

«NO OS PREOCUPÉIS, QUE ESTO NO TIENE FIN»¹

Viajar al pasado para avanzar hacia el futuro

Los viajes en el tiempo «no afectan a la quiebra de la linealidad narrativa, pues el relato se instala siempre en el presente» (GARCÍA CATALÁN, 2012) y todo el discurso queda subordinado al clásico recurso de evolución dramática de la causa-consecuencia y el alcance de objetivos por parte del protagonista. En *Los cronocrímenes* (Nacho Vigalondo, 2007) encontramos un ejemplo perfecto para reflexionar acerca de la (no tan original) singularidad que confecciona estos largometrajes que, *a priori*, desafían la lógica del espectador, los imbuye en juegos mentales y los desestabiliza mediante *flashbacks*, elipsis, fallos de *raccord* que luego se demuestran que no lo son, etc. y que se construyen con un patrón clásico de representación para guiarlo hacia una resolución que deje la *trama*, que no la *historia*, bien cerrada e inteligible. Una pieza clave que parece quebrar la lógica temporal del film es el viaje en el tiempo, que implica la necesidad de un vehículo que lo permita, bien sea una máquina como la ideada por H.G. Wells en su novela *La máquina del tiempo* (1895), las multipantallas de *Minority Report* (Steven Spielberg 2002) o el DeLorean de *Regreso al futuro* (Back To The Future, Robert Zemeckis, 1985). Pero, al igual que en el film de Zemeckis,

estos viajes al pasado que contiene *Los cronocrímenes* son lo que permite a Héctor avanzar en la *trama*, siendo para él y para el espectador un relato siempre en presente y sin romper la lógica temporal del film.

Idas y venidas. La estructura temporal

En una película como *Los cronocrímenes* es esencial diferenciar la *historia* de la *trama*. La *trama* es «la película que tenemos ante nosotros. La historia es, por tanto, nuestra construcción mental» (BORDWELL et al., 1997: 13). La *historia* existe antes de que haya comenzado el film y continuará después de que la *trama* quede resuelta. La *historia* de *Los cronocrímenes* está atrapada en un bucle temporal de un día, y, al igual que en *Atrapado en el tiempo* (Groundhog Day, Harold Ramis, 1993), nuestro protagonista irá adquiriendo un mayor control de las situaciones que se dan a lo largo del mismo, hasta el punto de adquirir el mismo saber que el del meganarrador (y con él, el espectador). Pero, esto se dará en la *trama*, pues la *historia* está poblada por tres Héctor, siendo todos necesarios para que el film funcione y quede bien engarzado. La peculiaridad es la carencia de un inicio que provoque esa brecha en el espacio-tiempo. No



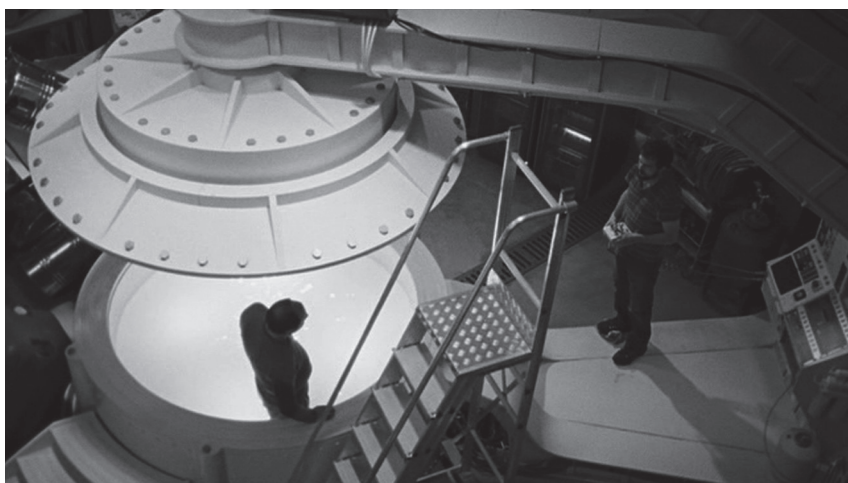
El crimen es solo cuestión de tiempo

hay una causa que genere esta serie de saltos temporales y su repetición hasta el infinito. Pero esto termina siendo un hecho menor en el *puzzle film* en el que se ha convertido la película, y cuyo objetivo es ir reconstruyéndolo. Podríamos organizar la *historia* de la manera que vemos en la imagen anexa: un bucle que comienza con la llegada de los viajeros en el tiempo, su estancia en el laboratorio, pasa al núcleo de su acción (y de la *trama*) en el bosque, para producirse, por la noche, el gancho que le hará realizar dichos saltos temporales. La *historia* es circular y sigue un orden lógico que respeta, a medida que avanza la jornada, la división de planteamiento, nudo y desenlace, sea cual sea el Héctor al que decidamos prestarle atención; al mismo tiempo, esta

