

Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico¹

Jose Antonio Palao Errando
Universitat Jaume I de Castelló
errando@uji.es

Resumen: *El discurso cinematográfico no ha dejado de luchar por adaptarse y competir con las pantallas rivales que le han surgido con la revolución digital, lo cual ha transformado su propia textura. Podemos clasificar estas transformaciones en dos grandes órdenes. Por un lado, la puesta en escena y la propia concepción del raccord han dado lugar a lo que denominaremos hiperencuadre, en el que la pantalla fílmica se ofrece como receptáculo de todas las pantallas con las que rivaliza (ordenador, vídeos de vigilancia, imágenes de satélite, etc.). Por otro lado, el cine posclásico opta por la deconstrucción de la linealidad narrativa y el despliegue de distintas tramas y niveles de acción y representación que nos llevan a la noción de hiperrelato.*

Palabras clave: *Hiperencuadre, Hiperrelato, Pantalla, Hipernúcleo, Narratología.*

Abstract: *The film discourse has constantly fought to adapt and struggle with the competitor screens that have arisen with the digital revolution, which has transformed its own texture. We can sort these transformations in two large kinds. On the one hand, the staging and conception of the raccord have given rise to what we'll denominate hyperframe, in which the cinematic screen is being offered as enclosure of all the screens that contends with (computer, video surveillance, satellite images, etc.). On the other hand, the cinema postclassic chooses the deconstruction of the narrative linearity and the deployment of different plots and levels of action and representation that lead us to the notion of hipernarration.*

Keywords: *Vivamos (Estilo RC_ Resumen)*

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

1. El fenómeno y el enfoque

El espectáculo cinematográfico institucional se ha visto en las últimas décadas en la tesitura de negociar con todos los formatos y dispositivos de circulación de los relatos audiovisuales en la época digital. Primero fue el DVD, pero ese periplo ha acabado en los actuales conglomerados *transmedia* y *crossmedia*, y en todas las adaptaciones a los formatos de los llamados “*pervasive media*” (Jonathan Dovey). El discurso cinematográfico no ha dejado de luchar por adaptarse y competir con esas pantallas rivales, hibridándose con ellas y transformando su propia textura. En ese sentido podemos clasificar las transformaciones en dos grandes órdenes. Por un lado, la puesta en escena y la propia concepción del *raccord* han dado lugar a lo que denominaremos *hiperencuadre*, en el que la pantalla fílmica se ofrece como receptáculo “*raccordado*” de todas las pantallas con las que rivaliza (ordenador, vídeos de vigilancia, imágenes de satélite, etc.) lo que transforma toda la concepción clásica de la *mise en abîme*. Por otro lado, en la propia narración, el cine posclásico opta por la deconstrucción de la linealidad narrativa y el despliegue de distintas tramas y niveles de acción y representación que nos llevan a la noción de *hiperrelato*. Esta comunicación pretende realizar una exploración y clasificación de los recursos de la nueva batería retórica que el cine posclásico erige a través de estos dos conceptos de ***hiperencuadre e hiperrelato que dan lugar a múltiples recursos figurativos y narrativos (hipernúcleo, hipercatálisis (o catálisis pronuclear), ontología del raccord, sintagma multimedia, etc)*** que transfirgan radicalmente en cine contemporáneo, pero en una dirección distinta a la que tomaron las vanguardias, la modernidad cinematográfica y el cine experimental, pues los nuevos recursos se orientan hacia el refuerzo de la voracidad narrativa y no de la connotación poético-metafórica.

Evidentemente hemos optado por insertar estas transformaciones en la estela del llamado *cine postclásico* aunque, como coinciden en señalar la mayoría de los autores, podemos hablar de rasgos postclásicos reconocibles, al menos desde los años 70 (Vid. Bordwell (2006) y Thompson (1999)). Sin embargo, estas dos nociones a las que hemos hecho referencia tienen que ver con la revolución plástica, narrativa e informativa propia de la era digital. Es ésta relación intermedial² la que propicia las transformaciones narrativas, y de la puesta en escena generando estructuras complejas (Buckland) -los llamados *puzzle film*- y puestas en escena *en abyme*, propia de la era de las multipantallas y del *hipercine* (Lipovetsky y Serroy, 2009). Bolter y Grusin (1999: 65), afirman que “a medium in our culture can never operate in isolation, it always enters into relationships of respect and rivalry with other media” y también que los nuevos media rediseñan y “re-median” los medios más antiguos lo cual les lleva a teorizar el término *hipermediación*, frente a la transparencia mediática.

Although each medium promises to reform its predecessors by offering a more immediate or authentic experience, the promise of reform inevitably leads us to become aware of the new medium as a medium. Thus, immediacy leads to hypermediacy. The process of remediation makes us aware that all media are at one level a “play of signs” [. . .]. At the same time, this process insists on the real, effective presence of media in our culture” (1999: 19).

Como ya hemos adelantado, lo que proponemos en este texto es un catálogo de recursos retóricos implementados por el cine del siglo XXI. Pese a que es evidente a continua imbricación de unos recursos con otros, hemos decidido clasificarlos en estos dos bloques por un imperativo metodológico y de claridad expositiva. En cuanto al corpus del que extraeremos los ejemplos es variado, porque estas transformaciones atañen a todo el cine contemporáneo sin distinciones ni contemplación de jerarquías. Como dicen Lipovetsky y Serroy (2009: 67): “En este sentido se ha propuesto con justicia el concepto de «cine mundo», que cristaliza en un modelo transnacional

² Vid. Young (2006).

pulido y edulcorado" En esta misma concepción abunda Thomas Elsaesser cuando expone (2009: 13): "Mind-game, played with movies" fits quite well a group of films I found myself increasingly intrigued by, not only because of their often weird details and the fact that they are brain-teasers as well as fun to watch, but also because they seemed to cross the usual boundaries of mainstream Hollywood, independent, auteur film and international art cinema".

En definitiva, se trata de la exploración desde la perspectiva de los *estudios intermedia*, de la relación del discurso fílmico con los demás medios audiovisuales, pero fundamentando la investigación en el análisis textual, y desdiciendo la que consideramos espuria distinción entre enfoques formalistas y culturalitas: no hay más modo de inserción en la cultura que las operaciones textuales y la incidencia de la materialidad de la forma, fílmica en nuestro caso³. Por ello, somos partidarios convencidos la potencia del análisis intensivo de un texto frente a la recolección de datos sobre un corpus exhaustivo. Por la misma razón, aunque en esta comunicación razonamos sobre ejemplos concretos, estamos pretendiendo describir el fenómeno con un impulso generalizador. Sólo desde el análisis de la materialidad fílmica del enunciado audiovisual, esta generalización es realmente posible, porque se muestra en su función de crear mundo, en su función ontológica como fundamento de su dimensión política y poética. Pero eso mismo, pretendemos, en este cotejo del cine con los nuevos medios, orientar nuestra investigación hacia la incidencia de los textos y los discursos en ese mismo mundo a través de una indagación de la potencia simbólica del discurso secuencial del cine, frente a las modalidades discursivas hipertextuales e interactivas, sobre la hipótesis de que lo secuencial admite la proyección dialéctica y la incidencia de la construcción significativa sobre el mundo. Como explica Thanouli (2005), el cine contemporáneo cultiva un realismo *hipermediado* frente al realismo inmediato del cine clásico.

Creemos que era importante señalar el horizonte de nuestra investigación, por mucho que exceda los límites de este texto, que sólo pretende explorar algunos nuevos recursos estilísticos de este cine en la era de la pantalla global (Lipovetsky y Serroy, 2009) La forma que va a tomar el artículo, por tanto, es la descripción mínima de una batería de recursos retóricos, sin ninguna pretensión de perdurabilidad teórica de las etiquetas propuestas, que de momento sólo sirven de referencia para la descripción textual de las películas con las que vamos trabajando.

2. La plástica del enunciado fílmico postclásico: Hiperencuadre.

2.1. Hiperencuadre: La pantalla cinematográfica como intérprete de las demás pantallas.

La tesis fundamental que está guiando nuestra investigación en los últimos años es la que reza el encabezado de este epígrafe: la pantalla cinematográfica actúa como **pantalla huésped**⁴ (en los discursos audiovisuales, la pantalla que ejerce de *interfaz* último con el espectador, en tanto recoge en su seno otras pantallas en una **mise en abyme multimedia**) de todas las demás pantallas que pueblan nuestra iconosfera y lo hace proponiéndose como su factor de coordinación e integración. En esta época, caracterizada por la proliferación de los *medios ubicuos* (Dovey y Fleuriot,

³ Llevamos algún tiempo investigando sobre el tema. Vid Palao, 2008, 2009a, 2009b y 2011.

⁴ Vamos a transcribir en **negrita y cursiva** todos los términos que proponemos como identificativos de los recursos integrados en el código retórico del cine postclásico. Si bien algunos son nomenclaturas tradicionales y perfectamente aceptadas por la comunidad científica, otros, como se verá, son de cosecha propia y pretenden ser una propuesta pública a esa misma comunidad.

