

De Edipo a Orfeo. Narradores inestables, amnésicos y culpables en los *mind-game films*¹

Teresa Sorolla-Romero²

Recibido: 08 de mayo de 2021 / Aceptado: 10 de septiembre de 2021

Resumen. En este artículo abordamos parte de la tendencia cinematográfica hacia la complejidad narrativa que los estudios filmicos han denominado *mind-game films* (Elsaesser, 2009) o *puzzle films* (Buckland, 2009). Ubicados por la academia como parte del cine postclásico (Thanouli, 2009), su narrativa enrevesada se asienta frecuentemente sobre la no linealidad temporal del relato y los narradores poco fiables. Partimos del marco teórico sobre el objeto de estudio para centrarnos en la enunciación de *mind-game films* protagonizados por personajes amnésicos, acotando nuestra muestra a aquellos que giran en torno al olvido de un trauma íntimo. Nuestros objetivos son llevar a cabo, desde la metodología de análisis filmico de raíz semiótica, una revisión de la relación entre la focalización narrativa (Gaudreault y Jost, 1995) de filmes representativos de la tendencia, como *Memento*, ¡Olvidate de mí!, *Shutter Island* u *Origen*, y determinar cómo afecta la amnesia de los protagonistas al mencionado desarrollo narrativo del relato. Proponemos como hipótesis que cuando los protagonistas recuperan el saber que habían olvidado y que persiguen emerge un sentir trágico, tanto por la disposición narrativa del relato, que permite rastrear la pervivencia de conceptos aristotélicos como la *anagnórisis* y la *hamartia*, como por el contenido del recuerdo, en el que se hallan ecos de mitos clásicos como los de Edipo y Orfeo.

Palabras clave: *mind-game films*, cine postclásico, Christopher Nolan, *Shutter Island*, narradores inestables.

[en] From Oedipus to Orpheus. Knowledge and Guilt in mind-game films

Abstract. In this article we aim to address a cinematic trend towards narrative complexity that Film Studies have labelled as *mind-game films* (Elsaesser, 2009) or *puzzle films* (Buckland, 2009). Understood by film scholars as part of post-classical cinema (Thanouli, 2009), their entangled narratives are often based on the nonlinear temporality and unreliable narrators. We start from this theoretical framework on the case study to focus on the narration of *mind-game films* focalised on amnesiac main characters. We limit our research to those mind-game films whose main character suffers from amnesia, and has forgotten some intimate trauma. We apply film and narratology analysis in order to understand the narrative focalisation (Gaudreault and Jost, 1995) of representative films of this trend such as *Memento*, *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, *Shutter Island* or *Inception*, and to determine how the amnesia

¹ Este trabajo ha sido realizado en el marco de los proyectos de investigación: “Análisis de identidades discursivas en la era de la postverdad. Generación de contenidos audiovisuales para una educación crítica (AIDEP)” (código 18I390.01) y “Voces femeninas emergentes en el cine español del siglo XXI: Escrituras de la intimidad [VOZ-ES-FEMME]” (código UJI-A2021-12), dirigidos respectivamente por Javier Marzal Felici y por Shaila García Catalán, y financiados por la Universitat Jaume I, a través de las convocatorias competitivas de proyectos de investigación de la UJI, para los periodos 2019-2021 y 2022-2024

² Universitat Jaume I (España)
E-mail: tsorolla@uji.es
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2768-4169>

of the protagonists affects the aforementioned narrative development of the story. As hypothesis, we propose that when these protagonists recover the knowledge they had forgotten, a sense of tragedy emerges, both from the narrative disposition of the story, which allows us to trace the survival of Aristotelian concepts such as *anagnorisis* and *hamartia*, and from the content of the memory, in which we find echoes of classical myths such as those of Oedipus and Orpheus.

Key Words: mind-game films, postclassical cinema, Shutter Island, Christopher Nolan, unreliable narrators.

Sumario: 1. Introducción a los *mind-game films*, 2. Amnesia y narrativas fracturadas, 3. La precipitación hacia lo trágico, 4. La culpa de Edipo, 5. Orfeo y la mujer que cae, 6. Conclusiones. El descenso a los infiernos. Referencias

Cómo citar: Sorolla-Romero, T. (2022). De Edipo a Orfeo. Narradores inestables, amnésicos y culpables en los *mind-game films*. *Arte, Individuo y Sociedad* 34 (3), 869-889, <https://dx.doi.org/10.5209/aris.75982>

1. Introducción a los *mind-game films*

A propósito del héroe romántico, se ha escrito que quiebra la frontera entre la vida y la muerte y que soporta mal la separación del mundo de la realidad y el mundo del sueño (Argullol, 1982: 287). Con un semblante diferente –pues las improntas culturales “no se borran nunca por completo, pero tampoco se dan de manera idéntica” (Didi-Huberman, 2009: 294)–, algo de la intensa apuesta por la subjetividad de la heterogénea e inagotable sensibilidad romántica parece manifestarse con cierta insistencia en el cine contemporáneo. Si el romántico “deja de considerar la realidad exterior como el único modelo digno de reproducir y se vuelca [...] hacia la única fuente que merece credibilidad: su interioridad, *su Yo*” (Argullol, 1982: 28), el cine de las últimas tres décadas parece reivindicar enunciaciones delirantes instalándonos en el centro de su delirio, de su visión disimuladamente distorsionada de la realidad diegética. Desde *Memento* (2000) hasta *Shutter Island* (2010), desde *Origen* (2010) hasta *A Perfect Enemy* (2020), pasando por *Abre los ojos* (1997), *Los otros* (2001), ¡Olvidate de mí! (2004) o *Cisne negro* (2010), la atadura del relato a la subjetividad de sus protagonistas –amnésicos, durmientes, alienados e incluso muertos– deviene en una cierta torsión narrativa. Y el espectador es obligado a desconfiar del propio relato, agujereado por contradicciones irresolubles.

Los estudios filmicos, particularmente de origen anglosajón y enfoque narratológico cognitivista, han propuesto comprender este fenómeno como parte de una heterogénea tendencia constituida por filmes estrenados, fundamentalmente, desde la década de 1990 hasta la actual de 2020 que denominan, principalmente, *mind-game films* (Elsaesser, 2009, 2013) o *puzzle films* (Buckland, 2009, 2014). Otras posibles etiquetas son *forking-path narratives* (Bordwell, 2002), *modular narratives* (Cameron, 2008), *multiple-draft-films* (Branigan, 2002), *database narratives* (Kinder, 2002) o *mind-tricking narratives* (Kleckler, 2013). Sus dos características fundamentales –la inestabilidad narrativa y la no linealidad temporal, asociadas a los apelativos “*mind-game*” y “*puzzle*”– dotan a esta tendencia de cohesión a pesar de su disparidad genérica, estética y geográfica, configurada más allá de los confines de

Hollywood (Elsaesser, 2009: 15). Sus historias se ofrecen de forma deliberadamente confusa, comprometiendo las habituales expectativas del espectador mediante la fragmentación de su realidad espaciotemporal, bucles temporales, diferentes (y confusos) niveles de realidad, personajes inestables con identidades múltiples o pérdida de memoria, tramas laberínticas, narradores poco fiables y contradicciones irresolubles (Buckland, 2014: 5). Sobre todo, desde la seminal publicación *Puzzle films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Buckland, 2009), los estudios que abordan los rasgos de esta tendencia la inscriben en el cine postclásico (Thanouli, 2009; Palao-Errando, 2013; Palao-Errando et. al., 2018), proponen características para su particular complejidad narrativa (Staiger, 2006; Panek, 2006; Poulaki, 2014; Hven, 2017), analizan su narrativa comparándola con la del cine hegemónico (Buckland, 2014; Kiss y Willemsen, 2017) y acostumbran a profundizar en la obra de directores en cuya filmografía abundan los rasgos asociados a los *puzzle* o *mind-game films*, como Christopher Nolan y David Lynch (McGowan, 2013, y 2007; Hven, 2015; Cuevas, 2014).