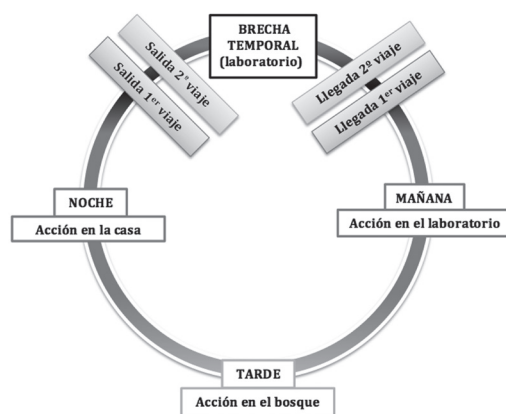
circularidad y la repetición obligada de los hechos, permiten seleccionar la *historia* desde cualquier punto para comenzar la *trama* del film. Si hiciésemos un montaje lineal cronológico de la película a lo largo de un único día, tendríamos que saltar de un Héctor a otro paralelamente; y esto ya sería un complejo *mind-game film*, pues la idea presenta un argumento no tan banal como otras propuestas que abarcan este campo, como podría ser el montaje lineal de *Memento* (Christopher Nolan, 2000). Vigalondo opta por la opción menos confusa, más lineal y continua, la más clásica, podríamos decir. Esta es, seguir a un único Héctor desde que desconoce las causas que le van haciendo actuar (este sería Héctor 1), hasta que se instaura como la figura del megana-

rrador. Este dominará el relato por completo y resolverá el conflicto que le hará salir de ese bucle espacio-temporal, siendo esta la *trama* de la película, que como vemos en la imagen respectiva, la *trama* principal se irá posicionando hasta ocupar el lugar dominante. Por lo tanto, el Héctor que protagoniza la película dará tres vueltas al círculo de la *historia*. Como decíamos, son tres Héctor los que participan (aunque nuestra atención se centre únicamente en uno) configurando así el film como un gran espacio hipernarrativo (PALAO, 2012: 105) en el que diferentes tramas entran en contacto, creando diferentes subhipernúcleos (PALAO, 2012: 106) que se van dando cuando estas tramas chocan. La película comienza con nuestro protagonista siendo atacado por un personaje del que desconocemos su identidad; en el núcleo, habiendo realizado ya el viaje y convirtiéndose en Héctor 2, este se encargará de hacer que el nuevo Héctor 1 realice el viaje temporal, al mismo tiempo que un Héctor 3 (del cual todavía no sabemos de su existencia), provoca ciertas consecuencias que afectarán al Héctor con el que estamos realizando el trayecto. Por ejemplo, es Héctor 3 quién, con la furgoneta roja, golpea por detrás a Héctor 2, provocándole el accidente y la brecha en la cabeza, que le hará vendarse el rostro y así adquirir el amenazador aspecto con el que asustará a Héctor 1. Cuando, en el desenlace del film, pase a ser Héctor

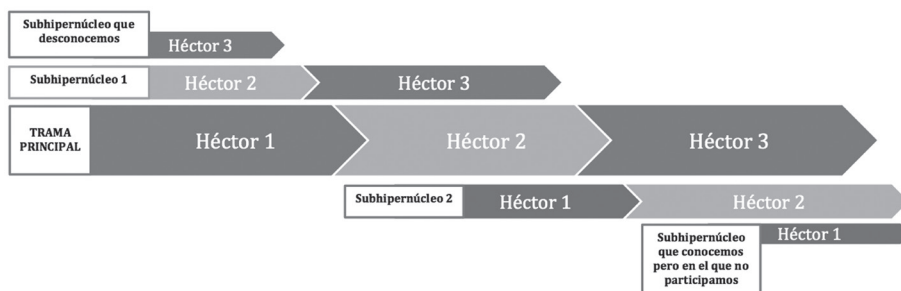
La máquina del tiempo es imprescindible para que viajar al pasado sea verosímil