2011), o denominada de la *pantalla global* (Lipovetsky y Serroy, 2009), evidentemente esos dispositivos han sido integrados en los relatos cinematográficos tanto como en nuestra vida cotidiana, y el cine ha tomado sus cartas en esa partida para preservar la cuota que le corresponde.

Evidentemente, la ***pantalla dividida (split screen)*** (Vid. Hagener (2008) y Bizzocchi (2009)) es un recurso muy antiguo (pensemos en el *Napoleon* de Abel Gance (1927)) y omnipresente en los últimos estertores del llamado cine clásico y en el de los años 60 y 70, pero tanto este recurso, como la ***mise en abyme*** en general, responden en este contexto multipantalla una ***ontología del raccord*** distinta y reforzada. Como asevera Bizcochi (2009: 1): “This resurgence of the split-screen is supported by ongoing cultural changes in the production, distribution and reception of the moving image. The computer desktop, electronic games, television news, print comics and graphic novels have accustomed us to reading the many-windowed visual screen”. Filmes como *Timecode* (Mike Figgis, 2000) o *The Tracey Fragments* (Bruce MacDonald, 2007) dan buena cuenta del uso actual del recurso. Pero pasemos a explorar otros procedimientos aún más generalizados en el cine actual.

2.2. Raccord ontológico (u onología del raccor o raccord hipotético)

Nos referimos así un recurso estructural básico tanto en el cine como en la ficción televisiva, sobre todo en el *género de acción* y el *policíaco*. Entendemos por ***ontología del raccord*** la trascendencia del punto de vista material (acotado por la geometría y la economía del ***raccord***) hacia la dotación de sentido en la *megageometría* del texto, connotando la absoluta sumisión del espacio físico (hipotéticamente profilmico) al dispositivo audiovisual a través de su concepción euclidiana. *Se efectúa, pues, un desplazamiento punto de vista empírico material (la prótesis simbólica (Bettetini, 1984)) al meganarrativo (prótesis epistémica)*. Esta trascendencia no es sólo una condición implícita (y por lo tanto banal) para el asentimiento del *espectador modelo del Modo de Representación Institucional* (Burch, 1987), sino que, en función de la convocatoria intermediática de la pantalla del ordenador y de la connivencia con el espectador postclásico -precisamente por mor de las NTIC, mucho más familiarizado con los procedimientos de construcción de los enunciados audiovisuales-, es constantemente tematizada como un recurso narrativo esencial en la trama y desplegada visualmente. Exploremos la casuística del fenómeno.

2.3. El análisis de la imagen y la inducción del raccord.

Multitud de films y series de temática forense basan sus reconstrucciones a partir de imágenes parciales que tienen un valor indicial en esta economía del raccord.

- En el capítulo de *CSI Las Vegas*, titulado *Snuff* (vid, Ortega, García Catalán y Palao 2005) de 2002 el asesino es descubierto a través del concienzudo análisis visual de un corto de violencia pornográfica. En la puesta en escena observamos el despliegue y acople de las diversas interfaces en la pantalla de televisión. Si citamos este caso es porque nos parece pionero, pero tanto la temática forense como el uso de tecnologías escópicas a su servicio se han generalizado en la ficción televisiva.

- *JFK* (Oliver Stone, 1991) se articula sobre la reconstrucción de la escena del asesinato a partir del raccordamiento con la secuencia de Zapruder, que es uno de los primeros casos, históricos de manipulación de la imagen fílmica como procedimiento heurístico.

- Los films en los que se usa el ***sintagma alternado multimedia*** echan mano constantemente de la ***ontología del raccord*** para las reconstrucciones. Vid. Los films de Tony Scott *Déjà vu* (2006) y *Enemy of the State* (1998). Hasta *Titanic* (James Cameron, 1997) la tematiza abiertamente.

2.4. El montaje como principio de realidad.

Los entresijos de la lógica audiovisual digital están al alcance del público en general mucho más que lo estuvieron nunca las técnicas y principios retóricos del montaje mecánico clásico, y ello propicia una transformación en el film postclásico. Lo comprobamos asomándonos a otro film emblemático de este principio de milenio: *Minority Report* (Steven Spielberg, 2002). John Anderton (Tom Cruise) trabaja con el máximo entusiasmo en una brigada especial (*Precrime*) capaz de prevenir los asesinatos a través de tres mutantes biológicos, los *precog*, que los previsualizan en tiempo y espacio exactos y son capaces de transmitir visualmente su acto perceptivo *virtual*. Supuestamente, nunca se equivocan, con lo cual la detención de los criminales justo antes de la comisión de sus delitos consigue evitarlos.

Pero lo más relevante es el procedimiento por el que estas visiones se convierten en acto jurídico. En la primera secuencia del filme vemos a Anderton llegando a *Precrime* y asistimos a su *modus operandi*. Cuando a los *precog* les acomete una visión, éstas empiezan a conectarse lo que ellos llaman la holosfera. Inmediatamente, otro dispositivo emite dos bolas de madera comienzan a tallarse: van a dar la información de la víctima y del asesino. Mientras tanto, Anderton detiene la imagen y la descompone en tres encuadres. Al mismo tiempo, su colaborador va buscando en las diversas bases de datos el posible lugar del crimen a través del nombre del asesino. Anderton sigue descomponiendo y recomponiendo la imagen por medios digitales para localizar el lugar donde acontece la secuencia mortífera, inmerso él mismo en una escenografía de múltiples encuadres translúcidos superpuestos, entre los que su figura aparece erguida ejerciendo de maestro de ceremonias a la par que de operador lógico, como único garante de un sentido coherente para el *puzzle*. El espectacular abanico de la multiplexación se despliega ante nosotros fragmentado, dividido, pero el sujeto que va a focalizar la acción narrativa del film consigue convertir este batiburrillo de imágenes inconexas y datos en una imagen óptica y figurativamente asentible y perfectamente sometida a una lógica actancial y diegética plausible. Es decir, que Anderton *está montando una secuencia audiovisual coherente*. De hecho, localiza el escenario del crimen forzando la gramática del *raccord* –una imagen repetida desde dos puntos de vista distintos pero compatibles en la ley del eje- que indica un *tiovivo* en las cercanías de la escena del crimen, dato estrictamente audiovisual y estrictamente euclidiano que permitirá su localización.

Cuatro cuestiones, por tanto, hemos de destacar en *Minority Report*, atinentes a la versión de las pantallas digitales –y el orbe icónico-informativo que estas encarnan- que ofrece la institución cinematográfica.

- La traducibilidad inmediata entre las visiones de los *precog* y el lenguaje audiovisual, la perfecta transmisibilidad de los actos perceptivos incluso desde la virtualidad de su supuesta plasticidad neuronal. Supone una fe ontológica en la imagen y en el registro más allá de toda duda.
- Los cauces de la multiplexación encuentran en la competencia semio-retórica de un sujeto, en este caso Anderton, un buen destino en el que asimilarse a la lógica clásica de la imagen narrativa que sutura toda la división informativa original.
- Pero el sustrato de esta multiplexación está en el principio de *convergencia de la Base de Datos*⁵ y el *raccord*: la llegada milagrosa de los datos a la interfaz, al mismo tiempo que las imágenes multiplexadas (procedentes cada una de su escena y de su lógica generativa) coinciden en sus vértices en una sola secuencia sometida al imperio del *raccord*, sucedáneo digito-audiovisual del *principio de tercio excluso*.

Todo el proceso de deducción policíaco ha sido suplantado por la premonición, por la *Gestalt* del montaje y la exactitud geométrica. Porque la clave en el *thriller* de este

⁵ Para la asimilación de la Principio de la Base de Datos a la función del paradigma lingüístico., Vid. Manovich (2006) Vid. También las observaciones de Elsaesser (2009)

comienzo de siglo es la sustitución de la trama deductiva, en la que toda evidencia era deudora de su ensamblaje actancial (móvil, oportunidad, estrategia criminal y de ocultación) por el reino de la prueba icónica irrefutable, al que se somete toda la estructura de la representación. Y ello no sólo en su versión cinematográfica, sino en el género policíaco televisivo donde la temática forense se ha convertido en imperante.

2.5. El fallo de *raccord* como rasgo genérico.

Con toda lógica, el *thriller* postclásico utiliza muy frecuentemente el procedimiento inverso: un *fallo de raccord*, descubierto normalmente por medio del análisis digital, denuncia un montaje fraudulento y orienta hacia la verdad policial (forense) más allá de la determinación subjetiva. Es decir, que mientras el **raccord** ratifica la realidad como *adaequatio*, el **fallo de raccord** desvela la verdad como inadecuación del enunciado fílmico a la escena real. Algunos ejemplos.

