje en el tiempo y el segundo viaje, con un elemento nuclear en el desenlace de cada segmento, y una suma de causas, como venimos diciendo, que provocan continuidad y no dejan lugar a la pausa, pues cuando esta va a suceder se un fundido, una elipsis, sea mediante encadenado, como sucedía en el prólogo, o con fundido a negro, cuando Héctor 3 deba esperar en el bosque a que se haga de noche. La acción nunca debe detenerse.

Por lo que respecta al planteamiento, veamos rápidamente su construcción. Primero se introduce el objeto (de deseo) que iniciará toda la serie de acontecimientos. Héctor y Clara están en el jardín. Héctor parece haber visto algo en el bosque con sus prismáticos. Clara mira pero no ve nada y se va a intentar meter la mesa en casa. Mientras Héctor ve a la chica en el bosque quitándose la camiseta. Clara vuelve y le pide las llaves del coche a Héctor para ir al pueblo a comprar la comida, en un suceso que se convertirá en catalítico, pues como veremos cuando tratemos los flashbacks, esta breve (y subsidiaria) acción y frase de Clara (“*Te las dejaré en la entrada*”) cobrará un sentido para que pueda llegar a producirse el desenlace del film. Clara se marcha y Héctor vuelve a ojear por los prismáticos. Sólo queda la ropa, la chica

ha desaparecido. Héctor se levanta de la silla y camina bordeando la verja. En un momento, con un recurso facilón (cuasi risible) se nos ha quitado de en medio a Clara el tiempo suficiente para que Héctor pueda ir a investigar la desaparición de la chica.

Comienza lo que podríamos considerar el núcleo del planteamiento, cuyo tiempo y espacio siempre se reproducirá en el desarrollo de cada parte. Es decir, la acción en el bosque siempre será el centro tanto del planteamiento, nudo y desenlace, como del propio film. Héctor ya ha llegado a la entrada del bosque. Mediante un par de planos/contraplanos se nos presenta a Héctor (y al espectador) extrañado por el hecho que haya una bicicleta y un contenedor volcados en medio de la carretera, pero que motivan que el protagonista deduzca ,y decida entrar por ese camino hacia el bosque. Héctor se introduce en este y encuentra a la chica inconsciente y completamente desnuda. A Héctor le ataca un hombre extraño con la cabeza cubierta por unas vendas de color rosa. Héctor huye despavorido intentando esconderse tras los delgados troncos de los árboles. Al final, mirando en derredor descubre nuevamente a su atacante, que no le ve hasta que, tras una serie de tres planos/contraplanos, el número necesario para que un film clásico deje bien claras las cosas al espectador, en el último, el hombre misterioso se gire y haga un gesto de visión de prismáticos (todo lo veo, todo lo se). Héctor sigue huyendo hasta llegar al laboratorio del científico, donde ve aquel mapa que más adelante el científico le explicará, siendo esta otra *catálisis*. Es interesante el plano desde el interior de la casa, en el que Héctor golpea el cristal (la pantalla cinematográfica), como si estuviera (que lo está) atrapado en el relato, sin posibilidad de salir, necesitado de construir su propio reflejo para seguir su trama. Surge un nuevo objeto relevante para la trama, el walkie-talkie. Mediante una serie de engaños (que por falta de información nos creemos), Héctor sale del laboratorio y se dirige al silo. Vamos viendo como en todo momento una causa provoca una consecuencia y nunca la acción se detiene, siempre surge algo que la hace avanzar. Pero, de todo lo sucedido hasta el momento no se nos da ninguna explicación, los hechos se limitan a suceder y el espectador se deja llevar. «*La secuencialidad exige la función del sujeto articulando el discurso, ello le permite, en la escansión de los contenidos narrativos del argumento en la trama, mantener un punto oscuro en la economía de la información*» (Palao, 2008: 6).

Héctor llegará al silo, entrará y será el miedo ante la aparición de su atacante al otro lado del cristal, en el exterior, lo que le precipite a entrar dentro de la máquina del tiempo, que todavía no sabemos que función tiene (pese a que la principal predisposición para ver este film es el conocimiento de los viajes temporales, indicativo en el título, por lo que el espectador no tendrá dificultades en deducir el uso que se hará de la máquina). Son las pulsiones sexuales y de muerte, *Eros* y *Thanatos*, las principales causantes de toda la acción y las que atraen al espectador a “engancharse” a la película. Hasta el momento el film es completamente lineal sin atisbo de dudas. Una serie de causas han llevado al protagonista (y a nosotros con él) a introducirse en la máquina del tiempo.

Este viaje es el primer gran *núcleo* del film, que volverá irreversible la trayectoria de Héctor y del relato. El espectador todavía no es consciente de que la película es un gran espacio *hipernarrativo*, y que la escena del bosque y la del silo es un *subhipernúcleo* en el que conviven otras dos tramas heterogéneas. Pero estas son esenciales, como se nos presentará a continuación y el público vaya atando cabos y descifrando el puzle que se nos ha planteado: ¿Quién era ese tipo? ¿Por qué la chica estaba desnuda pero tan bien colocada? ¿El contenedor y la bicicleta? ¿Qué sentido tiene ese ataque con las tijeras?

Nudo

NUDO –PRIMER VIAJE EN EL TIEMPO EN EL TIEMPO		
Introducción	Desarrollo	Desenlace
- Restablecer el orden -	- Reconstrucción de los hechos -	- Héctor en el silo (II) -
Héctor 2 sale de la máquina y se da cuenta de que ha viajado al pasado		
Héctor 2 y el científico caminan hacia el laboratorio mientras este le explica que no puede volver a su casa		
Explicación científico (I) Como restablecer el orden temporal Flashback		
Héctor 2 llama a su casa. Científico le dice que espere a que todo se solucione. Héctor 2 se va del laboratorio		
Héctor 2 ve a la chica del bosque en bicicleta.		
Héctor 2 se cubre el rostro con vendas. Chica acude en su ayuda		
Héctor 2 y chica en el bosque. La obliga a desnudarse para que Héctor 1 la vea y vaya en su busca		
Héctor 2 ataca a Héctor 1 con las tijeras y lo sigue por el bosque		
Noche. Héctor 2 llega a casa. Cree matar a su mujer. Flashback		
Héctor 2 avisa al científico y se dirige al silo		
Científico no le deja usar la máquina		
Héctor 2 amenaza con destruir el laboratorio		
Héctor 2 se da cuenta de que hay un Héctor 3 Explicación del científico (II)		
Encuentran la pieza que le falta a la máquina. Nuevo viaje en el tiempo		

Héctor 2 viaja al pasado, y crea una nueva *trama* para la *historia*, pero no para el argumento. Pese a que hayamos ido al pasado, todo lo que acontecerá a continuación seguirá un desarrollo lineal. Lo que ha sucedido es que:

«El discurso toma las riendas y somete a la historia, pero sin disolverla, sin eludir la necesidad, la propia invocación del relato por ser contado. Y ello de una manera completamente distinta a como lo han hecho las escrituras tradicionalmente vanguardistas, puesto que lo real del argumento no puede en ningún momento ser soslayado por una sumisión completa de la articulación textual a los designios de la enunciación» (Palao, 2008: 8).

Parece que (o realmente es) que la acción se repetirá, pero desde otro punto de vista, el del atacante en el planteamiento del film. El contraplano. Por lo tanto, la *historia* se repite, recordemos que es circular, pero nuestro argumento sigue su curso: hacer que Héctor 1 viaje al pasado. Sucederán nuevas causas que nos vayan desvelando como se produjeron ciertas situaciones, al mismo tiempo que se velarán otras para que el segundo viaje en el tiempo tenga un sentido.

«Con la ruptura de la linealidad en los films postclásicos, la distinción núcleo-catálisis queda si no disuelta, al menos debilitada. Los satélites (Chatman) no existen si la sintaxis fílmica está quebrada en su linealidad, porque, precisamente, su pregnancia discursiva les da toda su relevancia en la trama, que aquí queda privilegiada en su proyección sobre el argumento» (Palao, 2012: 9)

Vuelve a suceder un núcleo en el segundo viaje en el tiempo y toda una serie de catálisis. Que si se distinguen, porque como estamos viendo, no hay ruptura de la linealidad. Este film se convierte en un ejemplo casi paradigmático de que en toda una serie de largometrajes postclásicos la forma supera al contenido de una manera superficial, que aparenta una modernidad que no es tal. Veamos la evolución del nudo del film, que ocupa 45 minutos, más de la mitad de la duración total, siendo objetivo principal, que mueve a Héctor 2, la reconstrucción de los hechos para que Héctor 1 vuelva al pasado. Pues bien, en primer lugar se nos aclara lo sucedido y se plantea el objetivo mencionado. Héctor sale de la máquina y se da cuenta de que ha viajado en el tiempo. Se ve a si mismo llegando a casa. Quiere volver pero el

científico se lo impide y van al laboratorio. Allí el científico dibujara un mapa conceptual, que, *a priori*, esclarece lo sucedido.