3, se mostrarán los mismos actos que antes no sabíamos quién los había provocado, demostrando así que la película viene a ser un continuo de contraplanos de los hechos acaecidos con anterioridad, mostrándole al espectador todo el universo diegético y haciéndole comprender cada pieza que configura este *puzzle film*. Por último, dar cuenta de la escapatoria de Héctor en este bucle. Si observamos el esquema, vemos que Héctor 3 nunca continúa con la *historia*. Este, después de *salvar* a su mujer², se sentará con ella, contemplarán la oscuridad de



La *historia* es un bucle temporal de un día que se repite hasta el infinito



La *trama* continua, en línea recta, irá ganando posiciones de saber y de jerarquía sobre las subtramas que hacen funcionar el relato.

la noche y a la mañana siguiente será un nuevo día. Con el puzzle resuelto, la *trama* de Héctor, la película, concluirá, cerrando así un relato tan confuso, al mismo tiempo que necesario de ciertas normas clásicas para poder articularse, como es el hecho de la necesidad causa/efecto (o efecto/causa, principalmente al comienzo, donde el film es más difuso para el espectador) o de la consecución de objetivos que motivan a Héctor para avanzar en la *trama*. Esta quedará cerrada, pero la *historia* no y Héctor 1 y 2 siempre estarán sumergidos en un viaje sin final.

Apuntes para una lógica causal

Como vemos, la película no es tan compleja como aparenta, mantiene una lógica de continuidad basada en la causalidad, y para ello utiliza toda una serie de mecanismos que actúan como piezas de un puzzle que deben ir colocándose en su lugar. *Los cronocrímenes*

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

El espectador se sumerge en un film regido por principios de organización que hay que seguir para lograr descifrar su modelo de comprensión, y llegar a la solución final. Esta nos devolverá la tranquilidad que nos había arrebatado la aleatoriedad de los hechos presentados en pantalla como un conjunto *sin sentido* aparente. La película resguarda al lector, porque controla los elementos filmicos que conducen los acontecimientos hacia una ruptura sostenible, que no evidencie carencias de mecanis-

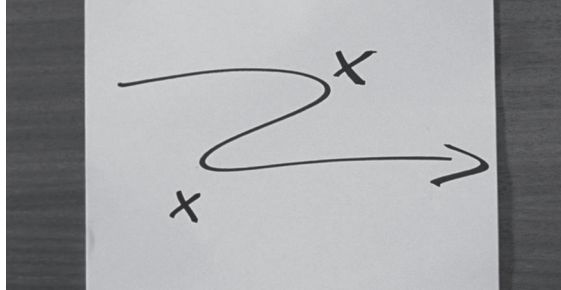
mos significantes. Por ejemplo, la mesa comienza teniendo una importancia en el relato para el espectador a la hora de enfrentarse a la lógica del film. Hace que este se fije tanto en los objetos, como en sus apariciones en la *trama*; y oculta las carencias simbólicas, concediéndole a estos un mero aspecto funcional. Unos interesarán a la lógica causal, y otros señalarán una dimensión simbólica interpretativa. Al final, todos los componentes proponen un juego activo al espectador, que hilará el texto con tal de esclarecer sus hipótesis para llegar al sosiego. El discurso nos presenta diversos objetos o elementos esenciales para la evolución de la trama. Estos, convertidos en puntos de unión inflexiva, sostienen con su función más intrínseca la consistencia del relato. Nuestro cometido como partícipes de la travesura es ir atribuyendo funciones a los objetos. Asimismo, el texto no repara en guiarnos para categorizar todos los detalles correctamente. Ejemplo significativo es la aparición diegética de los prismáticos. Estos introducen una mirada al exterior