- En *Minority report* (Steven Spielberg, 2002) el descubrimiento del carácter fraudulento de *Precrime* se produce por un fallo de *raccord* en el montaje de la secuencia del asesinato de la madre de los *precogs*. Cuando Witwer (el inspector federal que ha sido enviado a fiscalizar el funcionamiento de *Precrime*) descubre que la imputación del crimen del asesinato de la madre de Agatha, verdadero origen de la conspiración, había sido trucada –la escena había sido ejecutada dos veces, una detectada por los *precogs* y otra interpretada como un simple “eco” del asesinato anterior en las visiones de los mutantes- lo hace por la detección de un muy canónico fallo de *raccord*: en una de las “tomas” el viento mueve el agua del lago en una dirección y en otra en la dirección contraria. Evidentemente ha habido dos tiempos de “rodaje”, dos escenas profílmicas, cuya disensión denuncia el montaje.

- En *Contact* (Robert Zemeckis, 1997) el único indicio de que el viaje de la protagonista y su encuentro con los extraterrestres no ha sido una alucinación es que la cámara que la acompañaba ha grabado “18 horas de nieve”, pese que para los testigos terrícolas su viaje ha durado sólo unos segundos.

- En el capítulo de *CSI Las Vegas*, titulado *Snuff* se descubre al asesino por un fallo de *raccord* comprobado por el análisis digital del film que da título al episodio: en la toma del asesinato el supuesto actor es unos cuantos centímetros más alto que en la toma anterior, lo que denuncia su suplantación.

La cuestión es que el propio discurso cinematográfico nos proporciona la deconstrucción de este paradigma fílmico. En *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) ⁶ nos ofrece una ficción dividida entre dos mundos. La vida de Betty como una aspirante actriz que se encuentra con una bella morena en apuros, perseguida por unos gánsters, y una segunda trama en la que todos los papeles están invertidos: su protegida es su exitosa amante, actriz y prometida de un prestigioso director de cine, mientras que ella es una simple segundona fracasada. En las escenas finales del filme, en las que la relación ambivalente entre las fantasías de Diane/Betty y su terca realidad de amante repudiada se hacen más evidentes, toda esta poética queda plásticamente plasmada por los *fallos de raccord de mirada* (los ojos de Diane ven una realidad subjetivamente denunciada por el cambio de plano) de *movimiento* y de *objeto* (de un sofá que se prevé vacío, al cuerpo desnudo de su amante Camila; de una taza de café que de un plano a otro se convierte en un vaso de whisky, junto a un cenicero en forma de piano que había desaparecido de ese lugar en una secuencia anterior), remarcados

⁶ Para un pormenorizado análisis del film, vid. Palao (2008).

todos ellos por Lynch con zooms de acercamiento que llenan la pantalla y se dilatan en su presencia.

2.6. Mise en abyme⁷.

Entenderemos por ***mise en abyme*** cualquier reencuadre en el interior de un enunciado filmico al que éste sirva de marco externo de referencia. Podemos establecer, pues, dos grandes tipos: 1) *Encuadre dentro del encuadre* (siempre que el segundo sea anisotópico): no hace falta que pertenezca a otro nivel diegético (ejemplo, ***persecución multimedia***); 2) *Relato dentro del relato*. Tendremos por tanto las siguientes tipologías de ***Mise en abyme***.

Mise en abyme icónica: el reencuadre se produce plásticamente en el interior de la pantalla filmica, que denominaremos ***pantalla huésped***.

Mise en abyme narrativa (historias enmarcadas): el reencuadre se puede producir por varias marcas enunciativas, no necesariamente por un reencuadre físico

Mise en abyme diegetizada: El ejemplo más típico sería el de la cita de un encuadre pictórico, fotográfico o filmico que haya prestado su fisonomía plástica a un plano naturalizado en la urdimbre diegética de un film.

Mise en abyme estática: la imagen reencuadrada es una imagen que no alberga movimiento en su interior (cuadro, fotografía).

Mise en abyme dinámica. La imagen reencuadrada es una imagen en movimiento (cine, tv., infografía)

Mise en abyme integrada diegéticamente: La imagen reencuadrada está en relación narrativa con la línea diegética del film. El ejemplo más evidente es el cine de acción contemporáneo y más concretamente el ***sintagma (o persecución) multimedia***.

Mise en abyme integrada discursivamente: Un ejemplo podría ser la *integración metafórica*: en *Azul* (Krzysztof Kieslowski, 1993), aparecen en el receptor de televisión que está viendo la madre de Julie unos ancianos haciendo *puenting*. Otro, la *integración histórica o metanarrativa*. El ejemplo más logrado probablemente sea *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) donde todos los eventos históricos o colectivos a los que se hace referencia aparecen en el interior de la pantalla televisiva (Palao, 2009b).

2.7. De la mise en abyme clásica a la mise en abyme intermediática.

Es la más genuina aportación del cine postclásico a las variedades de la *Mise en Abyme*. La ***mise en abyme intermediática*** implica la mezcla de texturas y granos diversos en la pantalla filmica, pudiendo esta ser la única huella del reencuadre si la imagen reencuadrada en movimiento llega a ocupar la totalidad de la ***pantalla huésped***; de hecho, el llamado *found footage* sería una de sus variantes. Podemos establecer una clasificación de los reencuadres: Cine: Fotografía; Cine: Cine; Cine: Videovigilancia; Cine: Ordenador. La diferencia fundamental con la ***mise en abyme clásica*** radica en que la metarrepresentación no es ya necesariamente concernida por un gesto semántico, sino por la transparencia (presuntamente inocua) del utilitarismo comunicativo. La casuística puede ser infinita en el cine postclásico, comenzando por los trucajes digitales de films como *En la línea de fuego* (*In the line of fire*, Wolfgang Petersen, 1993) o *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) que hacen advenir a personajes a espacios del pasado donde es imposible ubicar físicamente el cuerpo del actor.

⁷ Doy una serie de notas mínima, porque no creo que sea cometido de esta aportación profundizar más en la historia y las variantes del concepto. Vid. Moshe Ron (1987).

Pero probablemente el caso más típico sea la aparición del receptor televisivo en la ficción cinematográfica que, como hemos estudiado en otro lugar (Palao, 2009b), suele tratarla como un espacio mítico de esclerotización de lo colectivo bajo la forma de la Historia o de la información oficial. Entre los muchos ejemplos que podríamos citar, merece destacarse el comienzo de *Munich* (Steven Spielberg, 2005). La película narra las tentativas de venganza de los atentados de Septiembre Negro contra los deportistas olímpicos israelíes en las Olimpiadas de 1972 por parte del Mossad. Toda la trama es el intento de mostrar un intento diegético (peripecia individual) por cambiar una realidad esclerotizada en la pantalla de televisión. De hecho, la película comienza con el propio atentado que, desde el plano de la representación diegética, pasa en pocas secuencias a ser enclaustrado en la emisión televisiva, compartida como un tótem global por todas las audiencias implicadas (árabes, israelíes, norteamericanos – que son la audiencia modelo del film- y alemanes) culminando en las propias estancias privadas de Golda Meir donde se urde el plan de venganza. En este caso, las pantallas curvas de la paleotelevisión albergan un relato, el del atentado, puesto en escena con una sintaxis perfectamente lineal en la que se sigue la acción reencuadrando los monitores, a la vez que con ello se indica la ubicación espacio-temporal de cada acto de recepción. No se trata, pues, de la televisión como tema argumental, sino como simple indicio conducente a colocar al espectador cinematográfico en la posición de espectador globalizado pero que, por mor de la representación filmica, está accediendo a privilegios que no tiene el espectador televisivo. Asistimos, incluso, a *raccords* magistrales entre los planos filmicos diegéticos y su reencuadre televisivo, porque hasta los propios terroristas –y los secuestrados- están siguiendo su acción a través de la televisión.

2.8. Persecución multimedia (o Sintagma alternado multimedia), (caso especial de mise en abyme diegetizada)

Entendemos por **Persecución multimedia** (o **Sintagma alternado multimedia**) aquella secuencia en la que, normalmente aplicada a uno de los tópicos favoritos del cine de acción postclásico como son la persecuciones, se integran *raccordadas* (**raccord in abyme**) y montadas, imágenes (planos) provenientes de diversos interfaces reencuadrados en la pantalla filmica (infografía, imagen documental, electrónica, de satélite, de cámaras de video-vigilancia) provocando un efecto de multiplexación restituida y sintetizada en la **pantalla huésped** que ejerce de coordinadora de todas estas fuentes, ajustándolas según las reglas del montaje institucional e independientemente del nivel actancial y enunciativo del que provengan. Ejemplos, hay miles pero son muy ilustrativos los que aparecen en la *Trilogía de Bourne* (*El Caso Bourne*. (*The Bourne Identity*, Doug Liman, 2002); *El mito de Bourne* (*The Bourne Supremacy*, Paul Greengrass, 2004); *El Ultimátum de Bourne* (*The Bourne Ultimatum*, Paul Greengrass, 2007). *Redacted* (Brian de Palma, 2007) y la serie de televisión *Modern family* (Levitan Steven; Lloyd, Christopher, 2001) son de hecho íntegros **sintagmas multimedia**.