«El texto, cada vez está más preparado para su mutación o su borrado, es decir, está debidamente orientado contra lo definitivo, contra la fijación textual. Otras expresiones imaginarias de los textos las encontraremos en los esquemas y los mapas conceptuales y mentales que pretenden que una imagen dé cuenta de toda una narrativa sin que el sujeto la enuncie. Se quieren, en definitiva, información sin relato, texto sin enunciación» (García Catalán, 2011: 6)

Pero en un film que necesita (mejor dicho, quiere) dejar las cosas claras, ese esquema que realiza el científico viene acompañado de una explicación (un tanto innecesaria puesto que no es nada nuevo lo aportado por el film, recordemos las palabras de Alarcón). Además esa explicación de cómo han sucedido las cosas y que habrá que hacer para que se restablezcan, vienen acompañadas de un *flashback/flashforward*, como analizaremos con detalle en el siguiente apartado. El científico le dice a Héctor que se quede en el laboratorio a esperar que sucedan los hechos. Héctor 2 no lo hará. Antes de eso, sucede la llamada de Héctor 2 a su casa, aquella llamada que habíamos visto al comienzo, desde el otro lado de la línea. Todo va cobrando sentido y el espectador más avisado ya se habrá dado cuenta de que todo lo sucedido era provocado por un Héctor 2. La única quiebra narrativa y espacio-temporal que se da es la del *flashback/flashforward*, que no hará más que darnos una orientación informativa de cómo el científico predispondrá (y predispuso) la máquina del tiempo para el viaje de Héctor 1.

Héctor 2 se irá del laboratorio y comenzará a reconstruir los hechos siguiendo una lógica intuición y controlando a Héctor 1 para que se percate de todo lo que el ya había vivido. Es interesante el uso de la memoria como (el) elemento (más) esencial para que todo funcione, pues Héctor 2 reconstruye los hechos tal y como los recuerda, y un pequeño fallo en la memoria precipitaría los acontecimientos hacia algo imprevisto (una opción que habría hecho al film más atractivo, pero como veremos, este opta por el principio de autoconsistencia de Novikov para su narración, aspecto que analizaremos en el epígrafe del desenlace). Además de la memoria, el otro elemento principal es la causalidad. Para no extendernos en cada paso que realiza Héctor 2 en esta reconstrucción de los hechos, que como ya sabemos todo seguirá

una linealidad impecable e inmutable (el principio de Novikov), nos detendremos únicamente en los momentos que causan que Héctor 2 actúa de cierta manera y que, al mismo tiempo, son nuevas pistas que se dejan para que el segundo viaje en el tiempo tenga sus efectos en la trama.

En primer lugar, el accidente de coche. Héctor 2 ha visto a la chica del bosque en bicicleta. Distráido, se detiene en la carretera mirando por el retrovisor a la chica alejarse. Una furgoneta roja le enviste por detrás, provocando un accidente que obligará a Héctor 2 a vendarse la cara. Ya vimos en el análisis de la importancia de los planos detalle y primeros planos, para que ciertos aspectos expliquen las causas, como en este caso el porque las vendas son de color rosa. La chica acudirá en su ayuda, saldrán a la carretera, Héctor se guardará las tijeras. Llegarán a la entrada del bosque donde el contenedor ya está volcado, un nuevo espacio en blanco que continúa sin rellenarse. Pero, ahí Héctor 2 recogerá el abrigo que necesita para confundir a Héctor 1, más pistas que se van resolviendo y nuevas que se van dejando. Sucede toda la reconstrucción del bosque. Mientras la chica intenta escapar, Héctor 2 la deja inconsciente sin pretenderlo, pero le vendrá perfecto para atraer a Héctor 1 a su trampa. Cuando termina la persecución por el bosque escuchamos un grito de la chica, pero como seguimos a Héctor 2 este hecho *catalítico* quedará ahí, para cobrar mayor importancia en el desenlace. Cuando Héctor 2 vuelve a buscar a la chica esta no está, solo queda su collar, que mediante *flashback* de un plano se nos lo recuerda. Por la noche Héctor llega a su casa y cree matar a su mujer. Se produce el segundo salto temporal, un nuevo *flashback* que servirá para recordar dónde Clara había dejado las llaves del coche (aquella escena de apariencia insignificante). Héctor decidirá coger el coche para ir al laboratorio y volver nuevamente al pasado para salvar a su mujer.

Antes del segundo viaje, el científico vuelve a dar una explicación de todo lo que suponen los viajes en el tiempo, y para que Héctor 2 no lo realice le cuenta un hecho que le ha sucedido, dando lugar al tercer salto temporal en un nuevo *flashback/flashforward*, que analizaremos más adelante. El científico no puede evitar el viaje de Héctor 2. Aquí podríamos señalar como *núcleo* la “muerte” de Clara, que provocará que Héctor 2 todavía continúe su periplo. La estructura del nudo es idéntica a la del planteamiento: hay una presentación y motivación de los hechos, un desarrollo y un desenlace (con *núcleo*) que precipi-

tará el siguiente viaje. Y, nuevamente, a excepción de esos flashbacks que como veremos siguen las reglas clásicas, la narración no se rompe. Héctor va realizando acciones y va alcanzando sus objetivos y planteándosele nuevos retos. Lo que destaca del núcleo del film es la resolución de los enigmas principales planteados con anterioridad y de las causas, que ahora nos damos cuenta que eran consecuencias de otras causas: Héctor 1 no habría sido asustado por Héctor 2 si este no hubiera tenido el accidente de coche que le hace cubrirse la cabeza con las vendas y conocer a la chica, a quien le roba las tijeras para atacar luego a Héctor 1. Y ahora los interrogantes que se nos plantean son ¿Por qué y quién pega a Héctor 2 provocando su accidente? ¿Cómo sigue el contenedor en el suelo? ¿Por qué grita la chica? y ¿Conseguirá salvar Héctor a su mujer? Todavía quedan zonas ocultas, pero el espectador va *suturando* la trama. Y es que la *sutura* es primordial para que el público otorgue sentido y coherencia a lo que está visionando.

Volviendo sobre la *hipernarración* y los *subhipernúcleos*, ahora el espectador ya es consciente de que hay dos tramas como mínimo, todavía la tercera esta velada, aunque sus actos han tenido consecuencias sin que lo sepamos, aunque se pueda deducir gracias a la explicación del científico antes del segundo viaje en el tiempo. Y que los subhipernúcleos van creciendo, se producen nuevos (la furgoneta que golpea al coche y que forma parte de la tercera trama, el ataque de Héctor 3 –que pensamos que es su mujer – con la mesa –ese objeto catalizador del comienzo del film – a Héctor 2) y se reviven los pasados (el ataque y persecución en el bosque, por poner un ejemplo).

Desenlace

DESENLADE - SEGUNDO VIAJE EN EL TIEMPO											
Introducción - Salir del laboratorio -			Desarrollo - Héctor en el bosque (II) -					Desenlace - Salvando a Clara -			
Héctor 3 sale de la máquina y le explica al científico lo que debe hacer			Héctor 3 se aleja del silo s in que lo vea Héctor 2. La puerta del laboratorio está cerrada					Coge la camioneta del científico			
Héctor 3 sale del laboratorio			Héctor 3 se cruza con la chica. Embiste por detrás a Héctor 2					Héctor 3 sale del laboratorio			
Héctor 3 sale del coche accidentado y ve a la chica escondiéndose			Héctor 3 y la chica esperan hasta el anochecer					Héctor 3 y la chica entran en casa de Héctor. La chica va a investigar			
Clara entra y le cuenta a Héctor 3 que hay otro hombre en casa			Héctor 3 esconde a Clara en el cobertizo					Héctor 3 lanza la mesa contra Héctor 2 para ganar tiempo			
Héctor 3 se sienta con su mujer, mientras Héctor 2 mata a la chica y continúa con su historia			Héctor 3 disfraz a la chica como si fuera Clara					Héctor 3 se sienta con su mujer, mientras Héctor 2 mata a la chica y continúa con su historia			

Para concluir, el desenlace toda una serie de acontecimientos que llevarán a Héctor a “salvar” a su mujer y concluir con su participación en este bucle temporal. La estructura después del viaje en el tiempo es la misma: laboratorio del científico, en esta ocasión vamos al “inicio” de la *historia*. Inicio entre comillas porque como quedó bien claro, este bucle no tiene comienzo, no hay una causa lógica que provoque el primer viaje de Héctor, pero si queremos establecer un punto temporal de origen en la *trama*, este suceso sería el primero, cuando el científico todavía no sabe de la existencia de Héctor y este le pide que engañe a Héctor 2 cuando salga de la máquina. El espectador terminará de hacer un ejercicio de comprensión para anclar cada momento de la *trama* y construir así la *historia* que la conforma.