Nada cambia, y nada cambiará a lo largo del film, todo lo que aparece está programado, y sirve para aumentar la información tras visualizar la relación causa-efecto, el espectador será sorprendido pero no queda indefenso ante la incomprensión

e identifican al personaje protagonista, Héctor. Resaltan su pulsión y placer por la mirada y la proximidad, son el elemento que impulsa el discurso. Otro elemento son las tijeras, que se convierten en un mecanismo catalizador que dirigen el trayecto de Héctor, infundándole el miedo para incitarlo a su precipitado viaje. Los objetos proporcionan solidez y consienten el *raccord* entre escenas, como los *walkie talkies*, que contribuyen al control, establecen un falso cerco y eliminan la externalización de los hechos haciendo que la lectura sea más profunda e interna, evitando así el tambaleo y la duda hacia el relato. Una chaqueta roja identifica a Clara, y su presencia-ausencia en el discurso, es decir, pues aunque no esté presente en la diégesis, su figura se re-crea tiñendo cada puesta en escena de este color. Detalles carmesíes que destacan sobre fondos blancos recordando al espectador la separación de los protagonistas, que señalan dónde reside la importancia de la historia y su torsión. Cuando se ordena e integra la cadena de causas y efectos se percibe la atención en la figura de Clara. Esta cadena, originada por la incitación interna de Héctor hacia lo externo y la novedad, se destaca en la apertura de la película con la separación física de las sillas de

jardín. Entonces entendemos por qué el personaje principal trata de frustrar su impulso a través de sus otros yo, y cómo el relato trata de salvar y recuperar a Clara para que el protagonista se encuentre en el viaje que nunca acaba, y logre cerrar el círculo juntando las sillas que él mismo había separado. No solo los objetos guían a través de una línea a los personajes alejándolos y reuniéndolos. Numerosas pistas visuales y sonoras nos dan claves para realizar el viaje revelador que aúna el tiempo y el espacio hacia un mismo sentido, la construcción de la *trama*. El contenedor volcado indica un accidente previo cuya causa se resolverá más adelante; las zapatillas de la chica del bosque que

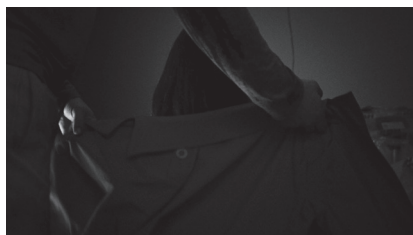
demuestran que siempre ha muerto ella y, por tanto, Héctor no ha cambiado nada en sus respectivos viajes; o las continuas referencias al viaje en zigzag de Héctor, que se pueden ver representadas en diversos lugares durante el film: el mapa dibujado en la parte trasera del calendario, el llavero o la camiseta de la chica del bosque. Además de encontrarnos con una serie de frases que contienen mensajes implícitos y/o segundas intenciones, como es la repetida canción de Blondie, *Picture This*, que nos habla del concepto y versatilidad de la representación. Las continuas referencias temporales o meteorológicas que se emiten por la radio, como «un disco que se acaba y otro que va a comenzar» (cuando Héctor 3 va a iniciar el rescate de Clara) o «Hemos recibido más de una llamada de nuestros oyentes, y ha sido para quejarse de estas dos molestas interferencias que acabamos de padecer» (por la mañana, al tiempo que se producen los dos viajes en el tiempo). Además de las explicaciones del científico para resituar al espectador y descartar o corroborar las hipótesis que este se había planteado. Nada cambia, y nada cambiará, a lo largo del film, todo lo que aparece está programado y sirve para aumentar la información tras visualizar la rela-

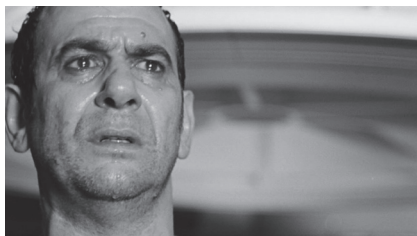
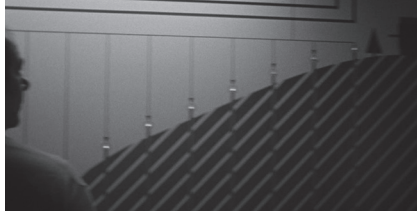


Arriba. Aunque Héctor haya retrocedido en el tiempo, la línea es la misma y no se corta. Héctor debe seguir siempre el mismo camino para conseguir escapar del bucle en el que se ha enzarzado

Abajo. Héctor es el eje sobre el que el espectador irá resolviendo diferentes pistas y avisos a lo largo del film

Toda una serie de objetos pierden su valor simbólico al convertirse en elementos funcionales para el devenir de la trama