Parte de estas obras se presentan ante un espectador cada vez más dispuesto a dejarse engañar (Mittell, 2006) como un rompecabezas lúdico (Sorolla-Romero y García Catalán, 2013), como “caramelos para el cerebro” (Elsaesser, 2009: 38). Le plantean un reto que desafía las coordenadas narrativas del cine hegemónico o MRI (Burch, 1987), pero sin llegar a romperlas del todo y sin heredar la aspiración reflexiva recurrente en el cine moderno. De hecho, la industria norteamericana integra rasgos de las narrativas complejas en superproducciones con gran impacto de distribución, como *La llegada* (2016), *Interstellar* (2014), *Al filo del mañana* (2014), *Looper* (2012), *Código fuente* (2011) o *Cisne negro* (2010). Puesto que los rasgos que definen este corpus de análisis son de carácter narrativo y no estético o genérico, el magma del cine contemporáneo con “narrativas complejas” (Simons, 2008 y 2014) que están sostenidas por personajes secretamente delirantes abarca del thriller al melodrama; del cine de terror a la hibridación de acción y ciencia-ficción. Algunos de estos thrillers podrían ser *Trance* (2013), *Memento* (2000), *El club de la lucha* (1999), *Identity* (2005), *El maquinista* (2004) u *Oldboy* (2003). Entre los melodramas se hallan *Las horas* (2002), *Expiación* (2007), *Blue Valentine* (2010) o *Alabama Monroe* (2012). Ejemplos próximos al cine de terror serían *El sexto sentido* (1999), *Los otros* (2001), *El escondite* (2005), *Oculus* (2013), *Goodnight Mommy*, y propios del *blockbuster* de ciencia-ficción, *Origen* (2010), *Interstellar* (2016) o *Tenet* (2020). Todo ello sin dejar de lado obras de corte más autoral de cineastas como Alejandro Amenábar, Michel Gondry, François Ozon, Charlie Kauffman o Pedro Almodóvar³. Su transversalidad genérica y su actualidad se reafirman constantemente en estrenos como *El padre* (2021).

En este texto, acotamos nuestro objeto de estudio a aquellos *mind-game films* narrados desde subjetividades delirantes que presentan una problemática concreta entre el saber o experiencia de los personajes –su *focalización* (Gaudreault y Jost, 1995)–, su memoria y su conciencia: amnésicos en su mayoría, o víctimas de algún trastorno similar que afecta a sus recuerdos, los protagonistas que nos atañen reperi-

³ *Abre los ojos* (1996), *Los otros* (2001), *Regresión* (2015) de Amenábar; *¡Olvidate de mí!* (2004), *La ciencia del sueño* (2006) de Gondry; *Swimming Pool* (2003), *En la casa* (2012), *El amante doble* (2017) de Ozon; *Sinécdoque, Nueva York* (2008) y *Adaptation* (2002) de Kauffman; o *La mala educación* (2004), *La piel que habito* (2010) de Almodóvar.

men de forma inconsciente una pérdida dolorosa en cuyo acontecimiento, frecuentemente, están involucrados. De entre los rasgos que Elsaesser enumera, nos interesan particularmente los que afectan al protagonista en cuestión, cuando éste “parece confundido respecto a la realidad y su imaginación, pero en lugar de que su mundo interno aparezca claramente marcado como subjetivo [...] no hay una diferencia perceptible” entre lo real y lo imaginado, simulado o manipulado; cuando “tiene un amigo, mentor o compañero que resulta ser imaginado”, o cuando “se ve obligado a preguntarse: ¿quién soy yo y cuál es mi realidad?” (2009: 17-18).

La deliberada confusión narrativa con la que se desarrollan estos filmes revela que una intención enunciativa, descaradamente explícita –en ese acento radica su verdadera particularidad–, late bajo su semblante, pues “están poblados por personajes esquizofrénicos, que pierden la memoria, son narradores poco fiables o están muertos (pero sin que nosotros –o ellos– nos demos cuenta)” (Buckland, 2009: 6). Su búsqueda de desconcertar al espectador no concierne únicamente argumento, sino, sobre todo, a cómo se despliega ese argumento; a cómo se cuenta la historia. Ello se corresponde con la diferenciación teórica entre “argumento” y “trama”, según la cual “«Historia» hará referencia a los sucesos de la narración en sus supuestas relaciones espaciales, temporales y causales. «Trama» hará referencia a la totalidad de los materiales formales y estilísticos de la película” (Bordwell, Staiger y Thompson, 1997: 13). En consonancia con las particularidades de este objeto de estudio, la metodología que empleamos para estudiar la narrativa de este cine se corresponde con el análisis filmico de raíz semiótica. Éste usa conceptos abstractos como el autor implícito (Booth, 1978) o *meganarrador* (Gaudreault, 1998), que ostenta la principal función narrativa en el texto filmico y al que se atribuyen las decisiones últimas sobre los recursos expresivos y narrativos del filme (Gómez Tarín y Marzal Felici, 2015) que dirigen la mirada del espectador a través de la *ocularización* (la mirada de la cámara, “quién ve”) y la *auricularización* (la banda sonora, “quién escucha”) (Gaudreault y Jost, 1995: 34). En concreto, nos atenemos a la metodología propuesta por Marzal Felici y Gómez Tarín (2007, 2015).

La enunciación filmica nos instala en la subjetividad del personaje, restringiendo el conocimiento del espectador a lo que el atormentado protagonista percibe, recuerda y experimenta (que difiere de la realidad diegética). Elsaesser explica que las formas de interactuar de los protagonistas con otros personajes y su “estar en el mundo” son presentados como normales, de forma que el filme juega con la percepción de la realidad de la audiencia, obligada a escoger entre hechos diegéticos aparentemente válidos pero incompatibles entre ellos (2009: 14-15). El “nivel narrativo” que representa la subjetividad del protagonista es desarrollado –en vistas a generar un sorprendente giro final– en confusión con la “realidad diegética”. Es decir, sin previo aviso de que el espectador está asistiendo a la focalización íntima del protagonista, y no a una presentación omnisciente del relato.

Sin intención de realizar un estudio mitocrítico, sino desde el mencionado análisis filmico y el marco teórico existente sobre *mind-game films*, nuestro objetivo es contribuir a la mayor precisión de los mismos en relación a uno de sus aspectos recurrentes. Nos referimos a la amnesia que aqueja a sus protagonistas, analizada desde el punto de vista narrativo, es decir, estudiando qué supone en la configuración de su relato y la naturaleza de los recuerdos que los personajes reprimen. En este sentido, nuestra hipótesis es que un sustrato trágico, inscrito en la cultura occidental desde la tradición mitológica clásica, emerge de la resolución de este tipo de *mind-game*

films. Éste está vinculado, por un lado, a una cierta gestión del saber por parte de la narración, en la que se pueden encontrar ecos de conceptos aristotélicos asociados a la tragedia. Por otro lado, al núcleo de lo reprimido por los protagonistas, que encierra tabús inspiradores de temor y compasión, ya inscritos en las historias que circulan en la inabarcable cultura mítica clásica, como el incesto –Edipo–, el parricidio –Heraclés, Clitemnestra–, el infanticidio –Medea–, o el matricidio –Orestes–.

En los siguientes párrafos procuraremos describir la particular relación que este cine establece con la pérdida del saber –de la memoria– de sus protagonistas, así como con la recuperación del mismo, la cual conlleva un sentimiento de culpa que, en el pasado, reprimieron. Nos ocupamos de ello, particularmente, en el segundo epígrafe del artículo. Dedicamos el tercero a la recuperación y vinculación de la *hamartia* y la *anagnórisis* a los *mind-game films*. Los apartados cuarto y quinto explicamos cómo la persecución de una verdad que les incrimina mueve a los protagonistas de *Memento*, *Spider*, *El maquinista*, *Sin identidad*, *Origen* o *Shutter Island* a recorrer una suerte camino edípico⁴. Veremos cómo su voluntad –consciente o inconsciente, según el caso– de restaurar una pérdida irrecuperable les aproxima, también, a la figura de Orfeo.