Probablemente, el filme más logrado de este género en los años 90–y pionero en muchos de sus hallazgos escenográficos, narrativos y de montaje- se *Enemy of the State* de Tony Scott (1998), que nos narra todas las peripecias a las que se ve sometido un abogado por los derechos civiles, Robert C. Dean (Will Smith). En el genérico aparecen presentadas ya todas las claves del film. Éste consiste en un *collage* de imágenes con *travelling* digitales, planos cenitales procedentes de cámaras de vigilancia y tomados desde satélites. Esta proliferación de encuadres continúa con imágenes tomadas con visión nocturna, teleobjetivos, salas de monitorización, etc. Las imágenes captan antenas, detenciones policiales, instalaciones espías. La mirada diseminada por el mundo actualiza su esencia escénica. Se produce, además, una aceleración de la imagen típica de la infografía o del tratamiento digital, pero el grano cinematográfico se hace coincidir con las tomas a velocidad normal, naturalizada. Subliminalmente, el cine se propone como mirada no alienada, antropomórfica, frente a los demás medios audiovisuales.

2.9. La dialéctica Plano / Contraplano

En este nivel de análisis, tengo interés en resaltar dos dicotomías funcionales dentro que me he encontrado en el análisis de los *films postclásicos* y que me han ayudado a distinguirlos conceptualmente de las propuestas *videoartísticas* y *experimentales*.

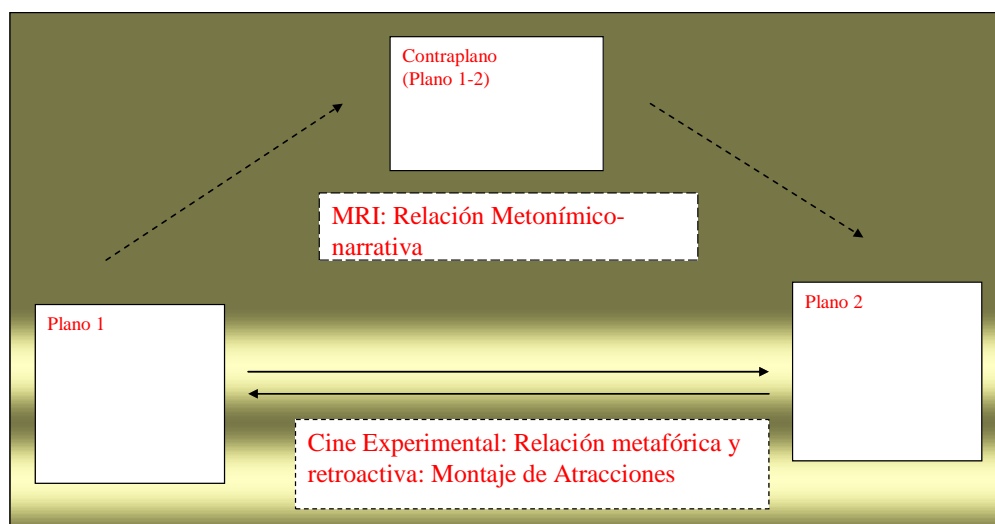
- **Contraplano diegético o reactivo (MRI):**

Es el caso de la gramática secuencial institucional en la que dialéctica entre planos está perfectamente sometida a las *leyes del raccord* y al *principio de absorción diegética*. En ese sentido, la propia dialéctica del contraplano ejerce de delegación en la diégesis de la mirada del espectador que es convocado a identificarse con ella. De hecho, es en este nivel donde el cine postclásico transnacional se ancla en el campo de gravedad del MRI. Christin Thompson (1999: 19) hace una referencia a ello cuando comenta que en el cine postclásico los **flashbacks** pueden ser montados de manera confusa, pero aún así “aside from the flashbacks, however, the scenes are handle in insistent shot/revert shot. It's the the stable system of classical storytelling that allows such "avant-garde" devices to be selectively assimilated. (...) Spectators are most likely to lose track of time, space, or the casual chain during the progression from one scene to another. This is one reason why the establishing shot is so crucial for maintaining a clear sense of locale. The most basic source of temporal and causal clarity is the dangling cause”. Es decir, que es en este nivel del microenunciado fílmico, donde queda garantizada la coherencia institucional, por enrevesada que pueda ser la trama del film. Creo que un buen ejemplo de ello es la película más obscura de los últimos tiempos: *Inland Empire* (David Lynch, 2006)⁸ Pese a lo intrincado de su trama, a la que volveremos después, lo que la aleja de ser una propuesta al margen del MRI (es decir, “experimental” o “vanguardista”) y la convierte en una deconstrucción del modelo dominante son esos primeros planos de Laura Dern (encarnando a cualquiera de los personajes que interpreta en el film) cuyo rostro de extrañeza le sugiere al espectador que la suya no es inmotivada.

- **Contraplano poético (Cine experimental):**

Como dice Robert Bresson (1979: 16): “Es necesario que una imagen se transforme al contacto de otras imágenes como un color al contacto de otros colores. Un azul no es el mismo azul al lado de un verde, de un amarillo, de un rojo. No hay arte sin transformación”. En el *cine experimental* (o en otras prácticas audiovisuales artísticas) la relación entre los planos es *poética* o *metafórica*, es decir, interpela directamente al contracampo espectadorial sin ofrecerle una presencia vicaria en el enunciado fílmico. Este pequeño gráfico explica la dicotomía de la que hemos dado cuenta.

⁸ Véase el magnífico estudio de Cristina Álvarez (2008)



- **Contraplano analéptico.**

En la voracidad narrativa del cine posclásico nos podemos encontrar con que un contraplano representa un nivel diegético o enunciativo distinto del plano al que se yuxtapone y se incluye en la cadena sintagmática por corte directo, esto es, sin más marca enunciativa que la traslación del espacio profilmico que connota el salto temporal. Puede así evocarse un *flashback* sin más aviso que el propio arbitrio *meganarrativo*. Ejemplo: *The Social Network* (David Fincher, 2010) recurre constantemente a estos saltos temporales. Y también, *Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010)

- **Contraplano proléptico (o hipotético).**

Puede suceder también que un contraplano (que la normal prosecución de una secuencia) refiera un futuro hipotético no verificable hasta su contrastación posterior. Ejemplo: *Next* (Lee Tamahori, 2007) está íntegramente basada en este procedimiento tanto a nivel intrasecuencial como macronarrativo.

- **Morphing metaléptico.**

Como variante de la *metalepsis* (vid. siguiente epígrafe) se puede dar el caso de que los pensamientos del narrador intradiegético (normalmente de carácter “subconsciente”) se metaforicen a través de cambios visuales acometidos por medio tecnología digital (es decir, sin cambio de plano). Se puede dividir en dos tipos principales: en el **Morphing escenográfico** los cambios acometidos (normalmente espectaculares) tienen lugar en la propia escenografía del film. En *Olvídate de mí* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2005) el borrado de los recuerdos del protagonista se metaforiza por medio del cambio escenográfico: ruina de edificios, apagado de luces, cambios repentinos de decorado, etc. En *Inception* (Christopher Nolan, 2010) la manipulación de los sueños por parte de los protagonistas se sustancia en espectaculares cambios del escenario urbano. En *Paycheck*. (John Woo, 2003) los recuerdos del protagonista se materializan en perfectas secuencias audiovisuales recogidas en la pantalla del ordenador. Toda la trilogía *Matrix* está plagada de cambios escénicos de origen metaléptico; el llamado *bullet time* es su caso más emblemático. Otra variante de **morphing metaléptico** sería el simple **trucaje fotográfico** para insertar una figura ausente del registro en un plano o fotografía ya hemos visto los ejemplos de *Forrest Gump* (Robert Zemeckis, 1994) y *En la línea de fuego* (*In the line of fire*, Wolfgang Petersen, 1993).

3. Hiperrelato: la estructura del enunciado narrativo

3.1. El relato en el cine postclásico

Pasamos, pues, a hacernos cargo de los aspectos macroestructurales del filme postclásico. En efecto, uno de los fenómenos más llamativos en todo el ámbito del llamado *cine-mundo* es la complejización de las estructuras narrativas, tanto en la plasmación de relatos en que la trama sobredetermina el argumento (la proliferación narrativas no lineales es su aspecto más llamativo) como en la presentación de universos heterogéneos entre sí en el interior de la ficción. Thomas Elsaesser lo explora claramente (2009: 19):

There is clear evidence that cinematic storytelling has in general become more intricate, complex, unsettling, and this not only in the traditionally difficult categories of European auteur and art films, but right across the spectrum of mainstream cinema, event-movies/blockbusters, indie-films, not forgetting (HBO-financed) television. Several of the features named as typical of the mind-game film are grist to the mill of professionally trained (literary) narratologists: single or multiple diegesis, unreliable narration and missing or unclaimed point-of-view shots, episodic or multi-stranded narratives, embedded or “nested” (story-within-story/film-within-film) narratives, and frame-tales that reverse what is inside the frame (going back to *The Cabinet of Dr Caligari* [1919]).