«Las manipulaciones clásicas del orden de la historia implican que el espectador realice actividades específicas. Estas incluyen lo que los psicólogos denominan “integración temporal”, el proceso de fusionar la percepción del presente, la memoria del pasado y las expectativas de futuro» (Bordwell et al., 1997: 47)

Héctor 3 ya con todo el saber, al igual que el espectador, decidirá no utilizar el coche del científico, porque es el que necesita Héctor 2, y cogerá la furgoneta roja. Espera a que la chica se cruce y embiste por detrás a Héctor 2; este choque provocará su accidente contra el contene-

dor, se resuelve esta pieza del puzzle. Un fundido a negro provoca una pequeña elipsis que permite a Héctor 3 recuperarse del golpe y ver a la chica, que ya ha escapado de Héctor 2, divagar por el bosque. Esta le ve y grita, otra resolución. Ambos esperan a que se haga de noche. Héctor 3 ya tiene un plan para salvar a su mujer. Nuevo fundido a negro para acelerar la acción al tiempo que nos interesa y llega la noche. «*La narración muestra los sucesos importantes y evita los intervalos que los separan*» (Bordwell et al., 1997: 48). Siempre que las acciones y sucesos no interesen a nuestro Héctor, la narración los obvia mediante estas elipsis o los deja en fuera de campo, como cuando Héctor 1 entró en la máquina y *nuestro* Héctor 2 esperaba fuera o al final de la película, cuando Héctor 3 y Clara se quedan mirando a la oscuridad mientras Héctor 2 matará a la chica, quedando estas acciones en el plano sonoro.

Una vez dentro de la casa a la chica le da por investigar y desaparece. En ese momento aparece la mujer de Héctor 3, que entra por el mismo lugar por el que había salido la chica, pero no se ha cruzado con ella. La mujer de Héctor relata que hay un intruso que está en el jardín de casa. Héctor 3 decide esconder a su mujer y va a encauzar la situación. Primero lanzará la mesa contra Héctor 2 para ganar tiempo y después le cortará el pelo y vestirá a la chica, que se deja hacer cualquier cosa con una excusa tan mala como que no la va a reconocer (recordemos que están en medio de un bosque y la casa parecía estar abandonada, por lo que las posibilidades de que el supuesto perseguidor dude de si es otra chica a la que sigue son pocas), para que esta se parezca a su mujer. Héctor 3 le dice que huya, para él irse junto a su mujer y dejar que Héctor 2 provoque la muerte de la chica, piense que era Clara y viajar al pasado, para así, Héctor 3 quedar liberado de toda la *trama*. Este desenlace consiste en resolver los pocos enigmas que quedaban y otorgar una unidad al relato, sin dejar ningún cabo suelto. El espectador ya es completamente consciente del espacio hipernarrativo, se hace partícipe de él y de todas las escenas que son subhipernúcleos, que ahora ya son casi todas, exceptuando la espera en el bosque junto a la chica. «*No hace falta que el final sea “feliz”*: sólo es necesario que presente una conclusión definitiva a la cadena de causa y efecto» (Bordwell et al., 1997: 20). Se ha descubierto que cada viaje en el tiempo muestra el contraplano de los sucedido anteriormente, quedando todo perfecta-

mente mostrado al espectador, como en un film clásico, donde este lo termina por conocer *todo*.

Hemos comprobado que el film tiene recursos de guión muy sencillos para intentar dar naturalidad a la sucesión de ciertos hechos. Además de algunos trampeos por parte del meganarrador para que todo encajase. Pero queremos detenernos por un momento en una de las cuestiones que más debate han traído alrededor de la estructura temporal del film. Es el hecho que ya habíamos mencionado antes, de que sigue el principio de autoconsciencia de Novikov, por el cual se considera que es imposible cambiar los actos en el curso temporal, no se puede realizar una acción que provoque una paradoja temporal, no puede haber libre albedrío. En varios foros contemplan la posibilidad de que se instaure el libre albedrío para que Héctor 3 salve a su mujer, mezclando así dos conceptos totalmente distintos de viajes en el tiempo. El planteado por *Regreso al futuro*, cuyos actos provocarán un futuro diferente; y el planteado por *Los cronocrímenes*, donde Héctor siempre realizará las mismas acciones (porque unas causas les llevan a realizarlas). Según estos foros, el objetivo de Héctor 3 es evitar que Héctor 2 mate a su mujer, y lo consigue, por lo tanto, ha cambiado el futuro. Nosotros, después de realizar ese amplio análisis, pensamos que no es así, que Héctor no cambia nada, y que nunca mató a su mujer, siempre mató a la chica, sólo que cuando se trataba de Héctor 2, la estrategia ejercida por Héctor 3 le hizo pensar que lo había hecho. Pero como hemos visto, la historia es circular y tiene final pero no comienzo lógico, pues siempre son necesarios los tres Héctor para que cada uno de ellos le sucedan las acciones que les hacen avanzar en la *trama*. Así que sí, tiene un “hueco” tan “importante” como la falta de una lógica del comienzo de los hechos, pero eso no (nos) interesa, pues el juego que propone la película es ir reconstruyendo un puzzle que comienza con las piezas esparcidas y en el que cada repaso, de arriba a bajo, siguiendo un orden, nos permitirán reconstruirlo. Por ello, *Los cronocrímenes* es un *puzzle film*, o *mind-game film*, son varias las definiciones, en toda regla.

A continuación profundizaremos en aquellos puntos que si desafían a la linealidad del discurso establecido. Que bien se ha demostrado que es completamente lineal en su evolución pese a jugar en un espacio temporal cíclico y con diferentes narraciones entroncadas, prestando atención, siguiendo, solo una de ellas.

4.3 *Flashbacks/Flashforwards*

De la misma manera que la linealidad de la trama, el uso del *flashback* y del *flashforward* en el film mantienen una concepción clásica; pero, al fin y al cabo, se trata de un film postclásico y juega con el tiempo. «*En la ficción postclásica, el flashback –junto con otros saltos temporales– ya no aparece tanto como una estrategia narrativa para esclarecer la historia sino para confundirla*» (García Catalán, 2012). Así, encontramos en *Los cronocrímenes* varios tipos de *flashback* y *flashforward*, que van desde el uso más clásico a una torsión muy compleja en su definición, pues como veremos, y debido al hecho de que estos se produzcan en un viaje en el tiempo al pasado, lo que *a priori* son *flashbacks* se convierten en *flashforwards*, y viceversa, siendo el espectador el que debe hilar los hechos. Lo apuntaba Palao sobre *Carretera perdida* (*Lost Highway*, David Lynch, 1997): «*La historia no reposa en naturalidad alguna fuera de la función subjetiva de sutura*» (Palao, 2008: 10), en una acepción que podría llevarse al uso de estos recursos en *Los cronocrímenes*.

Pasemos a analizar los diferentes *flashbacks/flashforwards* del film para atender a sus peculiaridades que hacen que cada uno de ellos sea utilizado de una forma diferente. Eso sí, como vamos a ver, todos ellos siguen las entradas clásicas establecidas por Bordwell: «*Hay varias entradas para un flashback en el cine clásico de Hollywood: la actitud pensativa de un personaje, el primer plano de un rostro, el fundido encadenado, la voz over, el flashback sonoro, la música*» (Bordwell et al., 1997: 6), al igual que el recurso memorístico: «*La narración clásica casi siempre motiva los flashbacks por medio de la memoria del personaje*» (Bordwell et al., 1997: 47). Vamos a ir del uso más sencillo y banal al más complejo.