2. Amnesia y narrativas fracturadas

Desde el clasicismo mítico hasta los cuentos de hadas más próximos a nuestra época, príncipes, semidioses u otros personajes de alta alcurnia, abandonados por sus progenitores –temerosos de alguna predicción oracular o designio divino–, rastrean sus propios orígenes. Los héroes son criados por pastores –Paris, príncipe troyano–, por otras estirpes nobles –Edipo, príncipe tebano–, o por seres mitológicos como el centauro Quirón –bajo cuyo entrenamiento crecen Ulises, Aquiles, Jasón o Heraclés–. Alcanzada cierta edad, suelen marchar a reclamar el rango que, por derecho de nacimiento, les pertenece.

El héroe amnésico es atravesado, de forma distinta, por un vacío identitario que le instala, como al romántico, “en la situación de Fausto: entre la verdad y el abismo absolutos” (Argullol, 1982: 251). Los *mind-game films* justifican mediante la amnesia la cuerda floja sobre la que se hallan sus protagonistas: entre la voluntad de recuperar una identidad olvidada y el peligro de enfrentarse a un descubrimiento terrible cuyas consecuencias les aproximan, de todos los personajes mencionados más arriba, a Edipo:

(...) su actitud ante el “velo de Isis” es violentamente contradictoria. Intuye el horror que hay tras él y desearía conservar la ingenuidad y el misterio de su integridad, pero [...] siente la irresistible pasión de desvelar lo que oculta. Su vida y su castigo, como la vida y el castigo de Edipo o Hamlet, están marcados por el sufrimiento de la verdad, por el dolor de la sabiduría (Argullol, 1982: 252).

La amnesia encubre en los *mind-game films* la no aceptación de una pérdida, culpa, accidente o trauma del pasado. Kilbourn (2010) relaciona su complejidad narrativa con la redención del protagonista a través del recuerdo. Éste aparece en la

⁴ La figura mítica de Edipo ha sido explícitamente atendida por el cine en filmes como *Oedipus Rex* (1957), *Edipo Re* (1967), *Oedipus the King* (1968) o *Edipo Rey* (2016).

narración en forma de cuestiones que problematizan el seguimiento del relato. Por ejemplo, incoherencias temporales, la negación de hechos observados por el protagonista (y el espectador) por parte de otros personajes, la desaparición o cambio de aspecto repentino de alguno de ellos/as o la confusión entre sueño y realidad. No en balde, “[el] motivo del sueño –típicamente freudiano– y su interpretación como un camino para el desvelamiento de la identidad y de la culpa actualiza las estrategias interpretativas de los oráculos griegos” (Balló y Pérez, 1997: 253). El pasado reaparece sin que los protagonistas lo identifiquen como tal, como síntoma de ese vacío de saber que debe ser recordado, pues “Todo cuando se olvide puede volver a la actualidad como parte de nuestra historia. Por esta razón, olvidar no equivale a destruir y tampoco implica dejar de saber sobre lo que se olvidó” (Gallo, 2004: p. 71). La repetición de lo olvidado, que se les representa a pedazos, les da la oportunidad de responsabilizarse de lo que decidieron olvidar.

Los hechos concretos que anudan saber y culpa en los *mind-game films* pasan, en la mayor parte de los casos, por el olvido de la muerte de un ser querido, que la enunciación encubre largamente. En algunos, se trata del fallecimiento de la pareja, frecuentemente de la mujer, en cuyo acaecimiento estuvo implicado el protagonista amnésico. Así sucede en *Memento*, *Shutter Island*, *Cosmética del enemigo* o, de forma más indirecta, en *Origen*. En otras ocasiones, es la muerte de otro familiar cercano aquello que se reprime. La muerte de los hijos atormenta a madres que han olvidado que los asesinaron ellas mismas en *Los otros* y *Triangle* (2009). En *Haunter* (2013), un padre trastornado asesinó en un pasado indeterminado a su familia, cuyos miembros han olvidado su condición de muertos. En *Hierro* (2009), otra joven madre se niega a reconocer al que finalmente se revela como el cadáver de su niño ahogado, si bien no es culpable de su muerte. De forma inversa, dos niños inconscientemente enajenados protagonizan la incómoda *Spider* (2002) y la inquietante *Goodnight Mommy* (2014). Ambos terminan revelándose como asesinos de sus madres mientras creen, precisamente, que las están vengando. Sus enunciaciones recurren a “desdoblar” a los personajes principales, aproximándose al tema del *doppelgänger*: *Spider* despliega una desafiante narrativa que le muestra, ya de adulto (Ralph Fiennes), asistiendo como una suerte de fantasma a su vida de niño. En *Goodnight Mommy*, Elias (Elias Schwarz), que desconfía largamente de la identidad de su madre, termina con ella siguiendo las instrucciones de su hermano gemelo, cuya accidental muerte es incapaz de recordar. Los protagonistas amnésicos de *Sin identidad* (2011) y *El maquinista* (2004), sin haber llegado a involucrarse en un asesinato, reprimen la culpa por un accidente laboral, en el segundo caso, y el haber formado parte de un plan de atentado terrorista, en el primero.

3. La precipitación hacia lo trágico

La amnesia que aqueja a los personajes tiene una relevancia particular en relación a dos conceptos desarrollados en la poética aristotélica que pueden ser rastreados en los *mind-game films*: la *hamartia* y la *anagnórisis*.

La primera de ellas supone el error trágico, la ofensa o el mal cometido por ignorancia, sin pretenderlo; en el caso de Edipo, la *hamartia* sería el asesinato de su padre, al que no reconoce, o el casamiento con su madre, a la que tampoco conoce. Se trataría de la consecución del acto trágico en sí, en el cual juega un indispensable papel la ignorancia, pues no supone hacer el mal a sabiendas, por venganza o por

insidia, sino una equivocación cometida a ciegas. El desconocimiento de información clave para evitar la tragedia, en nuestros protagonistas, se debe a la amnesia o percepción alterada de la realidad. La ignorancia sobre su identidad o la relación que le une con el resto de personajes no es producto de una ocultación o complot por parte de otros, sino una triquiñuela de su propia mente. Así sucede en *Triangle*, por ejemplo, cuando Jess (Melissa George) provoca la muerte de su hijo intentando, precisamente, rescatarlo. Cada uno de los pasos que la joven da para conseguir salir del siniestro barco en cuyo bucle temporal se halla inmersa la lleva, sin que lo sepa, hacia la muerte del niño. O en *Spider* y *Goodnight Mommy* cuando los niños asesinan a sus madres creyendo estar vengándolas.

En segundo lugar, la *anagnórisis* supone el *reconocimiento* de un cambio de suerte, del que el protagonista tiene conciencia cuando adquiere el conocimiento necesario. Según la definición aristotélica,

Reconocimiento [...] es un cambio de la ignorancia al conocimiento, que conduce a la amistad o al odio, de las personas destinadas a la dicha o al infortunio. [...] Reconocimiento y peripecia suscitarán compasión o temor, y de esta suerte de acciones es imitación la tragedia (2004: 60-61).

Trasladándolo a nuestra era, explican Balló y Pérez que “el cine contemporáneo ha creado una serie de guiones de éxito basados en esta estructura de reconocimiento. [...] la sorpresa final no es una trampa que devalúe el argumento, sino, como en Edipo rey, un resorte para crear nuevo sentido” (2009: 65). En *Triangle*, la *anagnórisis* o reconocimiento tendría lugar con el accidente de tráfico que termina con la vida del hijo de Jess, mientras ella conduce queriendo huir con él. En *Shutter Island*, correspondería al instante en que Andrew Laeddis comprende que, lejos de dirigir una investigación como detective destinado a la siniestra prisión, es uno de los internos de la institución (Fig. 1).