Poco antes había anotado como principales características de ese cambio, “concentrating on the unreliable narrators, the multiple time-lines, unusual point of view structures, unmarked flashbacks, problems in focalization and perspectivism, unexpected causal reversals and narrative loops” (Elsaesser, 2009: 18)

3.2. Dialéctica núcleo/catálisis (o acción satellite, para Chatman)

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 abren 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 un personaje, etc. La gran relevancia hermenéutica de las catálisis es que son el enclave en el que se naturaliza y legitima el mundo diegético.

El *cine postclásico*, donde la dislocación y la *no linealidad* del relato adquiere tintes realmente barrocos y donde la **elipsis** y la *voracidad narrativa* (la necesidad de una rapidísima exposición y naturalización de los rasgos del universo diegético propuesto) exige una economía minimalista de todos los recursos narrativos, ha ido erigiendo nuevas formas y categorías en el seno de la *dialéctica núcleo-catálisis*.

3.3. Hipernúcleo: espacios de contacto entre tramas.

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 filmica está quebrada en su linealidad, porque, precisamente, su *pregnancia discursiva* les da toda su relevancia en la *trama* (por la secuencialidad del significativo filmico procedente de la deconstrucción exacta del argumento lineal), que aquí queda privilegiada en su proyección sobre el *argumento*. Además de ello,

tenemos la proliferación de *universos paralelos*, donde las líneas narrativas suceden en planos distintos y heterogéneos. Surgen así nuevas figuras en la retórica narrativa de los filmes postclásicos. La más llamativa ellas es el **Hipernúcleo**: llamaremos **Hipernúcleo** al punto espacio-temporal en el que coinciden todas las líneas argumentales de un film hipernarrativo (lineal o no). Es un **núcleo hipernarrativo**⁹ porque es nuclear a varias tramas: tiene valencia narrativa múltiple. Es *hiper* porque es vincular: vincula estas tramas y tiene por tanto un efecto semántico y metanarrativo, un efecto de discurso. El **hipernúcleo** es un punto de catástrofe o de torsión en la trama que vincula discursivamente varios hilos argumentales *homodieéticos* (pertenecientes al mismo mundo de ficción (los films de González Iñárritu) o *heterodieéticos* (los films de David Lynch).

Llamaremos, pues, **espacio o secuencia hipernarrativa** al ámbito fílmico en el que entran en contacto dos o más tramas heterogéneas entre sí. No son metanarrativos: no se trata de indagar o explicitar su propia ficcionalidad como en el seno del *cine de arte y ensayo* o en las diversas propuestas de la *modernidad cinematográfica*, sino de lo insoslayable de un núcleo narrativo que exige ser contado (narrado, relatado). En ese sentido, el concepto de **hipernúcleo** estaría íntimamente relacionado con el de *punto de catástrofe* o de *torsión* propio de la topología. El cine de David Lynch es paradigmático del uso de estos **espacios hipernarrativos**. Ejemplos: el cambio de personaje / actor en *Lost Highway* (1997); el paso los espacios de contacto entre los dos universos paralelos que pergeña la frustración Diane/Betty en *Mulholland Drive* (2001); o todos de todos los intercambios entre ficciones que se dan en *Inland Empire* (2006). Pero también entraría en esta categoría ese magistral macro-travelling que dinamita la propia estructura narrativa de un film como *Expiación. Más allá de la pasión* (*Atonement*, Joe Wright, 2007). En definitiva, el síntoma más claro de naturalización del **hipernúcleo** y la narrativa audiovisual postclásica es que sobre esta figura se erigen series de televisión punteras de los últimos tiempos como *Lost* (J.J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, 2004-2010) o *Flashforward* (Brannon Braga, David S. Goyer, 2009-2010) donde “la isla” o el incidente mundial que origina la trama, respectivamente, son espacio-tiempos **hipernucleares** de pleno derecho.

Como vemos, pues, el **hipernúcleo** narrativo puede (y suele) consistir en un accidente –véanse los tres filmes de González Iñárritu: *Amores perros* (1999), *21 Gramos* (2003), *Babel* (2006)-, es decir que el centro de gravedad del relato no está en los *films hipernucleares no lineales* no está pre-motivado diegéticamente, frente a la perfecta motivación diegética del film estándar, como veremos al hablar de la **catálisis pronuclear y del pronúcleo**. Pero ello conlleva que su tratamiento fílmico sea muy peculiar y muy relevante, sobre todo cuando es presentado (rodado) diversas veces. En esos casos, la transubstanciación (trascendencia) del punto de vista material (acotado por la geometría y la economía del *raccord*) hacia la dotación de sentido en la megageometría del texto y el cambio de punto de vista suponen un cambio en la economía de la información y de la revelación que, además, confiere consistencia textual a los *filmes polidiegéticos*. Ejemplos:

- La llamada de teléfono entre Marruecos y San Diego que abre y cierra *Babel*, ofrecida en cada caso de un lado del hilo telefónico.
- Las diversas proyecciones del accidente que reúne a todos los protagonistas en *Amores Perros*.
- Las diversas proyecciones de los objetos y nombres entre los dos mundos en *Mulholland Dr.*
- Las distintas tomas la lectura del guión en *Inland Empire*, donde vemos diversas perspectivas del la escena desde los ojos de Laura Dern, según esté encarnando a uno u otro personaje.

⁹ Alissa Quart popularizó en término “hyperlink cinema”, en un artículo aparecido en *Film Comment* (Agosto de 2005):

http://www.alissaquart.com/articles/2005/08/networked_don_roos_and_happy_e.html

- La secuencia de asesinato de Melquiades *Los tres entierros de Melquiades Estrada*. (Tommy Lee Jones, 2005)

De alguna forma, a través de la figura del **raccord ontológico** pasamos del punto de vista empírico material (*la prótesis simbólica*) al meganarrativo (*prótesis epistémica*). De tal modo, que las diversas perspectivas del **hipernúcleo** no constituyen una óptica cubista porque desarrollan líneas diegéticas distintas y no diversos puntos de vista sobre la misma trama. Piénsese en un tratamiento completamente distinto de este tipo de reiteraciones y desmentidos que propicia una concepción diferente de la acción fílmica, que impide que podamos llamar a estas secuencias **hipernúcleos** de pleno derecho:

- En *La mujer del puerto* (Arturo Ripstein, 1991), cada punto de vista distinto, no supone una distinta angulación raccordable con las anteriores, sino un radical cambio del argumento.
- En *Atrapado en el tiempo* (*Grounhog day*, Harold Ramis, 1993) o *Source code* (Ben Ripley, 2011) la reiteración del **núcleo** supone modificaciones en el mismo debido a que el protagonista guarda memoria y ha aprendido de los acaecimientos anteriores.
- En *Next*, sin embargo, estamos siempre bajo la ambigüedad de si estamos asistiendo a un hecho efectivo o a una visión proléptica del protagonista, así como en *Expiación* las reiteraciones sobre los hechos suelen denunciar las tendenciosas visiones de la protagonista.

Evidentemente en los dos casos tipo que acabamos de ver, los efectos semánticos de este volver sobre una unidad narrativa cuando el espectador ya conoce el desenlace tienen efectos narrativos, porque parecen conculcar la nuclearidad de estas unidades y confinarlas en la subsidiaridad, al restarles su pregnante irreversibilidad. Sin embargo, pensamos, el espectador ya le da valor de *núcleo* pues sabe las expectativas que se han cerrado tras esa acción. ¿Qué efecto semántico tiene esto?: sin duda, el desvío de la economía del relato hacia la economía del sentido, hacia la petición de un acto hermenéutico, más allá de la decodificación metonímico-narrativa, que trataremos después bajo el concepto de **metalepsis**.

Subsidiariamente, nos encontramos también con otras dos figuras narrativas en el ámbito de lo hipernarrativo:

- Llamaremos **subhipernúcleo** a la secuencia que reúne dos o más líneas narrativas, del total de las que componen un *film hipernarrativo*. Es una categoría narrativa temporal y espacial (topológica) porque tiene su plasmación tanto en **la plástica del plano** (espacio proffílmico, grano, iluminación, etc.) como en la del **montaje**. El subhipernúcleo puede ser:

- **Monodieético**. Las dos líneas narrativas pertenecen al mismo universo diegético. Es el caso de una trama que comprende dos (o más) subtramas narradas en paralelo. Es el caso de Ejemplos: Los films de González-Iñárritu, los *Tres colores* de Krzysztof Kieslowski, o *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994). En general, muchas secuencias de persecución postclásicas pueden no ser simplemente núcleos sino **hipernúcleos** o **subhipernúcleos**. La casuística es variada.
- **Polidiegético**: Los mundos diegéticos de los que proceden ambas líneas son heterogéneos entre sí. Podemos hablar, por tanto, de un espacio (secuencia) *interdiegético* o *hipernarrativo*. Ejemplos: *Lost Highway*, *Mulholland Dr.*, *Inland Empire* (David Lynch).