El objeto

Después de dejar inconsciente y desnudar a la chica, Héctor 2 ataca con las tijeras a Héctor 1 en una acción que anteriormente le había sucedido a él y que este reconstruye para que Héctor 1 inicie su escapada hacia el laboratorio. Héctor 2 persigue a Héctor 1 a través del bosque, olvidándose de la joven, para que este continúe su huida y sienta que un ser extraño y peligroso, que todo lo ve, le persigue. Cuando Héctor 2 ha logrado su objetivo y vuelve al lugar donde a dejado a la chica,

esta (y su ropa) ha desaparecido. Héctor 2 encuentra el collar de la chica colgando en una planta. Cuando lo coge se produce un *flashback griffithiano*, esto es, motivado por un objeto y de un único plano de duración, que tiene como objetivo recordar al espectador que ese collar pertenecía a la chica. Este *flashback* consiste en un plano con *zoom in* hacia el cuello de la joven inconsciente, donde podemos observar el collar, mientras un cambio en el *tempo* de la música y una voz en off que recuerda un diálogo pasado nos remarca el recurso utilizado.

Héctor 2 (off): Necesito que hagas algo. Luego te lo explicaré.

Chica en el bosque (off): ¿Por qué no me lo explicas ahora?

Héctor 2 (off): No es fácil de explicar.

Termina el *flashback*. Héctor 2 sostiene y mira el colgante. Un travelling hacia atrás con panorámica nos descubre la casa de Héctor. El movimiento de cámara coincide con el encendido de las luces de la terraza y un *crescendo* musical que avisan a Héctor 2, el cual se dirige hacia su casa.

La simplicidad del *flashback* en cuestión es un tanto confusa para el espectador, pues no aporta ninguna información útil para la evolución dramática de la historia, ni nada que no se supiera ya. Ese collar no va a tener ninguna repercusión más adelante, y el espectador, que ya se habrá fijado en el objeto, no necesitará de un recuerdo de a quién pertenecía, además de contar con la propia intuición. Por lo tanto, este uso del *flashback*, al que el diálogo acoplado tampoco se le aviene, solo sirve como catalizador para darle un poso de dramatismo al momento, y, principalmente, como recurso que facilite una elipsis temporal para que se tenga la apariencia de un mayor paso del tiempo entre el encuentro del objeto y el encendido de las luces de la casa. Si Héctor 2 hubiera encontrado el collar y lo hubiese mirado, el espectador ya reconocería a quién pertenece el objeto, habría intuido que la chica ha escapado y no le daría más importancia, pero se sorprendería ante la coincidencia de que en ese momento la luces se encendieran. Al incorporar el *flashback* ese momento se dilata y no salta tanto en la percepción del espectador. Al mismo tiempo, que esa detención sobre un objeto tan concreto resultará

ser una falsa pista para el público, dará mayor suspense al film, pues este pensará que, algo habitual en el cine clásico, ese objeto tendrá una mayor repercusión para el devenir del argumento; pero esto no será así (y aquí es donde se delata ese postclasicismo del que cualquier película de hoy en día no puede escapar).

El recuerdo

En el apartado anterior acabamos de sentenciar que el film post-clásico ha dejado, ocasionalmente, de otorgarle una importancia tal a un objeto más allá de una única aparición, pero, al mismo tiempo, «*ocasionalmente, un único acontecimiento de la historia puede aparecer dos veces o incluso más en el tratamiento del argumento. Si vemos un hecho al comienzo de la película y luego hay un flashback referente a ese hecho, vemos ese mismo acontecimiento dos veces*» (Bordwell y Thompson, 1995: 71), siendo un recurso habitual a lo largo de la historia del cine. Este suceso también se da en *Los cronocrímenes*, motivado por el necesario recuerdo del personaje.

Héctor 2 acaba de provocar la muerte de su “mujer” (o eso piensa él y el espectador). Un plano medio corto de ella, con su abrigo rojo y el pelo cubriéndole el rostro, dejando ver únicamente la boca abierta con expresión de terror. Héctor 2 vuelve a entrar en la casa, lamentándose por lo sucedido, confuso, pensando alguna solución. Entonces mira, de manera muy precisa, como si estuviera visionando lo que tiene que hacer, a un fuera de campo. Se produce lo que podríamos llamar un *contraplano proléptico (o hipotético)*, esto es: «*puede suceder también que un contraplano (que la normal prosecución de una secuencia) refiera un futuro hipotético no verificable hasta su contrastación posterior*» (Palao, 2012: 8). Así, vemos un contraplano, guiado de manera evidente por el meganarrador, de un travelling hacia delante que “salta” la barandilla de la terraza para mostrarnos el coche de Héctor, con lo que vamos a intuir que Héctor cogerá ese vehículo para intentar salvar a su mujer volviendo al laboratorio y viajando nuevamente en el tiempo.

Se da el *flashback*, que nos recuerda una escena que ya hemos visto al comienzo de la película. La mujer de Héctor se va a ir a comprar la comida al pueblo. Vestida con su chaqueta roja, le da un beso a Héctor, que le da las llaves ensoñado con la chica que acaba de ver quitándose la camiseta, sin prestar mucha atención a su mujer.

Clara: Hasta luego. (*off*) Te las dejaré en la entrada.

Héctor: Vale.

Volvemos al presente. Héctor 2 continúa mirando ese fuera de campo mientras se aleja de él. Se sienta a lamentarse, como si no hubiese solución, llora. Suena la tormenta que se avecina y tiene una revelación. Enciende el *walkie-talkie*, escucha a Héctor 1 que se encuentra en el laboratorio del científico. Héctor 2 le da órdenes, por el *walkie*, al científico para que engañe a Héctor 1 y entre en la máquina del tiempo, y avisarle de que el llegará en un momento con el coche. Héctor 2 sale da casa, panorámica de derecha a izquierda y el coche que habíamos visto antes en ese *contraplano proléptico* se encuentra en primer término de la imagen.

En esta ocasión el *flashback* actúa para recordar un hecho que resulta ser de vital importancia en el film, como es el que su mujer se fuese a comprar, se llevará el coche y le dijese (antes de irse) donde dejaría las llaves al volver. Un hecho que, debido a la actitud del protagonista pasa desapercibido para el espectador, y para Héctor, que tendrá esa revelación mirando al fuera de campo y mediante el *contraplano proléptico*, que se traduce para el público en ese *flashback*. Un nuevo ejemplo de la medición y el control que ejerce el film, por muy caótico que se quiera presentar. Del mismo modo, podemos comparar esta situación con la anterior; pues si hemos visto que una acción tan insignificante como detenerse en el collar de la chica para engañar al espectador y crearle un cierto suspense, había cobrado mucha atención, el hecho de que Héctor le diera las llaves a su mujer pasó casi como una brisa de aire por los oídos del personaje y del público, jugando así con la percepción y la mente del público, construyendo este *mind-game film*, que como estamos viendo se acomoda entre las paredes del clasicismo para deconstruirlo (cuando, y en la medida que, le interesa).

El *flashback* sonoro

Al comienzo de este epígrafe, Bordwell establecía varias entradas del *flashback* en el cine clásico, una de ellas es el *flashback* sonoro. Además, otra de sus premisas es que este recurso suele estar motivado por la memoria del personaje. En esta ocasión nos encontramos con un

flashback que no viaja atrás en el tiempo utilizando la imagen, sino que es únicamente sonoro.

Héctor 2 acaba de tener el accidente de coche, empujado por la furgoneta que conduce Héctor 3. Se percata de la herida en la cabeza y utiliza la venda que se había puesto en el codo, cuando todavía era Héctor 1, para cubrirse el rostro, mientras se mira en el retrovisor. Entonces se da cuenta de que él era quién le había atacado. Compulsivamente se venda todo el rostro, de manera casi demoníaca como si su *doppelgänger* estuviera emergiendo de su cuerpo. Una voz en off recuerda el diálogo que tuvo con el científico:

Héctor 2 (off): ¿Entonces quién es ese hombre en mi casa?

Científico (off): Eres tu.

Héctor 2 (off): Pero vamos a ver... ese hombre está en mi casa.

Científico (off): Y dejará de estarlo de la misma manera que tu dejaste de estarlo. Técnicamente no es otra persona, más bien un reflejo de ti.

Héctor 2 (off): ¿Y no puedo volver a casa? A explicar, a...

Científico (off): Tu vida tal y como la conoces se convertirá en nada.

Héctor 2 (off): Pero entonces ¿qué se supone que tengo que hacer ahora?

Este *flashback* sonoro potencia esa transformación que Héctor 2 está sufriendo. Se está convirtiendo en el reflejo de aquello que vio, en el “lado malvado” de Héctor, su *doppelgänger*. El uso del espejo retrovisor y el no volver a las imágenes del pasado, sino que se impregne el sonido, con un diálogo esclarecedor, no es baladí. Héctor, a medida que avance la trama se tornará más siniestro, más oscuro. Su completo conocimiento de los hechos, su control del tiempo y de las acciones, implicarán que sus declaraciones, que comienzan siendo trabas y dudosas cuando obliga a la chica a entrar en el bosque, terminan siendo escuetas ordenes de mando sin explicación que justifique aquello que demanda, tanto a la chica del bosque como a Clara, cuando este ya es Héctor 3.