El *reconocimiento* implica un reverso identitario, es decir, mueve la impresión que los protagonistas tienen de sí mismos: se descubren como parte de una pareja olvidada –*Abre los ojos*, ¡*Olvidate de mí!*, *Trance*–, autores de un crimen –*Los otros*, *Triangle*, *Shutter Island*–, agresión –*Sin identidad*–, o accidente –*Memento*, *El maquinista*, *Origen*–. Su *reconocimiento* suele ser “el que tiene lugar a través del recuerdo, cuando uno siente una determinada emoción al ver algo” (Aristóteles, 2004: 76). Aquello que hace a los héroes ignorantes reaccionar es una impresión sentida al encuentro con algo que despierta ese recuerdo (y no una deducción detectivesca al uso). Aquello que se *re-conoce*, a diferencia de lo que sucede en el mito clásico, el protagonista lo supo en algún momento (no así el espectador) y desapareció de su memoria.



Figura 1. Andrew Laeddis (*Shutter Island*) y Jeremiasz Angus (*Cosmética del enemigo*) se retuercen al reconocerse como asesinos de sus esposas.

(Capturas propias)

En términos narrativos, las imágenes que hacen reaccionar a los protagonistas asaltan su mente prácticamente como insertos, como pesadillas o recuerdos borrosos que generan el extrañamiento propio de lo que aparece donde no debiera: un recuerdo desubicado, un sueño recurrente, un rostro enigmático, etc. Como espectadores, las compartimos gracias a la focalización interna en ellos/as. Tales imágenes se concretan en fotografías con rostros cambiantes (Fig.2; *Abre los ojos*, *El maquinista*, *Sin identidad*), enigmáticos sueños recurrentes (*Abre los ojos*, *Hierro*, *Shutter Island*, *La llegada*), siniestras presencias acechantes (*Los otros*, *El escondite*, *Triangle*, *Cisne negro*) e incluso cambios en el propio rostro (*Abre los ojos*, *Identity*). Esas imágenes, que confunden al protagonista, arrojan contradicciones que desorientan deliberadamente al espectador (característica fundamental de los *mind-game films*) y retuercen la trama (es decir, la presentación del argumento). Un cierto balance entre lo que cambia y lo que se reconoce es condición para que se den “líneas de guion alternativas o *contra factuales*”, que dificultan discernir los hechos diegéticos “reales” (Schmerheim, 2008: 263). Así sucede con las pesadillas sobre el holocausto en *Shutter Island*, en las que Laeddis incorpora el rostro de su esposa y su hija fallecidas a los cadáveres congelados del campo de concentración. Con la presencia de un elemento familiar (*Heimlich*) que aparece enrarecido (*Unheimlich*), emerge lo siniestro freudiano (2004)5.

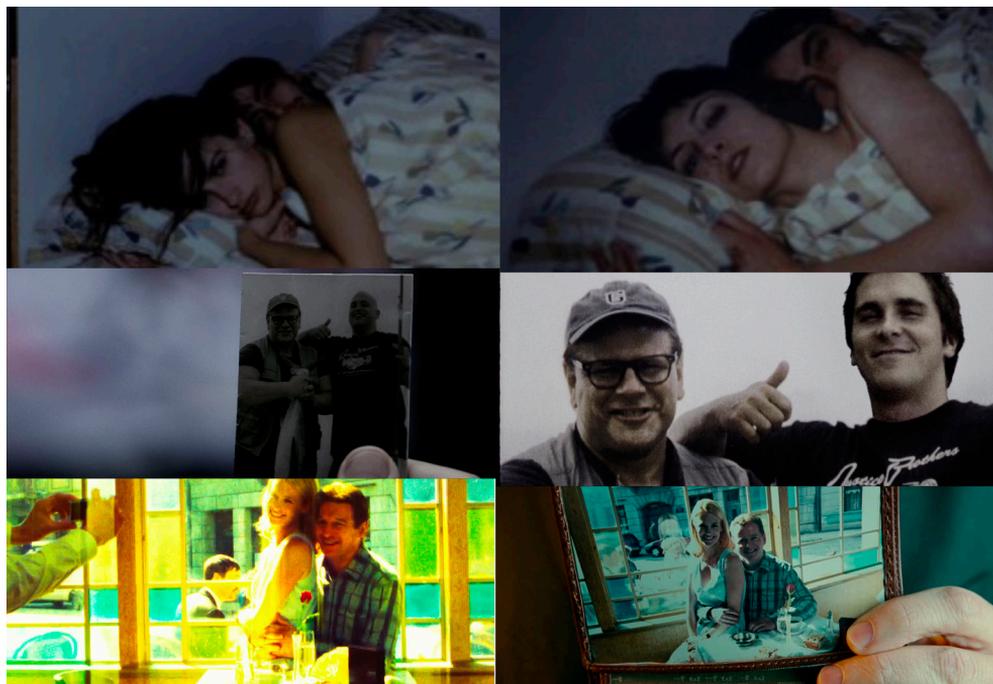


Figura 2. Rostros y fotografías cambiantes en *Abre los ojos*, *El maquinista* y *Sin identidad* que desestabilizan la confianza de los protagonistas en sus propios recuerdos.

(Capturas propias)

⁵ García Catalán (2019) analiza diversos *mind-game films* en relación con la emergencia de lo siniestro.

Al margen de las pesadillas, proliferan los dispositivos visuales que convierten en resbaladiza la identidad asociada a una fisonomía concreta. Por ejemplo, las mencionadas fotografías, antaño consideradas espejo de lo real (Marzal, 2007), cuya credibilidad se quiebra ante la maleabilidad de la imagen digital⁶. O espejos con rostros reflejados, allí donde los héroes de los *mind-game films* van a buscar su identidad (García Catalán, 2019), cristales que velan caras, o máscaras –plásticas o digitales– que simulan semblantes (Fig. 3).

Es de este modo que esas imágenes concretas que pueden localizarse en la diégesis, que contribuyen a la complejidad narrativa de este cine, pueden considerarse *imágenes-síntoma* (Didi-Huberman, 2009) de un malestar concreto: la inestabilidad mental del personaje focalizado. Si, siguiendo a Kilbourn, “el trauma no está *en* el evento o experiencia original sino en su *re-experiencia* mediante la memoria” (2010: 132-133), estaríamos asistiendo en los *mind-game films* a un tipo de “montaje fundamentado en la comprensión de la imagen como [...], como difracción en la historia y como fractura” (Pintor, 2017: 158).



Figura 3. Los reflejos especulares son insuficientes en las búsquedas identitarias de *Abre los ojos*, *La ventana secreta*, *El maquinista*, *Cosmética del enemigo*, *Sin identidad* o *Cisne negro*. (Capturas propias)

4. La culpa de Edipo

Los del cine postclásico no son, en absoluto, los primeros protagonistas amnésicos. Relatos clásicos como *Solo en la noche* (1945), *Recuerda...* (1945) o *La huella de*

⁶ También la fotografía, como medio, cuestiona la poética del álbum familiar y replantea las identificaciones tradicionalmente asociadas al mismo (Martín-Núñez et. al., 2020).

un recuerdo (1946) se sostienen sobre narradores poco fiables –amnésicos, mentirosos, o ambas cosas a la vez–⁷. Bajo su amnesia subyacen traumas no superados que remiten a la infancia (en las dos últimas) o a traumas colectivos como la guerra (en el primero). Sin embargo, salvo en contadas excepciones como *La mujer del cuadro* (1944) –que sitúa gran parte de la diégesis en las pesadillas de su protagonista sin dar señal clara de ello al espectador–, el cine clásico es explícito cuando presenta a un narrador poco fiable, pues revela abiertamente su vacío de saber, y sus protagonistas suelen resultar inocentes de la sospecha que se cierne sobre ellos. Incluso siendo culpables *de facto*, son moralmente exonerados de los crímenes o delitos que se les atribuyen (por derivar de accidentes, como en *Recuerda...*, o de patologías mentales, como en *La huella de un recuerdo*).