Proponemos el término **Pronúcleo** para nombrar una figura narrativa generalizadísima en el *thriller* postclásico como es esa secuencia desencadenada del relato y que en muchas ocasiones, aunque no exclusivamente, suele representar una *escena traumática*, típica de los films basados en el argumento de la amnesia del protagonista, tan abundantes en los últimos años. La casuística es variada y puede ir desde un recuerdo fantasmático como el reiterativo plano de la llama en *Corazón*

salvaje (*Wild at heart*, David Lynch, 1990), hasta esos retazos subacuáticos de una película tan espuria como *Yo Robot* (Alex Proyas, 2004), pasando por esa maleta sobre una cinta transportadora que abre *Blanco* (*Trois couleurs Blanc*, Krzysztof Kieslowski, 1994) o la escena traumática de la *Trilogía de Bourne*, a raíz de la cual el protagonista pierde la memoria. Se trata de unas imágenes, puesto que normalmente son fragmentos desencuadrados de una supuesta secuencia incompleta, que aparecen inmotivadas pero a las que hemos de suponerles –es una convención del género– un carácter fuertemente *motivante*. La apuesta de estos films, el desafío al espectador, consiste en la búsqueda de su motivación diegética es decir, del origen *nuclear* del estado actual, presentado *in medias res*.

Un excelente ejemplo sería la serie *Flashforward* que combina el **hipernúcleo** (el desmayo generalizado, en el que todo el mundo ha tenido una visión profética) con el **pronúcleo**, que sería el particular *flash forward* de Mark Bendford, el protagonista de la serie, ya que toda ésta consiste en ir componiendo el mosaico del tablón de su despacho, tal y como él lo vio durante su desmayo. Lo curioso son los micro-mosaicos: todas las visiones coinciden con perfecto *raccord* entre quienes se veían juntos en sus *flashforward*. Es la mítica del plano contra-plano y la indubitable **ontología del *raccord***.

Otro recurso muy propio del cine postclásico en relación con las dinámicas *polidiegéticas* e *hipernucleares*, sería lo que podríamos denominar **síntagma paralelo-alternado inclusivo**, procedimiento muy habitual en los *films hipernarrativos* en los que se dan varios niveles del relato en relación de *inclusión jerárquica*: los distintos niveles oníricos en *Inception* (Christopher Nolan, 2010); o los dos mundos de *Matrix*.

3.4. Hipercatálisis (o catálisis nuclear)

Igual que hemos hablado de **hipernúcleo**, se puede hablar de **hipercatálisis**, es decir de la función que adquiere la catálisis en el cine postclásico. Es lo que propongo denominar **catálisis pronuclear** (o **proléptica**). Roland Barthes (1972: 21) caracteriza así las **catálisis**.

Desde el punto de vista de la historia, hay que repetirlo, la catálisis puede tener una funcionalidad débil pero nunca nula: aunque fuera puramente redundante (en relación con su núcleo), no por ello participaría menos en la economía del mensaje; pero no es este el caso: una notación, en apariencia expletiva, siempre tiene una función discursiva: acelera, retarda, da nuevo impulso al discurso, resume, anticipa a veces incluso despista: puesto que lo anotado aparece siempre como notable, la catálisis despierta sin cesar la tensión semántica del discurso, dice sin cesar: ha habido, va a haber sentido; la función constante de la catálisis es, pues, en toda circunstancia, una función fática (para retomar la expresión de Jakobson): mantiene el contacto entre el narrador y el lector. Digamos que no es posible suprimir un núcleo sin alterar la historia, pero que tampoco es posible suprimir una catálisis sin alterar el discurso.

Ya hemos dicho que las **catálisis** tienen una función de naturalización y legitimación del universo diegético propuesto por el film. Pero una nueva fórmula, si bien no inédita, reiterada hasta la saciedad en el *cine post-clásico* es el uso propiamente **anticipador** (*proléptico*) de un rasgo de la ficción a través de su *presentación catalítica* con el fin de que éste resulte plenamente **verosímil** en su posterior **aparición nuclear**. Kristin Thompson (1999: 10-12) nos ofrece el fundamento de este procedimiento habitual en el cine de Hollywood:

The most basic principle of the Hollywood cinema is that narrative should consist of a chain of causes and effects that is easy to spectator follow (...) Hollywood favors unified narratives, which means most fundamentally that a cause should lead to an effect and that effect in turn should become a cause for another effect, in an unbroken chain. This

is not to say that each effect follows immediately from its cause. On the contrary, one of the main sources of clarity and forward impetus in a plot is the "dangling cause," information or action which leads to no effect or resolution until later in the film" (...) "Unity and clarity demand that everything in the film should be motivated, whether in advance or in retrospect; that is, each event, object, character trait, and other narrative component should be justified, explicitly or implicitly, by other elements in the film. The lack of such justification is commonly referred to by Hollywood practitioners as a "hole"

Un muy buen ejemplo clásico de este principio es *El hombre que sabía demasiado* (*The Man Who Knew Too Much*, Alfred Hitchcock, 1956). La orquesta que aparece en el genérico del film como una anticipación puramente ornamental acabará siendo incoativa del núcleo del film. También la canción *Che Será*, presentada de forma catalítica y como simple indicio caracteriológico de los personajes en su primera noche en el Hotel en Marrakech, desempeñará un papel nuclear en la embajada. Incluso, el error del taxidermista es una ironía (espectacularizante) de la relación núcleo-catálisis y de la linealidad del relato.

Ahora bien, si el recurso es clásico en origen, su presencia es abrumadora en todo el cine de acción comercial postclásico. Algunos simples ejemplos, cuya banalidad demuestra la enorme generalización del procedimiento:

- *Matrix*: la primera persecución de la nave rebelde, en la que está solamente implicado el mundo físico real y que no tiene ninguna consecuencia narrativa nuclear y la segunda que ya tiene un carácter **hipernuclear polidiegético**, en la que están comprendidos el espacio físico y el virtual (Neo está en la nave y el procedimiento de desconexión para huir de las naves perseguidoras lo mataría en *Matrix*) y que es esencial para el desenlace de la trama.
- *Next*: se nos muestra una conversación de dos agentes del FBI mientras la que va a llevar la investigación (Julianne Moore) realiza un ejercicio de tiro. La gran puntería de la que allí hace gala vuelve a aparecer y ser determinante en el desenlace de la historia.
- Y de hecho, una película como *El efecto mariposa* (*The butterfly effect*, Eric Bress & John Mckye Gruber, 2004), en la que el protagonista tiene la capacidad de cambiar el pasado a voluntad, lo cual tiene sus consecuencias en el presente, está toda ella basada en la familiaridad del espectador con este recurso.
- También se puede dar un uso más simbólico o metafórico de la **catálisis proléptica** que demuestra la implantación del procedimiento en el cine postclásico más allá del film de acción, que parece su entorno natural. En *Elegy* (Isabel Coixet, 2008), cuando el maduro profesor de arte (Ben Kingsley) intenta seducir a su joven alumna (Penélope Cruz) lo hace mostrándole una ilustración de *La maja desnuda* de Goya. La elección parece completamente banal hasta que descubrimos su valor anticipatorio al final del film cuando su antigua alumna y amante le pide que le haga una foto en la misma postura, justo antes de que le vaya a ser amputado un pecho a causa de un tumor.

3.5. Del flashback clásico (homodiegético) al flashback postclásico (metaléptico)

Otro rasgo muy característico del cine postclásico, tan afecto a los saltos y a la dislocación temporal es la remisión del **flashback** a la pura esfera enunciativa, y más concretamente *meganarrativa*. En efecto, en un contexto no lineal en el que el *meganarrador* se convierte en absoluto responsable de la trama, la primera consecuencia es el paso del **flashback** diegetizado, es decir focalizado en los recuerdos de un personaje y perfectamente acotado y marcado en el enunciado fílmico, propio del cine clásico y tan típico, por ejemplo, del cine negro, al salto temporal dependiente exclusivamente de la narración e, incluso, a la disolución de la diferencia entre el **flashforward** y el **flashback** en el film, si bien esta disolución

in medias res, suele quedar resuelta, por mor del MRI en el final de las tramas postclásicas, al menos en el *mainstream cinema*. Sirvannos como ejemplo la gran mayoría de las películas de González Iñárritu o Tarantino, o films como *Olvídate de mí* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2004) y alguna aún mucho más comerciales, como *Duplicity* (Tony Gilroy, 2009). En resumen, es evidente que el salto temporal no diegetizado implica la *proyección arbitraria* (la intencionalidad semántica) de la trama sobre el argumento, con lo cual atribuimos su responsabilidad al *meganarrador* o *autor implícito* del film en una demanda hermenéutica, de ahí que hayamos adjetivado estos saltos temporales como **metalépticos**.