La última frase del *flashback* sonoro genera el punto de partida donde Héctor es consciente de que debe actuar como el atacante del bosque. La chica llegará en su ayuda y Héctor 2 irá recogiendo las diferentes piezas que construirán su imagen (las tijeras y la gabardina).

La proyección del pasado

En este apartado y el siguiente vamos a tratar dos usos confusos del *flashback* y el *flashforward*. Lo que aparentemente parece ser uno de estos recursos se convierte en el contrario por el mero hecho de que el argumento viaja en el tiempo. Estos saltos (sin red) hoy son permisivos, pues el espectador está experimentado.

«*Today the narration will often simply juxtapose one chunk of time with another, though still marking the flashback with an intertitle, a dialogue hook, or a vivid optical transition and burst of sound. Now, it seems, audiences' familiarity with flashback structures allows filmmakers to delete the memory alibi and move straight between present and past*⁴ » (Bordwell, 2006: 90).

Héctor 2 acaba de realizar su primer viaje en el tiempo. Confuso, se ampara en la explicación del científico para darle un sentido y buscar una solución a su problema. El científico comienza a narrarle el plan que va a llevar a cabo para conseguir que Héctor 1 entre en la máquina del tiempo. Comienza lo que, *a priori*, sería un *flashforward*.

Científico: Esto es lo que haremos. Tu te escondes aquí. Yo bajo al sótano, configuro la cubeta y después subo al silo. Lo pongo todo a punto y espero a que se haga de noche. Héctor 1 aparecerá, le convengo de que se meta en la máquina y le mandaré al pasado.

Mientras el científico expone su propósito vemos imágenes que anticipan las acciones que realizará a continuación, un recurso un tanto manido y que se ha llegado a explotar en numerosas ocasiones, entre

⁴Hoy en día, en la narración a menudo se juxtaponen simplemente un trozo de tiempo con otro, aunque todavía marcado el *flashback* con un título intermedio, un gancho de diálogo, una transición óptica y vívida explosión de sonido. Ahora, al parecer, la familiaridad del público con las estructuras de *flashback* permite a los cineastas eliminar la coartada de memoria y pasar directamente entre presente y pasado.

ellas y de manera bastante similar en *Ocean's Eleven* (Steven Soderbergh, 2001). Vemos al científico salir del laboratorio, preparar la cubeta, recibir a Héctor en el silo y abrir la máquina del tiempo. Todo ello mediante corte directo, que no salta porque nos guía la voz en off del científico y la continuidad de la música.

Las imágenes que nos presentan son tanto nuevas como ya vistas. Pero todo el *flashforward* es el recuerdo ya vivido por parte del espectador (y de Héctor 2). Esos hechos ya han sucedido con anterioridad y ya sabíamos que se habían producido, por lo que este *flashforward* resulta ser un *flashback* que nos explica los hechos de cómo Héctor pudo hacer ese viaje en el tiempo, de cómo el científico preparó la máquina mientras el espectador seguía a Héctor a través del bosque. Al mismo tiempo, también actúa como *flashforward*, porque el científico volverá a realizar esas acciones para que Héctor 1 realice su viaje espaciotemporal. Todo esto se debe al bucle temporal en el que está inmersa la historia del film.

El recuerdo del futuro

Lo contrario sucede cuando más adelante el científico rememora unos hechos que Héctor 2 todavía no ha vivido (y el espectador tampoco), pero que en la historia sí que han sucedido. Al igual que sucedía al personaje de Nicole en *FlashForward* (Brannon Braga, David S. Goyer, Robert J. Sawyer, ABC: 2008-2009) analiza García Catalán: «*lo que ella vio en su flashforward de forma fragmentada a modo de imagen centelleante ahora le sucede en el presente narrativo de la historia, mostrado ya en secuencia lineal e inequívoca*» (García Catalán, 2011: 7). Pues esto le ocurre a Héctor 2: el científico le cuenta los actos que ha realizado Héctor 3 y que posteriormente, en la lógica narrativa del film, Héctor 2 ejecutará; y esto le ocurre al espectador, que es quién ve ese *flashforward* a modo de *flashback*.

Héctor 2 y el científico se encuentran fuera del silo, por la noche, después de que Héctor 1 haya viajado al pasado. El científico no quiere que Héctor 2 vuelva a usar la máquina del tiempo, y entre excusas y explicaciones desvela que hay un Héctor 3. El científico comienza a explicarle la sucesión de los hechos pasados.

Científico (off): Cuando has aparecido en la cubeta no has sido el primero. Eras el segundo... el primero había apare-

cido antes. Me había amenazado... me obligó a que me hiciese el sorprendido contigo, a que te siguiese la corriente.

Héctor 2: ¿Había aparecido antes? ¿Cuánto antes?

Científico: Pues pon treinta, cuarenta segundos antes.

Héctor 2: Pero...

Científico: Se fue de aquí detrás de ti. Nunca llegué a saber que quería.

Héctor 2: Me has estado engañando durante todo este tiempo.

Científico (off): Después de despedirme de ti... y de él. Subí al silo a preparar la llegada de Héctor 1. De repente sonó el *walkie*...

Héctor 2: Era Héctor 1 que te llamaba desde la mansión.

Científico: No, no. Mucho antes, todavía era de día. Era Héctor 3. [*Sonido diegético dentro del flashback con el diálogo de Héctor 3*]. Parecía completamente ido, como si hubiese pasado algo horrible. Me dijo todo lo que pasaría. Que tu aparecerías aquí, que intentarías viajar al pasado otra vez, y no me dijo porqué, pero me dijo que yo debería intentar evitarlo a toda costa.

El *flashback* se produce después de un primer plano (con gesto de rememoración) del científico. Vemos imágenes que ya hemos vivido de la salida de Héctor 2 de la máquina, alternadas con las del científico relatando desde el presente. Una imagen congelada del pasado, con un *zoom in*, nos demuestra (es la fotografía aquella que sirve para la constatación) que los que está contando el científico es verdad, y que había un Héctor 3 oculto en el silo. Volvemos al presente, continúa el diálogo. Lo que se va a producir ahora va a transformar lo que había comenzado como un *flashback* corriente en una especie de *flashforward*. El científico comienza a contar los hechos que le han sucedido antes de la llegada de Héctor 2, hechos pasados en la historia, pero que todavía no han sucedido en la trama, en la trama de nuestro Héctor. Durante ese *flashback/flashforward* el recuerdo se inserta por completo en

su propia diegésis, incorporando el diálogo *in situ* del momento (que Héctor 2 no puede escuchar, pero el espectador sí). Hacia el final del *flashback/flashforward* se incorpora la voz en off del científico para hilvanar nuevamente con el tiempo presente. Cuando la película avance estos hechos narrados por el científico se insertaran a la trama continua del film, y convirtiendo este recuerdo en una visión.

Estos dos usos confusos del *flashback* están estratégicamente situados después del primer viaje y antes del segundo, en momentos en los que el científico da explicaciones que orientan, o reubican, al espectador en la trama. Como decíamos al comienzo del trabajo, este tipo de películas, y el uso que hace de recursos como el *flashback*, se insertan dentro de las reglas canónicas, no las subvierten, pero las llevan al extremo. Aunque siempre terminando por complacer el saber del espectador.

«Si hay un discurso en el que la fuerza centrípeta del encuadre moderno – que atrae a los entes para ponerlos a disposición del subjectum – se halle en dependencia indisoluble de una sintaxis, ése es el discurso fílmico. En efecto, la pantalla desveló que la fuerza centrípeta del encuadre occidental, era una propiedad imaginaria. Ello implicó la puesta en práctica del montaje, que otorga su especificidad como discurso artístico, y la instalación de la sutura y del raccord, como andamiaje simbólico que daba su estatuto insoslayable al sujeto como sostén del discurso. Sin la capacidad del espectador de anudar, de suturar, la continuidad espacial y narrativa de los fragmentos rodados (planos) en una continuidad (secuencia) no habría posibilidad de construcción fílmica del sentido, ni del mundo» (Palao, 2008:).

5 Cada cosa en su lugar. Elementos para una lógica causal

Los Cronocrímenes es un cúmulo de pistas mezcladas con tímidos golpes de mirada que delatan intenciones, avisos y diálogos creados al servicio del engranaje causal, que no terminan de entenderse sino es a través de una lectura detenida de los mismos. La lectura lineal se encubre bajo la forma postmoderna, teñida de caos temporalmente fragmentario que se reclama/reivindica a través de su estructura y naturaleza narrativa.