En estos filmes clásicos, así como en la obra *Edipo rey* de Sófocles y en los *mind-game films*, la acción comienza *in media res*. La angustia del presente y el horror del final son consecuencia del pasado, que no se puede modificar:

La asunción de la verdad desvelada como algo irreversible todavía produce hoy, en personajes contemporáneos de estirpe edípica, la misma sensación de caída trágica y de desconcierto cósmico subyacente al texto fundacional. Todo ha sucedido ya cuando el texto se inicia, pero el personaje cree todavía poder dominar el tiempo. Al final, cuando descubre que los hechos ya han sido fijados antes de comenzar su búsqueda, su desolación tiene ecos profundos de aquel edípico dolor primero (Balló y Pérez, 2009: 65).

La verdad íntima que se recupera en los *mind-game films* se corresponde, decíamos, con un crimen, un fracaso o un fallecimiento olvidado. A ello se añade la voluntad investigadora, el ansia de conocimiento del desdichado ignorante. Primigenio ejemplo de ello constituye la testarudez de Edipo en su interrogatorio al adivino Tiresias, el cual avisa al desdichado monarca tebano, diciéndole: “recriminas mi obstinación, pero no ves la que hay dentro de ti, y me insultas. [...] Todo llegará por sí solo, aunque yo lo encubra con mi silencio” (2015: 46). La insistente prevención, primero de Tiresias y progresivamente de la temerosa Yocasta, que ruegan a Edipo que no siga en sus indagaciones, pueden encontrarse también en personajes que rodean a los protagonistas de *mind-game films* como *Abre los ojos*, cuando Duvernois, trabajador de la compañía Life Extension –que ofrece criogenizar a adinerados clientes que deciden conservar sus cuerpos artificialmente y “vivir” perpetuamente dormidos, soñando una realidad alternativa diseñada por ellos mismos, hasta que los avances científicos permitan su “resurrección”–, advierte a César (Eduardo Noriega) de que “la verdad, puede que no la soportara”. Tiresias recrimina a Edipo: “tú, aunque tienes vista, no ves en qué punto estás de males, ni dónde habitas, ni con quiénes compartes morada” (2015: 52). Paralelamente, en *El caso Bourne* (2002) Jason Bourne (Matt Damon) era capaz de intuir a simple vista toda una retahíla de información contextual sobre su entorno y, sin embargo, terminaba preguntándose a sí mismo quién era él:

(...) cuando he entrado aquí he estudiado todos los ángulos de visión en busca de una salida. [...] Puedo darte la matrícula de los seis coches que hay aparcados

⁷ Dejamos de lado la ambigüedad que el cine moderno explora en filmes como *El año pasado en Marienbad* (1961).

fuera. Puedo decirte que la camarera es zurda y que el tipo que hay sentado en el rincón pesa 98 kilos y sabe defenderse. Sé que el mejor sitio para buscar un arma es la cabina del camión ahí fuera, y que en esta altitud podría hacer un sprint de 800 metros sin que después me temblaran las piernas. ¿Cómo puedo saber eso y no saber quién soy? (34'20").

La habilidad no sirve a los héroes ignorantes de nuestro tiempo para comprenderse a sí mismos⁸, pues es el horror íntimo y su fondo culpable aquello que su amnesia vela. Y las desgracias que le acechan no son, a la postre, tan diferentes de las que Aristóteles define como las más potentes:

(...) si un enemigo va contra su enemigo, nada implica compasión, [...] tampoco en el caso de que sean indiferentes. Pero cuando los padecimientos atañen a personas unidas por lazos de parentesco, tal como si un hermano mata o va a matar, o hace algo parecido, a otro hermano o un hijo a su padre, o una madre al hijo, o un hijo a su madre, éstos son los padecimientos que deben buscarse (2005: 67-68).

Los *mind-game films* tienden a que lo trágico incumba a familiares, parejas o seres muy cercanos. De Medea asesinando a sus hijos como venganza por el abandono de Jasón, o de Heracles a los suyos, enajenado por la locura que le infunde Hera, encontramos reminiscencias en *Los otros*: también allí Grace asesina a sus hijos y también hay un padre/esposo ausente, marchado a la guerra. El matricidio de Orestes a Clitemnestra para vengar a su padre Agamenón tiene su eco en *Spider*: el niño mata a su madre (confundiéndola con la amante de su alcohólico padre), y en su memoria le atribuye el parricidio a él. El incesto edípico –con el que coquetea, en clave cómica, *Regreso al futuro* (1985)– se replica de forma inversa en *Oldboy* y su remake *Old Boy* (2013), cuyos protagonistas mantienen relaciones sexuales con las que no saben que son sus hijas. Si Edipo terminaba quitándose los ojos con el alfiler de Yocasta, Oh Dae-su (Choi Min-sik) se arranca la lengua. El filme termina, además, de forma similar al exilio que Edipo se autoimpone, abandonando Tebas acompañado por su hija Antígona: Oh Dae-su y su hija (que no sabe que lo es) caminan errantes sobre la nieve.

También las desafortunadas investigaciones empujadas por Leonard Shelby en *Memento*, Andrew Laeddis en *Shutter Island*, Jess en *Triangle* y Jeremiasz Angust en *Cosmética del enemigo* terminan incriminándoles en los asesinatos de sus parejas. Finalmente, pero, solamente Andrew Laeddis se castiga propiciando su propia lobotomía. Leonard Shelby y Jeremiasz Angust regresan a su amnesia (se fuerzan a ello, incluso), que les exculpa del acto violento.

5. Orfeo y la mujer que cae

Algo órfico, no en el sentido del misterio religioso, sino del descenso a los infiernos, gravita en el tránsito de los personajes atendidos en este texto. Orfeo, dotado

⁸ En su teorización sobre el “héroe amnésico”, García Catalán lo analiza como respuesta cultural a la primacía de las neurociencias, en tanto discurso científico de “ambición totalizante” que pretende “dar una causa biológica definitiva a aquellos temas que han ocupado a la cultura desde los albores de Occidente: desde la existencia de Dios al secreto de la felicidad, desde el amor hasta el concepto de tiempo” (2012: 24).

de una sensibilidad para la poesía y la música que conmovía a dioses, mortales y elementos de la naturaleza, baja al Hades en busca de su esposa, la ninfa Eurídice, fallecida por una mordedura de serpiente. Encantados por la música de Orfeo, Hades y Perséfone permiten que se la lleve con la condición de que él camine delante y no se vuelva a mirarla hasta que no hayan traspasado el umbral del inframundo. En el último instante, no estando ambos cuerpos completamente fuera del infierno, Orfeo se gira hacia su amada y ve cómo es arrastrada de nuevo al Hades, sin que a él se le permita acompañarla. El poeta, inconsolable y errante, termina despedazado por un grupo de ménades –su cabeza y su lira se convertirían en caro motivo de la pintura simbolista–.

Como a Orfeo, algo de taciturno, de introspectivo, aqueja a los creadores que se dejan inspirar y a la vez escriben a sus musas en *Swimming Pool*, *En la casa* o, sobre todo, *La piel que habito*. Otros ejemplos podrían ser *Adaptation*, *Expiación* (2007), *Blind* (2014) o *Basada en hechos reales* (2017). Por su parte, el intento de arrastrar a la vida a la mujer amada y la melancolía por su pérdida provocan el descenso a los infiernos de Andrew Laeddis en *Shutter Island*, Dom Cobb en *Origen*, César en *Abre los ojos*, Joel en ¡Olvidate de mí! o Spider, inmersos en un laberinto que se hunde en sus propias mentes.

Ya en la primera secuencia de *El gabinete del doctor Caligari* (1920), advertía el mayor de los dos hombres ensimismados, sentados bajo un árbol: “Hay fantasmas... Nos rodean por todas partes. A mí me han apartado de mi tierra, de mi mujer y mi hijo” (2’43”). Una mujer casi espectral, vestida de blanco, aparece al fondo del plano y camina ausente por delante de ellos. El joven la sigue con la mirada, y aunque le dirá a su acompañante que es su novia, ella pasa de largo –como en el sostenido final de *El tercer hombre* (1949)–. Detrás de la narración de *Caligari*, así como de la temprana *Tras la muerte* (1915), cuyo joven estudiante veía, delirante en cama, a su amada muerta, habita la pesadilla de un ser melancólico, herido. El motivo de esa melancolía es una mujer que cae, y su añoranza regresa en forma de imagen. Una soledad similar a la que sugieren estos alienados jóvenes es el lugar al que conduce la persecución de los fantasmas de los *mind-game films*.