3.6. Metalepsis

Como explica Gérard Genette (2006) la **metalepsis**, en principio, no sería sino una variante de la metonimia en la que se explica lo que sigue por lo que precede o viceversa. Pero en una acepción más técnica y restringida ha venido usándose para implicar la figura del autor en la causalidad de la ficción, es decir, nombrando al autor como ejecutor de los actos o acontecimientos que narra. Por ejemplo: “Shakespeare mata a Romeo y a Julieta al final de su drama”. Esta figura es particularmente útil en *las narrativas (postclásicas) no lineales* puesto que la reordenación no causal de los acontecimientos narrados plantea una especial referencia al **Meganarrador / Autor implícito**¹⁰ como específico responsable del ordenamiento discursivo del relato frente a la absorción diegética. Como afirma Eleftheria Thanouli (2005: 75):

The idea that a narrator should be identified only when the filmmaker possesses a well-established artistic persona that intervenes in the filmic text was rightfully faced with fierce criticism from the part of the theorists who underlined that the concept of the narrator was logically and pragmatically indispensable for all fiction films, regardless of their production values or their institutional setting (Burgoyne 1990; Chatman 1990). At a very general level, the activity of a narrator is a prerequisite for a film text to come into being and to acquire a certain narrative form. Every film presents a fictional world comprising both visual and aural information that has been carefully selected and arranged by someone. However, the distribution and the presentation of this information is not a simple or clear process, as it tends to instigate complex narrative voices and employ diverse narrative levels, which are usually responsible for the confusion and the lack of consensus among film theorists. One of the theories that provide a comprehensible and inclusive outline of the levels of narration that are usually at play in all films comes from Edward Branigan in his book *Narrative Comprehension and Film* (1992)⁹. Branigan proposes a narrative schema with eight levels of narration in order to demonstrate that the story data of a film is organized hierarchically along several levels that function simultaneously with varying degrees of explicitness and compatibility. He writes, “a text is composed of a hierarchical series of levels of narration, each defining an epistemological context within which to describe data. A particular text may define any number of levels to any degree of precision along a continuum from the internal dynamics of a character to a representation of the historical conditions governing the manufacture of the artifact itself (Branigan 1992: 87). (Branigan, Edward (1992), *Narrative Comprehension and Film* (London and New York: Routledge).) The narrative levels that he identifies are the following: 1. Historical author: the biographical person and his public persona. 2. Extra-fictional narrator: the outer limit of the narration, the transitional level between non-fiction and fiction.

¹⁰ Vid. Gaudreault y Jost (1995) y Gómez Tarín (2009)

Es precisamente, la metáfora la que propende a buscar el sustento enunciativo que la sostiene. Y la dislocación narrativa nos invita a pensar el texto, en tanto que espectadores, poéticamente antes que narrativamente¹¹. De tal modo, que la distribución de los saberes quedaría así:

- Personaje: Saber 0
- Espectador: Saber -1
- Meganarrador: Saber +1 (plus de saber).

De hecho, al ser el MRI un modelo tendencialmente prosaico (que sobredetermina eje paradigmático por el sintagmático, es decir, que reduce la capacidad de dicción y de elección) el sujeto de la enunciación queda velado por la fluidez mostrativa de la historia. El sistema de la narración metonímico – realista queda como modelizador, no como un proceso hermenéutico de interpretación del mundo. De ahí, que la obcecación de un núcleo real en el relato dislocado suponga una propensión a la poeticidad, esto es, a la cuestión por el sujeto que da forma al enunciado más allá de la diégesis. Por eso hablamos de poeticidad (poiesis) pro-ducción, el que trae ante el espectador el relato (pro-ducere)

4. Clasicismo y postclasicismo: el cine como interfaz del sentido.

Son Thompson (1999) y Bordwell (2006), por separado, pero también conjuntamente en su blog (vid. <http://www.davidbordwell.net/blog/2007/02/12/classical-cinema-lives-new-evidence-for-old-norms/>) los máximos defensores de la idea de que el cine clásico sigue perfectamente vivo en el cine postclásico. Bordwell (2006: 119-120) lo explica diáfananamente, ayudándose del concepto de *intensified continuity*:

What has changed, in both the most conservative registers and the most adventurous ones, is not the stylistic system of classical filmmaking but rather certain technical devices functioning within that system. The new devices very often serve the traditional purposes. The new devices I'll be considering don't on the whole challenge this system; they revise it. Far from rejecting traditional continuity in the name of fragmentation and incoherence, the new style amounts to an intensification of established techniques. Intensified continuity is traditional continuity amped up, raised to a higher pitch of emphasis. It is the dominant style of American mass-audience films today.

Ahora bien, creemos que es una opinión generalizada que todos los alardes e innovaciones visuales y narrativos del cine de acción postclásico van exclusivamente en pos de una mayor espectacularidad visual y narrativa y no revisten un carácter propiamente experimental: el cine postclásico no conculca jamás las leyes sagradas del *Modelo de Representación Institucional* y la linealidad y causalidad narrativas (hasta las películas narrativamente no lineales como las de González-Iñárritu, Nolan o Tarantino, tan abundantes en este periodo, podrían ser re-montadas en un relato lineal), tanto como las leyes del *raccord* y del montaje, si bien son llevadas al límite, jamás descubren lo real de su sustento enunciativo, sino que, en todo caso, provocan una invocación de la figura del *meganarrador* (Gaudreault y Jost) lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque éste es un sostén inconsciente –y ello podría invocar la posición del espectador como responsable y constructor de las significaciones que el film propone- mientras que el *meganarrador*, el *autor implícito* (Gómez Tarín, 2010), es una figura que ofrece al

¹¹ Precisamente a esta relación entre poeticidad y narratividad en el filme posclásico y sobre todo en los textos no lineales, pensamos dedicarle especial atención en una fase ulterior de nuestra investigación. Nuestra hipótesis es que hay un “real narrativo” insoslayable en estos relatos, pero precisamente el cotejo con el texto poético y el deslinde entre el *sujeto poético* y el *meganarrador*, pensamos que puede arrojar mucha luz sobre la naturaleza de las narrativas no lineales postclásicas.

espectador un cobijo hermenéutico y garantiza la consistencia última del universo narrativo. Ciertamente, pues, que el cine postclásico deconstruye –a la vez que, en la mayoría de los casos, reafirma– el MRI pero lo que nunca hace es excluirse de su campo de gravedad.

Podríamos definir el *cine experimental* como aquel en el que *el espectador carece de un representante (de un apoyo, de un engarce) en el texto fílmico*. En el que la gramática del raccord –de movimiento, o sobre todo el plano-contraplano– está destituida como principio de orientación y comprensión. En el cine experimental (no en el de *arte y ensayo*, que es una desviación anclada en el MRI) no hay presencia vicaria. Un caso claro es la mirada al contracampo, en el que la angulación de la mirada es muy relevante: no es lo mismo mirar al espacio *off* tras la cámara que al espacio intermedio (por ejemplo al suelo ante la cámara) que esto sería más propio del video-arte; no es lo mismo la mirada enfocada (a la espera de un **contraplano**) que la mirada vacía hacia la cámara. El **contraplano**, al representar la mirada del espectador en la diégesis, precisamente por esta delegación en un personaje, en un ente intradiegético, le mantiene a salvo de ella. Ello tiene consecuencias hermenéuticas de inteligibilidad, de entendimiento, de asentimiento a la lógica causal del relato¹².