En principio sentimos que nos hayamos ante una narración aleatoria, sin sentido, pero los hechos están controlados y encauzados hacia un mismo sentido posibilitando así el relato, la representación y la tranquilidad del espectador que queda cobijado bajo la figura del meganarrador. La película, por tanto, resguarda al lector porque controla los elementos fílmicos que conducen los acontecimientos hacia una ruptura sostenible, que no evidencie carencias de mecanismos significantes. Por ejemplo, la mesa comienza teniendo una importancia en el relato para el espectador a la hora de enfrentarse a la lógica del film. Hace que este se fije tanto en los objetos, como en sus apariciones en la trama; y oculta las carencias simbólicas, concediéndole a estos un mero aspecto funcional. Unos interesarán a la lógica causal, y otros señalarán una dimensión simbólica interpretativa. Al final, todos los componentes proponen un juego activo al espectador, que hilará el texto con tal de esclarecer sus hipótesis para llegar al entendimiento. «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». (Martín, 2002: 101).

Todos los ejemplos extraídos del film, se presentan a nivel diegético en beneficio de la lógica causal y la simbología interpretativa. Entrelazando todos estos detalles, jugamos como espectadores a esclarecer hipótesis, hilar el texto y a jugar activamente en el juego que nos propone el meganarrador. Si finalmente todo cuadra, tenemos una sensación de alivio como espectadores, si algo no cuadra la frustración ante lo representado crea un sentimiento de rechazo hacia el texto. Por ello, el espectador se sumerge en un film regido por principios de organización que hay que seguir para lograr descifrar su modelo de com-

preensión, y llegar a la solución final. El discurso nos presenta diversos objetos o elementos esenciales para la evolución de la trama. Esta película se caracteriza, por aislar los objetos de la narración y señalarlos, convirtiéndolos en proceso que convierte lo que a priori lo que parece un objeto macguffin en un elemento interpretativo otorgándole una dimensión simbólica. Y a la vez, objetos que aparentemente contienen una dimensión importante, etc. se convierten y someten al engranaje causal. Estos, convertidos en puntos de unión inflexiva, sostienen con su función más intrínseca la consistencia del relato. «La progresiva “macguffinización” 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» (Palao, 2011: 889). Nuestro cometido como participantes de la travesura es ir atribuyendo funciones a los objetos. Estos, por tanto, son un componente mínimo que otorgan al texto: rúcord y coherencia discursiva. Dan consistencia al discurso. Esto crea un efecto en el espectador contradictorio, se elimina la función simbólica del objeto para reprimirlo bajo la estructura. El espectador queda más atraído por la fuerza del orden de circunstancias que por el significado, luego otorgamos significados. El texto pasa a convertirse en un juego. Absorbe al sujeto en la en la función de articulación del discurso, permitiéndose así omitir información.

5.1 Objetos esenciales para la evolución de la trama

El texto no repara en guiarnos para categorizar todos los detalles correctamente. Ejemplo significativo es la aparición diegética de los prismáticos. Estos introducen una mirada al exterior e identifican al personaje protagonista, Héctor. Resaltan su pulsión y placer por la mirada y la proximidad, son el elemento que impulsa el discurso. A través de estos se produce esa mirada hacia el exterior, un acercamiento antinatural, con la ayuda de la tecnología visual que permite a Héctor visualizar detrás de la valla, al otro lado del bosque, el segundo espacio dónde se producirá la acción, y desde el que visualizará más tarde a sí mismo. Además, gracias a la idea de mirar más allá, observa a la chica en mitad de ese bosque (en mitad del camino) que será el impulso del personaje para emprender su camino en el discurso hacía el otro lado. Subraya la

idea de curiosidad, del placer de observar y la pulsión por lo desconocido. Los prismáticos son el objeto que identifica a Héctor, con ellos se observará posteriormente cuando se produzca su desdoble, controlando a los otros “yo” desde lo lejos, sirviéndole como elemento para asustarse a sí mismo en el bosque y canalizar el miedo en la huida hacia el laboratorio. Sirven para ordenar el relato y conectan espacios a través de la mirada. Por ejemplo, Héctor, después de avistar un extraño objeto que parece una pieza de ropa, continúa mirando desde su jardín hasta ver a la chica del bosque quitarse la camiseta e incitarlo, indirectamente, a su búsqueda, cuando vuelva a mirar y esta haya desaparecido.

Otro elemento son las tijeras, que se convierten en un mecanismo catalizador que dirigen el trayecto de Héctor, infundándole el miedo para incitarlo a su precipitado viaje. Las tijeras sirven para herir a Héctor y guiarlo a través del miedo hacia el laboratorio. Con estas se consigue frustrar el acercamiento del mismo hacia la chica misteriosa desnuda del bosque, impidiendo que el protagonista termine de observarla completamente. Además, son un instrumento que permiten dar continuidad a la trama mediante las heridas, haciendo patente exteriormente la evolución del personaje. En la escena donde Héctor 2 habla con la chica y está sufriendo la “transformación”, se centra la atención en este objeto, y en las vendas, para que el espectador entienda por qué Héctor tenía heridas, y que todo es una cadena de hechos que se van sucediendo. El espectador ya ha visto el resultado de ello, y al ver la causa enlaza y ordena. «La estética clásica de “plantear” y prever, de identificar rasgos y objetos para su uso posterior, puede verse como una exposición de elementos que más tarde se traerán a la memoria según la lógica de causa y efecto de la película. Si la lógica y la causalidad no cooperasen de este modo, el espectador no podría construir una historia coherente a partir de la narración» (Bordwell et al., 1997: 48)

Los objetos proporcionan solidez y consienten el *raccord* entre escenas. Como los walkie talkies, que contribuyen al control, establecen un falso cerco y eliminan la externalización de los hechos haciendo que la lectura sea más profunda e interna, evitando así el tambaleo y la duda hacia el relato. Los walkie talkies sirven para guiar a Héctor 1 hacia la máquina (a través del miedo que siente por la persona que le persigue, que no sabe, al igual que nosotros como espectadores al inicio, que es él mismo) (Figura 44), creando suspense en el espectador y en el protago-

nista, de la misma manera que desconocemos esa voz que le guía desde el fuera de campo. A través de ellos se miente a los distintos personajes; es un elemento que permite ocultar la identidad y confundir. Se evita la irrupción externa en el espacio fílmico. Por ejemplo: la televisión apagada, un número de teléfono que no es público, evitar llamar a la policía; se intenta que no oscile la realidad que ofrece el relato al espectador, para que éste quede sumergido en el mismo. El walkie talkie es el único método de comunicación entre personas, reduciéndose así el campo de acción. Si no hay nadie más, significa que el otro aparato lo sostiene alguien que se conoce o que se encuentra en el recinto y ha podido cogerlo. Al reducir la externalización nos introducimos en algo más profundo, pasamos a identificarnos con este personaje, y entendemos que nos hallamos ante una comunicación interna que corrobora la idea del film.

Una chaqueta roja identifica a Clara, y su presencia-ausencia en el discurso, es decir, pues aunque no este presente en toda la narración, su figura se recrea tiñendo cada puesta en escena de este color. Detalles carmesíes que destacan sobre fondos blancos recordando al espectador la separación de los protagonistas, que señalan dónde reside la importancia de la historia y su torsión. Cuando se ordena e integra la cadena de causas y efectos se percibe la atención en la figura de Clara. La chaqueta además, permite que Héctor 3 pueda camuflar a la chica para que parezca su mujer. Así Héctor 2 viaja de nuevo en el tiempo pensando que es responsable de la muerte de su mujer, y Héctor 3 se queda solo en su espacio-tiempo. Esta cadena, originada por la incitación interna de Héctor hacia lo externo y la novedad, se destaca en la apertura de la película con la separación física de las sillas de jardín. Entonces entendemos porqué el personaje principal trata de frustrar su impulso a través de sus otros “yo”, y cómo el relato trata de salvar y recuperar a Clara para que el protagonista se encuentre en el viaje que nunca acaba, y logre cerrar el círculo juntando las sillas que el mismo había separado.

Al igual algunos elementos como el teléfono, que le sirven para conectar consigo mismo, los ruidos del principio le avisan de las posibles acciones que se sitúan al otro lado. Su mujer no escucha la llamada, queda al margen, y nadie más tiene su teléfono, por tanto, solo se permite una comunicación interna en el espacio conocido. Otros objetos recuperan la función simbólica evocando la interpretación fi-

nal. Normalmente el espectador está sometido al juego del orden y del entendimiento, y no es hasta el final cuando puede replantearse la importancia de estos elementos y construir a partir de la historia, la interpretación de la misma. Los planos que se centran en los anillos de matrimonio son un ejemplo. Los objetos por tanto, guían a través de una línea a los personajes, los reúnen y los alejan. No tiene que ser final feliz pero necesita que tenga una conclusión.