Atendiendo a los numerosos rasgos en los que se adelanta a los *puzzle films*, nos detenemos brevemente en *Jennie* (1948). El único galerista interesado en la obra del pintor Eben Adams (Joseph Cotten) dice a éste, al observar un retrato femenino: “hay algo en esta niña que me hace recordar tiempos pasados; y en la mujer siempre tiene que haber algo que trascienda el tiempo, algo eterno; lo observará usted en los famosos retratos de otras épocas” (20’59”). Como en *La mujer del cuadro*, *Laura* (1944) o *Vértigo* (1957), el retrato convoca un fantasma femenino que aquí no es figurado, sino literal. La reaparición de esas mujeres ausentes dirige el discurso hacia la falta del que recuerda, más que hacia el objeto del recuerdo. La joven Jennie Appleton (Jennifer Jones), en el filme producido por David O. Selznik, desconoce que es un fantasma, aunque intuye que hay algo que necesita recordar. Precediendo a *Los otros* o *Haunter*, es un alma errante que reprime la muerte de sus padres y la suya propia. El espectador lo imagina, gracias a la cautivadora fotografía del filme, su puesta en escena, las pistas que el guion desliza desde que la niña aparece y su cambiante y acelerada caracterización de mujer adulta. Como en *El retrato de Dorian Gray* (1945), los únicos planos en color se corresponden con el retrato terminado que guarda el “aura”, el secreto sobrenatural, la obstinación de los modelos que se niegan a abandonar el mundo como vulgares mortales. También como en los *mind-game*

films ya mencionados, una fotografía demuestra al incrédulo pintor que la muchacha de la que se ha enamorado falleció años atrás.

Numerosos cruces permiten emparentar *Jennie* con *Shutter Island*. Por ejemplo, los claroscuros que estilizan la vida bohemia de Eben Adams, las angulaciones extrañas que enrarecen las primeras apariciones de la jovencita o los cielos tormentosos y poderosos contraluces hacia los que camina cuando se marcha. En definitiva, toda una serie de recursos del lenguaje visual romántico aprehendidos por el cine alemán de entreguerras y absorbidos por el clasicismo cinematográfico. Tal vez el elemento que más directamente las relaciona sea el faro de Nueva Inglaterra al que, desesperado, acude el artista para intentar evitar que Jennie vuelva a morir (Fig. 4); no sabe, como los héroes amnésicos, que el destino no se puede cambiar. Cuando Adams entra en la tormenta que sacude el velero que termina chocando contra las rocas, los fotogramas se tiñen de verde en una inequívoca señal de lo onírico, lo liminar del espacio —entre el mundo de los vivos y los muertos, de la realidad y del deseo, que de nuevo cuesta no relacionar con *Caligari* o el *Napoleón* de Gance (1927)—.



Figura 4. La tormenta en el faro que hace desaparecer a Jennie y las indagaciones de Laeddis en *Shutter Island*, cuya planificación presenta ecos de la anterior.

(Capturas propias)

Nos deteníamos en *Jennie* por su coqueteo con la fracturación narrativa y, sobre todo, por su intento de rescatar a la mujer que cae y que, en realidad, ya se había perdido con anterioridad. Jennie es arrebatada a Adams por una gigantesca ola que ya había sido anunciada —pues sucedió en el pasado— y que vela su desaparición. El protagonista, aunque desconcertado, no pierde la cordura y su intento de rescate no le llega a costar la vida. Con todo, desde el principio es demasiado tarde. La mujer a la que intenta salvar es devuelta a las profundidades, en este caso, oceánicas.

Igual que Orfeo ve desaparecer a Eurídice hacia el Averno, cuando los protagonistas de numerosos *mind-game films* llegan al epicentro del torbellino íntimo a cuyo alrededor ha girado la confusión narrativa, hallan la imagen de la mujer amada muriendo ante ellos; constantemente, suicidándose. Así, Andrew Laeddis (Leonardo

DiCaprio) en *Shutter Island* sueña que su mujer muerta se deshace en cenizas en sus brazos (Fig. 5); imágenes de ella y de niños muertos durante el holocausto acuden a sus pesadillas reclamándole que no les salvara. En su delirio sus pesadillas solapan los recuerdos de la liberación de Dachau con el infanticidio cometido por su esposa real.



Figura 5. *Orfeo y Eurídice* (Watts, circa 1870) y *Shutter Island*.
(Wikimedia Commons y captura propia)

También en la puesta en escena de ¡Olvídate de mí! hay cierto rastro de la composición del poeta y la ninfa como pareja que, cogida de la mano —él delante y ella siguiéndole—, transita por espacios oscuros buscando regresar al mundo de los vivos (Fig. 6). Joel (Jim Carrey), anestesiado y en pleno proceso voluntario de borrado de recuerdos, recorre mentalmente su memoria para esconder a su ex novia Clementine (Kate Winslet) en recuerdos recónditos que no le corresponden, como los de su niñez. Los cambios de plano por corte directo suelen representar la desaparición de Clementine de un recuerdo concreto: tras el corte, la mujer desaparece. Pero una suerte de arrastre se la lleva hacia la oscuridad del fondo del plano cuando se encuentran sobre un lago helado, aproximándola a las Eurídicés que se desvanecían oscuridad allá cuando el poeta se volvía hacia ella antes de tiempo.



Figura 6. *Orfeo y Eurídice* (Poynter, 1862) y Joel intentando rescatar a Clementine de su borrado de recuerdos. (Wikimedia Commons y captura propia)

En *Origen*, Dom Cobb ve a su esposa Mal (Marion Cotillard) saltar al vacío, sabedor de que ella cree erróneamente que despertará de un sueño al caer. La mujer no atiende a sus desesperadas advertencias de que, en ese momento, no se encuentran dentro de un sueño. Si Orfeo carga con la culpa de haberse girado antes de tiempo, precipitando así el regreso de Eurídice al inframundo, Laeddis no solamente arrastra los cadáveres de Dachau, sino también los de sus hijos, a quienes no pudo salvar de

la locura de su esposa, y el de ella misma, a quien asesinó tras descubrir que los había matado. Cobb es, al fin y al cabo, el creador del mundo onírico en el que Mal cree habitar sin consecuencias cuando se arroja al vacío. En *Durante la tormenta* (2018), Vera (Ariadna Ugarte) también se arroja desde un rascacielos ante su pareja, el inspector Leyra (Chino Darín), confiando precisamente en que él la salve cambiando el pasado. Esta última parece el contrapunto optimista de las anteriores, puesto que, efectivamente, el salto al vacío genera una paradoja temporal que permite evitar diversas muertes.

La desaparición de Eurídice que, en pintura, era representada de un solo golpe, el cine la fragmenta dando lugar a los planos de reacción de los Orfeos postmodernos recién mencionados. Más crudos son los suicidios de Richard (Ed Harris), enfermo, ante Clarissa (Meryl Streep) en *Las horas*, o de la esposa desfigurada y la hija trastornada del doctor Robert Ledgard (Antonio Banderas) en *La piel que habito*, pues los tres buscan deliberadamente morir, y los tres saltan desde ventanas, si bien la enunciación solamente muestra cómo el primero se deja caer. Si la traumática imagen que marca la entrada del siglo XXI es la caída de dos rascacielos, desde altas torres arquitectónicas se arrojan los personajes que su cine inventa.