Lo que sucede es que en estos tiempos postclásicos digitales es que *el cine no se está mimetizando, es que está contraatacando*. La no linealidad narrativa no es tanto una influencia de las narrativas digitales como un freno a la interactividad propia de las mismas, como ya hemos defendido en otros lugares (Palao: 2008). El cine, como **pantalla huésped**, se postula como **interfaz del sentido**, frente a la demás pantallas que se ofrece a cobijar pero a las que reputa de absolutamente informativas, denotativas, incapaces de generar sentido por sí mismas. Un ejemplo nos ayudará a entender. En 1998, Tony Scott dirigió *Enemy of the State*. Allí, tras la **persecución multimedia** a la que son sometidos los protagonistas, uno de los agentes se queja, ante la pantalla de edición, de que la linealidad de la perspectiva de la cámara del satélite impide ver el rostro del personaje. La respuesta plástica, estética y narrativa a esta carencia, la da el propio Tony Scott en su film *Déjà Vu* (2006) ocho años después. Tras un sangriento ataque terrorista a un ferry en Nueva Orleans, el agente de la ATF Doug Carling (Denzel Washington) se ve involucrado en la investigación por la aparición del cadáver de Claire Kuchever en la ribera del río, cuya muerte ofrece dudas de haber sido producto del mismo atentado. A través del FBI, entra en contacto con un grupo experimental que ha conseguido unificar las imágenes de múltiples satélites y es capaz de ofrecer una imagen sintética de lo ocurrido en cualquier lugar indicado en las cuarenta y ocho horas anteriores al momento de la petición. Por supuesto, están indagando el atentado del ferry, pero el problema es que “no saben dónde mirar”. Para eso necesitan a Carling. Éste les sugiere que lo hagan en casa de Claire. La secuencia de rastreo comienza con las imágenes cenitales provenientes de los satélites, que los espectadores ya identificamos y usamos habitualmente, en un zoom –con sucesivos raccords en el eje– hasta aproximarse a las coordenadas requeridas. La sorpresa asalta a Carling –y al espectador– cuando al alcanzar el punto requerido el sistema no es sólo capaz de cambiar su eje de mirada y pasar al plano frontal a ras de suelo, sino de atravesar las paredes y ver dentro de la vivienda –techada, claro está– de Claire Kuchever en perfectos planos frontales. Es la demanda del agente de la ASN en *Enemy of the State*: la perspectiva, el horizonte de la mirada, transgredido y al servicio de la pulsión escópica. Y qué dispositivo hay tan potente para como para cumplir este cometido si no es la propia imagen cinematográfica, la **prótesis simbólica** (Bettetini) que permite al espectador penetrar por cualquier recoveco del espacio fílmico y que se demuestra como la única interfaz capaz de encajar las leyes de construcción del mundo en un encuadre con sentido y asentido tras la multiplexación de todas las informaciones. La exactitud no es nada sino la acompaña la significación. *Y el sentido para el espectáculo cinematográfico estándar es ante todo una emoción sostenible, una imagen sistemática en el seno de*

¹² También la *voz en off* (por ejemplo en primera persona o en presente atemporal) puede ejercer este papel de presencia vicaria del contraplano.

un relato coherente. La secuencia cinematográfica se ofrece como receptáculo de la lógica del mundo anudada a la lógica del ánimo. Luego, sabremos que Carling estaba contemplando realmente al pasado, y que la lógica euclidiana del *raccord* estaba implicada –de ahí que, como le dice su compañero desde el presente de la investigación, sus huellas estuvieran por toda la casa- y que la supuesta *mise en abyme* de las pantallas digital y cinematográfica era en realidad un muy clásico *contra-plano*, incoación de una pasión amorosa. En efecto, lo que el equipo de científicos ha descubierto no es la manera de coordinar en una secuencia sistemática imágenes provenientes de múltiples fuentes y canales sino un agujero de gusano que va a permitir el viaje de Carling al pasado para evitar el atentado y salvar a su amada, que va a hacer posible y asentible la victoria de lo real del amor sobre lo imaginario del tiempo, en la acrobacia narrativa de un **flashback** performativo, pero de una coherencia narrativa impecable. *Tras la multiplexación, tras la división de la mirada por la multiplicidad de las pantallas electrónicas, la pantalla del cine se propone como la única interfaz capaz del albergar el sentido.*

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ÁLVAREZ, Cristina (2008): “Paisajes para el nuevo milenio: identidades esquivas, realidades en flujo y experiencias virtuales 2. David Lynch: *Inland Empire*”. *Banda Aparte*, n^o7. Pp. 283-296.

<http://shangrilatextosaparte.blogspot.com/2008/09/texturas-paisajes-para-el-nuevo-milenio.html>

BARTHES, Roland (1972): “Introducción al análisis estructural de los relatos” en VV.AA *Análisis estructural del relato* (pp. 9-43). Buenos Aires, Editorial Tiempo Contemporáneo.

BETTETINI, Gianfranco (1984): *La conversación audiovisual: Problemas de la enunciación fílmica y televisiva*. Madrid, Cátedra.

BIZZOCCHI, Jim. 2009 “The Fragmented Frame: The Poetics of the Split-Screen”, en la Web del Massachusetts Institute of Technology. <http://web.mit.edu/comm-forum/mit6/papers/Bizzocchi.pdf>

BOLTER, Jay David. Grusin, Richard (1999): *Remediation. Understanding New Media*. MA, The MIT Press.

BORDWELL, David (2006): *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley and Los Angeles, University of California Press

BRESSON, Robert (1979): *Notas sobre el cinematografo*. México, Ediciones Era.

BUCKLAND, Warren (2009): *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford, John Willey & sons.

BURCH, Noe (1987): *El tragaluz del infinito: Contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid, Cátedra.

CHATMAN, Seymour (1990) *Historia y discurso*. Madrid, Taurus.

DOVEY, Jonathan; Fleuriot, Constance (2011) “ La estética de los medios omnipresentes” *adComunica*, N^o 2. Pp. 63-80.

<http://hdl.handle.net/10234/29172>

- ECO, Umberto (1981): *Lector in fábula* Barcelona, Lumen.
- ELSAESSER, Thomas (2009): "The Mind-Game Film". En Buckland, Warren. *Op. cit.*
- GAUDREAUULT, André. Jost, François (1995): *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós.
- GENETTE, Gérard (1989): *Figuras III*. Barcelona, Lumen.
- GENETTE, Gérard (2006) *Metalepsis*. Barcelona, Reverso.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2009): "¿Quién narra en un film? Herencias teóricas, jerarquías e hibridaciones varias" *6º Congreso SOPCOM*, Lisboa, <http://www.bocc.uff.br/pag/tarin-francisco-quien-narra-en-un-film.pdf>
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier (2010): *El análisis de textos audiovisuales: significación y sentido*. Santander: Shangri-la Ediciones.
<http://www.shangri-laediciones.com/Materiales3-El-Analisis-Textos-Audiovisuales.pdf>
- HAGENER, Malte (2008): "The Aesthetics of Displays: How the Split Screen Remediate Other Media" –*Refractory a Journal of Entertainment Media*. <http://refractory.unimelb.edu.au/2008/12/24/the-aesthetics-of-displays-how-the-split-screen-remediate-other-media-%E2%80%93-malte-hagener/>
- LAGOS CAAMAÑO, Jorge (2011): "De la metalepsis a la antimetalepsis: de Quintiliano a Genette" *Estudios Filológicos* 47: 83-91.
http://www.scielo.cl/scielo.php?pid=S0071-17132011000100005&script=sci_abstract
- LIPOVETSKY, Gilles y SERROY, Jean. (2009): *La pantalla global: Cultura intermediática y cine en la era hipermoderna* Barcelona, Anagrama.
- MANOVICH, Lev. 2006, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona, Paidós.
- ORTEGA MARTÍ, Marisol; GARCÍA CATALÁN, Shaila; PALAO ERRANDO, José Antonio (2005): "Raccord de doble hélice" *Jornadas de Fomento de la Investigación*, UJI, <http://www.uji.es/bin/publ/edicions/jfi10/publ/12.pdf>
- PAGE, Ruth. BRONWEN, Thomas (2011): *New narratives: Stories and Storytelling in the Digital Age*. Lincoln (Nebraska) University of Nebraska Press.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2007): "La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo". En Marzal Felici, Javier y Gómez Tarín, Fco. Javier (eds.), *Metodologías de análisis del film*. Madrid: Edipo, 2007. pp. 177-193.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2008): "Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo." En Tortosa, Virgilio (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.

PALAO ERRANDO, José Antonio (2009^a) “La exacta división de la mirada: la pantalla electrónica en la pantalla cinematográfica”. *6º Congreso Sopcom*. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. 15-18 de abril de 2009.

http://conferencias.ulusofona.pt/index.php/sopcom_iberico/sopcom_iberico_09/paper/viewFile/333/317

PALAO ERRANDO, José Antonio (2009b). “El Telediario en el cine: una ventana abierta a un mundo cerrado” *II Congreso Internacional de Teoría y Técnica de los Medios Audiovisuales: Tendencias del Periodismo Audiovisual en la Era del Espectáculo*. Castellón de la Plana, 27-29 de Mayo de 2009.

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>

PETHÓ, Ágnes (2009): “(Re)Mediating the Real: Paradoxes of an Intermedial Cinema of Immediacy”. *Acta Univ. Sapientiae, Film and Media Studies*, 1 pp. 47-68

<http://218.academia.edu/%C3%A1gnespeth%C5%91/Papers/110682/ Re Mediating the Real. Paradoxes of an Intermedial Cinema of Immediacy>

QUINTANA, Ángel (2011): *Después del cine: Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.

RON, Moshe (1987): “The Restricted Abyss: Nine Problems in the Theory of Mise en Abyme” *Poetics Today*, Vol. 8, No. 2, pp. 417-438.

<http://www.jstor.org/stable/1773044>

THANOULI, Eleftheria (2005): *Post-classical Narration: A new paradigm in contemporary World cinema Amsterdam*. Amsterdam, Universiteit van Amsterdam.

THOMPSON, Kristin (1999): *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Cambridge (Massachusetts), Harvard University Press.

YOUNG, Paul (2006): *The Cinema dreams its rivals: Media fantasy films from radio to the Internet*. Minneapolis, University of Minnesota Press.