5.2 Avisos y pistas

No solo los objetos guían a través de una línea a los personajes alejándolos y reuniéndolos. Numerosas pistas visuales y sonoras, nos dan claves para realizar el viaje revelador que aúna el tiempo y el espacio hacia un mismo sentido, la construcción de la *trama*. El contenedor volcado indica un accidente previo cuya causa se resolverá más adelante; las zapatillas de la chica del bosque que demuestran que siempre ha muerto ella y, por tanto, Héctor no ha cambiado nada en sus respectivos viajes; o las continuas referencias al viaje en zigzag de Héctor, que se pueden ver representados en diversos lugares durante el film: el mapa dibujado en la parte trasera del calendario, el llavero o la camiseta de la chica del bosque. Podemos clasificar los elementos:

Viaje en el tiempo

Recursos técnicos como el uso de la cámara trasera en el coche al inicio (Figura 48) mueve hacia atrás la dirección del plano, remarcando la idea de retroceso y viaje al pasado. Otros objetos como la máquina de correr, remiten la idea de bucle temporal. Además, durante el discurso se otorga mucha importancia a la idea de traspasar puertas, barreras, cristales, vallas, etc. Continuamente y numerosas veces el personaje lo hace, siempre entrando en un sitio nuevo, hasta que se introduce en la máquina y vuelve al pasado. Los coches van hilando quién se mueve en esa trama y advierten de dónde terminará dicho desplazamiento (lo hemos visto previamente). Ejemplo de ello es el uso de la furgoneta, el coche de golf o el todoterreno. También se indica mediante la puesta en escena, en el uso de la luz, al salir Héctor de la máquina, que se ha producido un viaje a través del tiempo.

Dirección del viaje:

«En la película clásica, la narración es omnisciente, pero deja que esta omnisciencia sea más evidente en unas ocasiones que en otras. [...] En los pasajes de apertura de la película, la narración es moderadamente consciente de sí misma y abiertamente supresiva. A medida que avanza la película, la narración se torna menos consciente de sí misma y más comunicativa» (Bordwell et al., 1997: 27)

Al inicio del film, el coche representa la línea del discurso, la continuidad, que va dejando cosas por el camino, pistas. Al caerse todo del coche, Héctor baja del mismo y no cierra la puerta, vuelve para recogerlo representando la idea de volver para recoger y solucionar. Continuamente el protagonista se encuentra subiendo todo tipo de cuestras cuando se dirige a la maquina del tiempo, como si se trataran de niveles. Además, las miradas hacia atrás y su continuo empuje hacía adelante afirman la iniciación del viaje y su retorno imposible. El dibujo del zigzag: mapas que aparecen en las paredes (que posteriormente re-colocamos también en el tiempo al ver como el científico lo dibuja), curvas del tiempo en los monitores, en la camisa de la chica con el mismo dibujo zigzag con las colas de los perros, el llavero, etc. reflejan la idea del mapa y la estructura temporal que se está sucediendo.

Senderos que delimitan el camino de Héctor a través del espacio, carreteras delimitadas por vallas y paredes de terreno, caminos iluminados, la visión del prismático que también es cerrada y circular. Estos elementos sirven para que nada falle en este viaje, para que no se desvíe el personaje de ese espacio limitado y controlado, cerrado, que no desvíe la atención del mismo hacia su propia casa y al laboratorio. Resalta la idea de que el camino ya está marcado, tiene un destino que no puede alterarse, será conducido, engañado y su futuro y los acontecimientos ya están decididos. Un ejemplo claro es la mujer joven desnuda: tiene las piernas cruzadas tapándose sus partes. No es postura natural y es consciente de que la miran, no esta desmayada, oímos su respiración, etc. Por tanto nos avisa de que está forzada por alguien allí presente, por Héctor 2. Otro ejemplo es la aparición de un contenedor tirado en medio de la carretera, este elemento implica que algo ha pasado allí previamente, y la bicicleta, por ejemplo, guía el camino que ha debido coger la mujer joven. El espectador ante la presentación de dichas circunstancias, formula la hipótesis del accidente.

La importancia de Clara

La fotografía destaca la importancia de la chaqueta y de Clara al estar formada por un tono blanquecino con elementos que destacan en tonos rojos: la chaqueta, el parasol, el toldo, el llavero, los pantalones de la chica (a la cual Clara le ha traspasado el color de la mujer y su atención), las vendas con sangre, la escena del botiquín, la furgoneta roja que provoca el accidente, los guantes, etc. Clara se aísla de muchos sucesos que tienen lugar en el relato, no escucha el teléfono y sale del espacio de la acción. Es decir, se deja al margen del viaje en el tiempo. Solo Héctor será consciente y responsable de la misma historia. A partir de ahí toda la trama se centra en la idea de volver atrás para recuperar a Clara. Por ejemplo, el zapato de la chica, nos indica como espectadores qué es la chica joven y no Clara la que muere (anticipamos). Pese a que se ha producido igualmente el crimen en el tiempo el espectador queda aliviado debido al nivel de identificación con el protagonista.

La evolución de Héctor como personaje:

Una evolución que se externaliza físicamente a través de distintos elementos como las vendas, que avisan que el personaje está sufriendo una transformación e indican lo que se verá a continuación. También las numerosas caídas que sufre el personaje, los golpes y la actuación inducida por el susto, definen la psicología de Héctor, que guiado por la torpeza no está preparado para enfrentarse a algo así. Continuamente este personaje se da portazos en la cara ante los acontecimientos. Cada golpe importante define e identifica a un Héctor diferente que ha evolucionado externamente también. Esto puede comprobar en la actitud que Héctor muestra ante los acontecimientos, que pasa de tener miedo a lanzar un palito, a obligar a la chica a desnudarse amenazándola, a matarla finalmente. Cabe decir, que esta construcción mental del personaje es característica del discurso postclásico.

Espacios y tiempos

Otros recursos, sitúan en el espacio y tiempo al espectador para que relacione los acontecimientos representados con las estructura espacio-temporal que determina el texto. Un teléfono que queda encendido, sirve para conectar espacios, rellenar y controlar tiempos, para que el espectador esté continuamente en el juego, ordenando y escuchando

(Figura 64). El calendario, nos indica la fecha exacta para situar la historia en un espacio y tiempo reconocidos. Los paneles que procesan la máquina indican el porcentaje de tiempo avisando de que algo importante se está acercando, el viaje en el tiempo. También, elementos sonoros como los truenos trabajan para que la relación temporal sea más sencilla. No es inocente el uso de mapas del lugar situados estratégicamente en la puesta en escena durante el discurso, o los cambios de luz para indicar un retroceso en el tiempo. Puede haber un desorden cronológico pero para comprender la película debemos ser capaces de reconstruirla, ahí entra la función de los objetos. Todos los objetos de este apartado se han ido poniendo en el espacio fílmico para identificarlos, situar los acontecimientos y construir la historia. Cuando el espectador ya conoce el desenlace de la acción, al encontrarse con estos objetos les da otro valor, como se le han cerrado expectativas tras esa acción, procede a conjurar el discurso, el espectador ha guiado y desviado. Y el no explicar el discurso la solución del texto provoca un goce al espectador que se cree responsable de la consistencia del relato.

5.3 Referencias temporales que advierten y/o sitúan al espectador

Nos encontramos con una serie de frases que contienen mensajes implícitos y/o segundas intenciones, como es la repetida canción de Blondie, *Picture This*, que nos habla del concepto y versatilidad de la representación. Las continuas referencias temporales o meteorológicas que se emiten por la radio, como «*un disco que se acaba y otro que va a comenzar*» (cuando Héctor 3 va a iniciar el “rescate” de Clara) o «*Hemos recibido más de una llamada de nuestros oyentes, y ha sido para quejarse de estas dos molestas interferencias que acabamos de padecer*» (por la mañana, al tiempo que se producen los dos viajes en el tiempo).