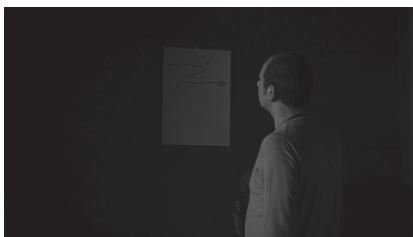


Avisos y pistas pueblan el relato generando una serie de expectativas y/o corroborando o refutando hipótesis. Los mapas conceptuales, los cambios meteorológicos, los diferentes caminos, ciertos objetos o la presencia del zigzag en diversos lugares como el llavero o la camiseta de la chica del bosque

ción causa-efecto El espectador será sorprendido pero no queda indefenso ante la incompreensión, pues «el cine postclásico no conculca jamás las leyes sagradas del Modelo de Representación Institucional y la linealidad y causalidad narrativas [...], tanto como las leyes del *raccord* y del montaje, si bien son llevadas al límite, jamás descubren lo real de su sustento enunciativo, sino que, en todo caso, provocan una invocación de la figura del meganarrador, lo cual es muy distinto de mostrar las huellas del sujeto de la enunciación, porque este es un sostén inconsciente [...] mientras que el meganarrador, el au-

tor implícito, es una figura que ofrece al espectador un cobijo hermenéutico y garantiza la consistencia última del universo narrativo» (Palao, 2011: 883).

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



por ejemplo las tijeras que Héctor 2 robará a la chica y que utilizará para herir a Héctor 1. Esta escalaridad también será utilizada para momentos en los que el personaje se cerciora de algo o tiene una revelación, como el primer plano sobre el espejo retrovisor mientras Héctor 2 se venda el rostro y se da cuenta de que fue él quien le atacó en el bosque y de que deberá realizar los mismos actos para encauzar su situación. Por lo que respecta a la *focalización* y la *ocularización*, destaca en ambos casos la interna. El espectador sabe en todo momento lo mismo que el Héctor con el que nos identificamos a lo largo del film, y como él, comenzaremos sin saber nada y terminaremos siendo conscientes de todas las piezas que forman el puzle. Para lograr esa identificación con el personaje, es incisivo el recurso de los planos subjetivos a través de los prismáticos, que nos hacen ver lo mismo que Héctor y posicionarnos junto a él. La identificación con el personaje, la consecución de objetivos, el uso de los objetos, etc. aproximan la película al videojuego. Héctor deberá ir construyendo a su personaje con elementos que se va encontrando: las vendas, las tijeras, la gabardina. Al mismo tiempo que, para avanzar debe ir conquistando metas: escapar del hombre que le atacó en el bosque, conseguir que el nuevo Héctor 1 se introduzca en la máquina del tiempo, y, rescatar a su mujer. Cada viaje en el tiempo se puede ver como un nivel diferente de dificultad (volvamos sobre el esquema de la *trama*), en el que se van sumando más *subtramas* y Héctor debe hacerlas encajar todas, sin modificar las ya superadas. La *trama* sobredetermina el argumento (PALAO, 2012: 104) y el espectador, siguiendo a Héctor, debe activar todas las pistas y resolver el puzle para que el film concluya y quede todo bien hilado.

Usos del flashback

Consideramos que las verdaderas quiebras temporales del film no se dan en los viajes en el tiempo, que, como ha quedado claro en la introducción, son

necesarios para la evolución dramática de la película, sino en el uso de los *flashbacks/flashforwards*, que, en todos los casos, se dan en el núcleo de film, actuando nuestro protagonista como Héctor 2. Estos *flashbacks* combinan la confusión propia de su uso en el cine postclásico, como las entradas normativas del cine clásico (el primer plano de un rostro, la música, la voz narradora del personaje, etc.), además de estar motivados, en la mayoría de los casos, por medio del personaje. Por ello, es esencial la función de sutura del espectador, que deberá relacionar los planos y hacerlos encajar. «Hoy en día, en la narración a menudo se yuxtaponen

un único plano sobre un objeto); esta nos muestra a la joven inconsciente y el colgante que lleva puesto. Termina y se ha hecho de noche. Realmente actúa como una falsa pista sobre un objeto que no tendrá importancia en el relato, pero que genera unas expectativas y un suspense en el espectador. Su función es habilitar una elipsis temporal que haga menos brusco el paso del atardecer (cuando Héctor 2 ha encontrado el collar) a la noche (termina la *analepsis* y se encienden la