Figura 7. Los mencionados suicidios seguidos de los planos de reacción de los personajes que los ven en *Origen*, *Durante la tormenta* y *Las horas*. (Capturas propias)

6. Conclusiones. El descenso a los infiernos

El funcionamiento de la narrativa engañosa de los *mind-game films* permite rescatar la *anagnórisis* y *hamartia* clásicas para relacionarlas con el componente trágico que hemos ido rastreando en este cine. Los recursos propios de esta tendencia cinematográfica –no linealidad, subjetividades delirantes– favorecen la aparición de conceptos aristotélicos como el reconocimiento o el error trágico. Sus quiebros narrativos potencian, precisamente, el efecto trágico del argumento que quedaba oculto: de cara al protagonista por su amnesia, y al espectador por lo retorcido de la trama. Lo trágico aparece ligado a la pérdida de un ser amado y, las más de las veces, a un sentimiento de culpa relacionado con algún suceso violento. Junto con el olvido de la propia muerte, los *mind-game films* focalizados en personajes amnésicos esconden traumas íntimos ligados a la pérdida de un ser querido. Los más destacables son haber contribuido a dicha muerte sin pretenderlo o haber asistido impotente a un suicidio.

Un último paralelismo termina de reforzar la presencia, metamorfoseada, de los mitos aludidos en los *mind-game films*. Edipo termina desterrado de Tebas, tras descubrir su incesto y parricidio involuntarios, y Orfeo regresa al Hades tras ser despedazado por las bacantes, antes de ser definitivamente destinado a los Campos Elíseos (Ruiz de Elvira, 2011). A diferencia del inframundo mítico al que desciende Orfeo en busca de Eurídice, el infierno de las alambicadas búsquedas que emprenden estos protagonistas reside dentro de ellos, y la enunciación lo traslada convincentemente desde la torsión narrativa. Lo infernal de la puesta en escena de los *mind-game films* y lo laberíntico de su configuración espaciotemporal se corresponde con la construcción de un infierno, un espacio para los propios fantasmas puramente mental, subjetivo, sin correspondencia geográfica. En virtud de ello funciona la complejidad narrativa.



Figura 8. La casa que Laeddis recuerda arde al tiempo que su esposa se desintegra entre sus brazos; la casa y la madre de *Goodnight Mommy* es quemada por su hijo. (Capturas propias)

En *Shutter Island*, *El maquinista* o *Cosmética del enemigo*, la representación del infierno mental de los protagonistas se corresponde con espacios carcelarios, industriales o de tránsito (ferris, aeropuertos). Sin embargo, es la casa, el espacio doméstico, el que se vuelve infernal en *Los otros*, *Haunter* y *Goodnight Mommy*. En lugar de representar un refugio, se convierte en el espacio que encierra el dolor, el recuerdo traumático. En esta última incluso arde de forma literal, también por el empeño (de un niño) de mantener vivo a un muerto (Fig. 8). El espacio doméstico se convierte, además, en prisión: los personajes no consiguen salir en ningún momento de tales casas, algunas de ellas permanentemente rodeadas de densa niebla, y tampoco lo hace el relato. Si Orfeo quería regresar al infierno para encontrar a Eurídice, los

personajes que se niegan a abandonar a sus muertos vagan sin descanso buscándolos por heterogéneos inframundos, que constantemente presentan un semblante cotidiano que se va deformando, como en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire* (Lynch, 1997, 2001 y 2006), cuyo fuerte componente autoral se inscribe en “La opresión, el desasosiego, lo siniestro que invade la obra pictórica y cinematográfica de Lynch” (Justo, 2018: 91). La resistencia textual que ofrecen estas obras a ser descifradas (o siquiera “ordenadas”), atendiendo a la lógica del cine narrativo convencional (del MRI), las convierte en una de las excepciones más notables dentro de los *mind-game films*, en tanto relatos en los que el meganarrador no provee, ni siquiera al final de la cinta, del saber necesario para comprender el motivo de la distorsión narrativa.

Si “[la] cultura, vista como esencia del mito de Narciso, es la simple historia del hombre, un ser obligado siempre a verse del revés” (Barañano, 2016: 61), ese reflejo invertido se corresponde en los *mind-game films* con la complejidad narrativa. La constante confusión de los protagonistas focalizados entre pasado y presente, sueño y realidad o recuerdo e imaginación, les sitúa ante espejos deformantes. Éstos les devuelven los fantasmas a los que persiguen y los monstruos que, en ocasiones, albergan en su interior. Y el reconocimiento de los mismos es *conditio sine qua non* para la clausura del relato.

Las supervivencias culturales que emergen bajo la los *mind-game films* vienen siendo inquietudes representadas en la cultura occidental desde su misma cuna, mediante relatos que las exorcizan: la obsesión del creador con su obra (*Adaptation*, *En la casa*, *Blind*), las consecuencias de equipararse a los dioses controlando el tiempo y la muerte (*Abre los ojos*, *Origen*, *Primer*), el miedo al incesto (*Oldboy*, *La mujer del puerto*), al parricidio (*Shutter Island*), al infanticidio (*Los otros*, *Haunter*, *El escondite*), a la pérdida del ser amado (*¡Olvidate de mí!*, *Las horas*), a la locura (*Shutter Island*, *El maquinista*), o a ser el culpable al que uno mismo persigue (*Memento*, *Sin identidad*). Aquello que las distingue es, como venimos explicando, el apego a una subjetividad enunciativa que resulta en una narración delirante. Desde concreciones argumentales contemporáneas como la desconfianza hacia la fotografía y la manipulación de la memoria o del tiempo, los *mind-game films* muestran cómo Eurídice sigue desapareciendo, Orfeo la sigue llorando hasta perder el juicio, y Edipo sigue horrorizándose al descubrirse culpable de un crimen que, roto por la culpa, decidió no ser capaz de recordar.

Referencias

- Argullol, R. (1982). *El héroe y el único: el espíritu trágico del Romanticismo*. Taurus.
- Aristóteles. (2004). *Poética*. Alianza.
- Azcona, M. del M. (2010). *The Multi-protagonist film*. Wiley-Blackwell.
- Balló, J. (2009). *Els Riscos del saber*. Círculo de Lectores.
- Balló, J., & Pérez, X. (1997). *La Semilla inmortal: los argumentos universales en el cine*. Anagrama.
- Barañano, K. de. (2016). *Criterios sobre la historia del arte*. Kailas.
- Booth, W. C. (1978). *La retórica de la ficción*. Antoni Bosch.
- Bordwell, D. (2002). Film Futures. *SubStance*, 31(1), 88–104. <https://doi.org/10.1353/sub.2002.0004>

- Bordwell, D., Staiger, J. & Thompson, K. (1997). *El Cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós.
- Branigan, E. (2002). Nearly True: Plots, Forking Forking Interpretations. *SubStance*, 31(97), 105–114.
- Buckland, W. (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Wiley-Blackwell.
- Buckland, W. (2014). *Hollywood Puzzle Films*. Routledge.
- Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra.
- Cameron, A. (2008). *Modular narratives in contemporary cinema*. Palgrave Macmillan.
- Didi-Huberman, G. (2009). *La Imagen superviviente: historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Abada.
- Elsaesser, T. (2009). The Mind-Game Film. In W. Buckland (Ed.), *Puzzle Films. Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (pp. 13–41). Wiley-Blackwell.
- Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 15, 7–18.
- Gallo, H. (2004). Inconsciente, trauma y amnesia. *Desde El Jardín de Freud*, 4, 69–83.
- García Catalán, S. (2012). *Hipertexto y modelización cinematográfica en la divulgación neurocientífica audiovisual. A propósito de Redes de Eduard Punset*. Recuperado de: repositori.uji.es
- García Catalán, S. (2019). *La luz lo ha revelado. 50 películas siniestras*. Editorial UOC.
- Gaudreault, André. (1988). *Du littéraire au filmique: système du récit*. Presses de l'Université Laval.
- Gaudreault, André, & Jost, F. (1995). *El Relato cinematográfico: cine y narratología*. Paidós.
- Gómez Tarín, F.J., & Marzal Felici, J.J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: herramientas para el análisis filmico*. Cátedra.
- Hven, S. (2015). Memento and the Embodied Fabula: Narrative Comprehension Revisited. *Acta Universitatis Sapientiae, Film and Media Studies*, 11(1), 93–110. <https://doi.org/10.1515/ausfm-2015-0017>
- Hven, S. (2017). *Cinema and narrative complexity: embodying the fabula*. Amsterdam University Press.
- Justo Estebaranz, Á. (2018). Relaciones entre pintura y cine en David Lynch: The Art of Life (2016). *Millars. Espai I Història*, 2(45), 83-113. <https://www.e-revistes.uji.es/index.php/millars/article/view/350083-113>.
- Kilbourn, R. J. A. (2010). *Cinema, memory, modernity: the representation of memory from the art film to transnational cinema*. Routledge.
- Kinder, M. (2002). Hot Spots, Avatars, and Narrative Fields Forever: Buñuel's Legacy for New Digital Media and Interactive Database Narrative. *Film Quarterly*, 55(4), 2–15.
- Kiss, M., & Willemsen, S. (2017). *Impossible Puzzle Film. A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*. Edimburgh University Press.
- Klecker, C. (2013). Mind-Tricking Narratives: Between Classical and Art-Cinema Narration. *Poetics Today*, 34(1–2), 119–146. <https://doi.org/10.1215/03335372-1894469>
- Martín-Núñez, M., García-Catalán, S., & Rodríguez-Serrano, A. (2020). To preserve, to discuss and to reply. Readings and fissures of the family album. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(4), 1065–1083. <https://doi.org/10.5209/ARIS.66761>
- Marzal Felici, J. J. (2007). *Cómo se lee una fotografía: interpretaciones de la mirada*. Cátedra.