Por tanto, se basa en el guión para crear suspense; es un cine «que no debe nada a los trucos, en el que no se deja nada al azar, en el que el detalle más ínfimo tiene su importancia en el esquema psicológico global del filme» (Bordwell et al., 1997: 3). A medida que avanzan acontecimientos el espectador se vuelve más consciente y presta más atención a estas comunicaciones. Estas frases, muy cortas, ayudan a realizar una

integración espacio-temporal por parte del espectador. También ofrecen pistas sobre la idea que intenta transmitir el film sobre el tiempo, el viaje y el espacio. Trazando la línea de tiempo entre presentes, pasados, y futuros. Además de las explicaciones del científico sirven para resituar al espectador y descartar o corroborar las hipótesis que éste se había planteado. Constantemente se hace referencia a la reformulación de los hechos mediante el guión. Estas conversaciones canalizan y guían, permiten mostrar de forma implícita los hechos y establecer hipótesis, así vamos refutando y creando la historia.

Nada cambia, y nada cambiará, a lo largo del film, todo lo que aparece está programado, y sirve para aumentar la información tras visualizar la relación causa-efecto, el espectador será sorprendido pero no queda indefenso ante la incompreensión, pues «el cine postclásico no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional y la linealidad y causalidad narrativas [...], 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, lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque éste es un sostén inconsciente [...] mientras que el meganarrador, el autor implícito, es una figura que ofrece al espectador un cobijo hermenéutico y garantiza la consistencia última del universo narrativo» (Palao, 2011: 883).

5.4 Primer plano, focalización y ocularización

Toda esta serie de objetos, avisos y pistas están intrínsecamente relacionadas con la función de identificación del espectador con el personaje protagonista y su situación a lo largo de la *trama*. Para ello son esenciales tres aspectos a destacar: el *plano detalle*, la *focalización* y la *ocularización*. «La cadena de causa y efecto requiere que veamos un primer plano de un objeto importante o sigamos a un personaje hasta una habitación» (BORDWELL et al., 1997: 27), como sucede durante todo el film, aquellos objetos que tendrán una mayor relevancia para el devenir del protagonista serán mostrados en un primer plano o en *plano detalle*, por ejemplo las tijeras que Héctor 2 robará a la chica y que utilizará para herir a Héctor 1. Esta escalaridad también será utilizada

para momentos en los que el personaje se cerciora de algo o tiene una revelación, como el primer plano sobre el espejo retrovisor mientras Héctor 2 se venda el rostro y se da cuenta de que fue él quién la atacó en el bosque y de que deberá realizar los mismos actos para encauzar su situación.

Por lo que respecta a la *focalización* y la *ocularización*, destaca en ambos casos la interna. El espectador sabe en todo momento lo mismo que el Héctor con el que nos identificamos a lo largo del film, y como él, comenzaremos sin saber nada y terminaremos siendo conscientes de todas las piezas que forman el *puzzle*. Para lograr esa identificación con el personaje, es incisivo el recurso de los planos subjetivos a través de los prismáticos, que nos hacen ver lo mismo que Héctor y posicionarnos junto a él.

La identificación con el personaje, la consecución de objetivos, el uso de los objetos, etc. aproximan la película al videojuego. Héctor deberá ir construyendo a su personaje con elementos que se va encontrando: las vendas, las tijeras, la gabardina. Al mismo tiempo que, para avanzar debe ir conquistando metas: escapar del hombre que le atacó en el bosque, conseguir que el nuevo Héctor 1 se introduzca en la máquina del tiempo, y, rescatar a su mujer. Cada viaje en el tiempo se puede ver como un nivel diferente de dificultad (volvamos sobre el esquema de la *trama*), en el que se van sumando más *subtramas* y Héctor debe hacerlas encajar todas, sin modificar las ya superadas. La *trama* sobredetermina el argumento (PALAO) y el espectador, siguiendo a Héctor, debe activar todas las pistas y resolver el *puzzle* para que el film concluya y quede todo bien hilado.

5.5 5.5. La máquina del tiempo

La máquina del tiempo proporciona la posibilidad del viaje. Si los viajes sucedieran sin más el espectador se preguntaría porque los realiza, planteándose la probabilidad de que fuera algo mental, y ofreciendo la posibilidad de interpretaciones ambiguas y no canalizadas, cosa que intenta evitar el film. La comprensión y el sentido realista deben darse, la máquina actúa como una justificación de los acontecimientos. Esto es así para que se comprenda la historia y la gente no se pregunte si eso es posible, lo cual crearía una ambigüedad. Por tanto, se esfuerza en

atarlo todo y no dejar lugar al azar, todo medido, calculado, puesto en su lugar. Así se produce una justificación científica de los acontecimientos, que da la seguridad al espectador de que eso puede suceder, por ello, puede introducirse en el relato narrativo. Como el científico se queda en el tiempo y no sabe que ha pasado, solo recibe órdenes, Héctor es el humano verdaderamente único consciente de ese viaje.

Bibliografía

- ALARCÓN, Tonio L. 2009, “Apocalípticos y desintegrados. Una panorámica sobre el cine fantástico español reciente” en Dirigido por, Número 393, Octubre 2009. Barcelona, Editorial Dirigido por S.L. Páginas 36-43.
- BENET, Vicente. 2004, *La Cultura del cine. Introducción a la Historia y la Estética del Cine*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David. y THOMPSON, Kristin. 1995. *El Arte Cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David. et al, 1997, *El cine clásico de Hollywood: el estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David. 2006, *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- BORT GUAL, Iván; GARCÍA CATALÁN, Shaila y MARTÍN NÚÑEZ, Marta. 2012, “Daisy, dame la mano, estoy loco por ti...” en L’Atalante, Revista de Estudios Cinematográficos, Número 13, enero-junio 2012. Asociación Cinefórum L’Atalante, Universitat de València. ISSN: 1885-3730. Depósito Legal: V-5340-2003. Páginas 82-89.
- BORT GUAL, Iván. 2011, “Narrativa a la deriva: de Perdidos a la eternidad” en L’Atalante, Revista de Estudios Cinematográficos, Número 11, Enero-Junio 2011. Asociación Cinefórum L’Atalante, Universitat de València. ISSN: 1885-3730. Depósito Legal: V-5340-2003. Páginas 52-59.
- BUCKLAND, Warren. 2009, *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: John Willey & sons.
- BURCH, Noel. 1985, *Praxis del cine*. Madrid: Fundamentos.
- ELSAESSER, Thomas. 2009, “The Mind-Game Film”. En Buckland, Warren. Op. cit.

- GARCÍA CATALÁN, Shaila. 2011, “Ilusiones y límites de lo hipertextual: ¿puede la narrativa convertirse en una imagen?”. Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación Social. III CILCS. Universidad de La Laguna, diciembre 2011.
http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IIIICILCS/012.pdf.
- GARCÍA CATALÁN, Shaila. 2012, “Lo hipertextual como correlato de lo mental. ¿Es posible escapar a la secuencia?”. Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación. AE-IC 2012. Tarragona “Comunicación y riesgo”. http://www.aeic2012tarragona.org/comunicacions_cd/ok/396.pdf.
- GARCÍA CATALÁN, Shaila. 2012, “El Delorean extraviado: usos confusos del flashback postclásico (y otros viajes temporales)”.
- GUBERN, Román. et al, 1995, *Historia del cine español*. Madrid: Cátedra.
- KODIJMAN, Jaap et al. (ed.). 2008, *Mind the Screen. Media Concepts According To Thomas Elsaesser*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- MALVIDIA, Beatriz. Los cronocrímenes: no es fácil viajar en el tiempo. Blogdecine, 23 de marzo, 2009. <http://www.blogdecine.com/criticas/los-cronocrimenes-no-es-facil-viajar-en-el-tiempo> (verificada a fecha de 16 de marzo de 2012).
- MARZAL FELICI, Jose Javier. 1998, *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.
- MITRY, Jean. 1978, *Estética y psicología del cine. 1. Las estructuras*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.
- 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. 2004, *La profecía de la imagen-mundo. Para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: IVAC.

PALAO ERRANDO, José Antonio. 2011, “Poética del macguffin, narrativa del gadget: una economía apolítica de los objetos”. Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico. Nuevas Tendencias e Hibridaciones de los Discursos Audiovisuales en la Cultura Digital contemporánea. pp. 882- 895. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/29089>.

PALAO ERRANDO, José Antonio. *Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico*. Comunicación Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, Nº 10 (Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad y Literatura Universidad de Sevilla) Mayo de 2012. http://www.revistacomunicacion.org/pdf/n10/mesa1/008.Hiperencuadre-Hiperrelato_Apuntes_para_una_narratologia_del_film_postclasico.pdf.

RUBIO ALCOVER, Agustín y TOMÁS SAMIT, Adrián. 2011, “Saludando cuentas con la historia del montaje (1). Tanteos e hipótesis preliminares en la práctica de la ASL”. Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico. Nuevas Tendencias e Hibridaciones de los Discursos Audiovisuales en la Cultura Digital contemporánea. pp. 882- 895. <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/29089>.