- Marzal Felici, J. J. & Gómez Tarín, F.J. (2007). *Metodologías de análisis del film*. Edipo.
- McGowan, T. (2007). *The Impossible David Lynch*. Columbia University Press.
- McGowan, T. (2011). *Out of Time: Desire in Atemporal Cinema*. University of Minnesota Press.
- McGowan, T. (2012). *The Fictional Christopher Nolan*. University of Texas Press.
- Mittell, J. (2006). Narrative Complexity in Contemporary American Television. *The Velvet Light Trap*, 58, 29–40.
- Palao Errando, J. A. (2013). Contando al otro: el hipernúcleo, una figura clave en la narrativa filmica postclásica. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 15, 19–26.
- Palao-Errando, J. A., Loriguillo-López, A., & Sorolla-Romero, T. (2018). Beyond the Screen, Beyond the Story: The Rhetorical Battery of Post-Classical Films. *Quarterly Review of Film and Video*, 9208, 1–22. <https://doi.org/10.1080/10509208.2017.1409097>
- Panek, E. (2006). The poet and the detective: Defining the psychological puzzle film. *Film Criticism*, 31(1/2), 62–88.
- Pintor Iranzo, I. (2017). Aby Warburg's Legacy, The Atlas and The Visual Essay: Montage, Editing, Emotion and Gesture. *Barcelona Investigación Arte Creación*, 5(2), 156.
- Poulaki, M. (2014). Puzzled hollywood and the return of complex films. In W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 35–54). Routledge.
- Ruiz de Elvira, A. (2011). *Mitología clásica*. Gredos.
- Schmerheim, P. (2008). *Paradigmatic Forking-Path Films: Intersections between Mind-Game Films and Multiple-Draft Narratives*. 256–270.
- Simons, J. (2008). Complex narratives. *New Review of Film and Television Studies*, 6(2), 111–126. <https://doi.org/10.1080/17400300802098263>
- Simons, J. (2014). Complex narratives. In W. Buckland (Ed.), *Hollywood puzzle films* (pp. 17–34). Routledge.
- Sorolla-Romero, T., & García-Catalán, S. (2013). El Mac Guffin es el film: destinos carnavalescos de las narrativas complejas hoy. *Archivos de La Filmoteca*, 72, 105–117.
- Staiger, J. (2006). Complex Narratives, An Introduction. *Film Criticism*, 31(1/2), 2–4.
- Thanouli, E. (2009). *Post-classical cinema: an international poetics of film narration*. Wallflower Press.

Filmografía

- A Perfect Enemy (Cosmética del enemigo*, Kike Maillo, 2020)
- Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997)
- Adaptation. El ladrón de orquídeas (Adaptation*, Spike Jonze, 2002)
- Al filo del mañana* (Doug Liman, 2014)
- Alabama Monroe (The Broken Circle Breakdown (Alabama Monroe)*, Felix Van Groeningen, 2012)
- Basada en hechos reales (D'après une histoire vraie*, Roman Polanski, 2017)
- Blue Valentine* (Derek Cianfrance, 2010)
- Blind* (Eskil Vogt, 2014)
- Carretera perdida (Lost Highway*, David Lynch, 1997)
- Cisne negro (Black Swan*, Darren Aronofsky, 2010)
- Código fuente (Source code*, Duncan Jones, 2011)
- Durante la tormenta* (Oriol Paulo, 2018)
- Edipo, el hijo de la fortuna (Edipo Re*, Pier Paolo Pasolini, 1967)

Edipo Rey (Javier Mollo, 2016)
El amante doble (*L'amant double*, François Ozon, 2017)
El caso Bourne (*The Bourne Identity*, Doug Liman, 2002)
El club de la lucha (*Fight Club*, David Fincher, 1999)
El escondite (*Hide and Seek*, John Polson, 2005)
El gabinete del doctor Caligari (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, Robert Wiene, 1920)
El maquinista (*The Machinist*, Brad Anderson, 2004)
El padre (*The Father*, Florian Zeller, 2021)
El sexto sentido (*The Sixth Sense*, M. Night Shyamalan, 1999)
En la casa (*Dans la maison*, François Ozon, 2012)
Expiación, más allá de la pasión (*Atonement*, Joe Wright, 2007)
Goodnight Mommy (*Ich seh ich seh*, Severin Fiala, Veronika Franz, 2014)
Haunter (Vincenzo Natali, 2013)
Identity (James Mangold, 2003)
Inland Empire (David Lynch, 2006)
Interstellar (Christopher Nolan, 2014)
Jennie (*Portrait of Jennie*, William Dieterle, 1948)
La ciencia del sueño (*The Science of Sleep*, Michel Gondry, 2006)
La huella de un recuerdo (*The Locket*, John Brahm, 1946)
La llegada (Arrival, Denis Villeneuve, 2016)
La mala educación (Pedro Almodóvar, 2004)
La mujer del cuadro (*The Woman in the Window*, Fritz Lang, 1944)
La piel que habito (Pedro Almodóvar, 2010)
Las horas (*The Hours*, Stephen Daldry, 2002)
Laura (Otto Preminger, 1944)
Looper (Ryan Johnson, 2012)
Los otros (*The Others*, Alejandro Amenábar, 2001)
Memento (Christopher Nolan, 2000)
Mulholland Drive (David Lynch, 2001)
Napoleón (*Napoléon vu par Abel Gance*, Abel Gance, 1927)
Oculus (Mike Flanagan, 2013)
Oedipus Rex (Tyrone Guthrie, 1957)
Oedipus the King (Philip Saville, 1968)
Oldboy (*Oldeuboi*, Chan-wook Park, 2003)
Old Boy (Spike Lee, 2013)
 ¡Olvídate de mí! (Michel Gondry, 2004)
Origen (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)
Primer (Shane Carruth, 2004)
Recuerda... (*Spellbound*, Alfred Hitchcock, 1945)
Regresión (*Regression*, Alejandro Amenábar, 2015)
Regreso al futuro (Robert Zemeckis, 1985)
Shutter Island (Martin Scorsese, 2010)
Sin identidad (*Unknown*, Jaume Collet-Serra, 2011)
Sinécdoque, Nueva York (*Synecdoche, New York*, Charlie Kauffman, 2008)
Solo en la noche (*Somewhere in the Night*, Joseph L. Mankiewicz, 1945)
Spider (David Cronenberg, 2002)
Swimming Pool (François Ozon, 2003)
Tenet (Christopher Nolan, 2020)

Trance (Danny Boyle, 2013)

Tras la muerte (*Posle smerti*, Yevgeny Bauer, 1915)

Triangle (Christopher Smith, 2009)

Vértigo. De entre los muertos (*Vertigo*, Alfred Hitchcock, 1958)