Las *analepsis* centradas en el collar de la chica y en el recuerdo de dónde están las llaves del coche actúa al mismo tiempo como falsa pista y como elipsis para hacer menos brusco el avance del tiempo en la *trama*



El recuerdo de dónde están las llaves del coche remarca que Héctor ha pensado la solución para salvar a Clara, al mismo tiempo que se muestra el afecto entre ambos

simplemente un trozo de tiempo con otro, aunque todavía marcado el *flashback* con un título intermedio, un gancho de diálogo, una transición óptica y vívida explosión de sonido. Ahora, al parecer, la familiaridad del público con las estructuras de *flashback* permite a los cineastas eliminar la coartada de memoria y pasar directamente entre presente y pasado» (BORDWELL, 2006: 90)³. Se dan cinco casos de *flashback*. Los dos primeros podrían ser considerados más bien una *analepsis*, pues son una breve elipsis hacia el pasado de la *historia* ya transmitida y actúan como recordatorio para el espectador. En el primero de ellos, Héctor 2 encuentra el collar de la chica del bosque, se produce la *analepsis* (en un uso que nos remite al *flashback* griffithiano de

En el segundo, Héctor 2 acaba de provocar la muerte de su mujer, se lamenta, un contraplano nos muestra su coche, se da nuevamente una *analepsis* que nos remite al momento en que Clara recibe las llaves del vehículo y le dice a Héctor donde se las dejará. Héctor 2 recordará esta situación que se ha mostrado al espectador y conducirá hacia su segundo viaje en el tiempo. También está presente un *flashback* sonoro, muy re-

currente en las películas de transformación o cambio de personalidad del protagonista. Sin viajar al pasado, el audio nos retrotrae a un diálogo que Héctor 2 tuvo con el científico acerca de su situación y cómo debería de actuar. Esto se escucha mientras el personaje se venda el rostro en el interior del coche, con planos sostenidos sobre el retrovisor, configurando la figura de este Héctor como el reflejo (oscuro, el *doppelgänger*) en el que se ha convertido. Los otros dos usos del *flashback* son más confusos, pues, al realizarse los viajes en el tiempo y tratarse de una historia bucle, lo narrado es tanto un *flashback* como un *flashforward*. En ambos casos, pese a esta extraña dualidad, su introducción viene por parte de la narración del científico, lo que permite que

el espectador no se pierda en los hechos y siga la *trama*. La proyección del pasado se da cuando Héctor sale por primera vez de la máquina del tiempo y el científico le explica lo que deberá hacer para resituar su posición en la *historia*. Los hechos son relatados como los actos que el científico llevará a cabo para que el nuevo Héctor 1 viaje al pasado. Lo cierto es que estos ya sucedieron cuando nuestro protagonista era ese Héctor 1, por lo que, lo narrado ya ha sucedido, solo que ahora lo estamos viendo desde el punto de vista del científico, pero es que además, volverá a suceder. El recuerdo del futuro acontece antes de que Héctor 2 realice el segundo viaje en el tiempo. El científico narra cómo Héctor 3 le ha pedido que impida a Héctor 2 entrar nuevamente en la máquina, mientras vemos pequeñas *prolepsis*. Estos hechos ya han sucedido en la *historia*, nuevamente desde el punto de vista del científico, pero no le han sucedido a nuestro personaje, tampoco a nosotros, sucederán. Entonces, esto que el científico relata en pasado será un suceso que viviremos más adelante en el film. *Los cronocrímenes* viene a demostrar aquello que «como apostilla Marie-Laure Ryam, hayamos pasado de una concepción del *texto como mundo* a otra de *texto como juego*» (PALAO, 2008: 291).

Mind-game films a la española

Vigalondo no es el único cineasta español en aventurarse en este campo



Héctor se transforma en el atacante del bosque mientras un diálogo pasado resuelve una pieza importante del puzle: él es quién le agredió y deberá realizar los mismos actos que su otro yo para encauzar la trama

de juego. Toda una serie de directores españoles, principalmente emigrantes a Estados Unidos o de proyección internacional, sientan la base de sus propuestas en la dislocación narrativa de sus largometrajes. Nos encontramos con Rodrigo Cortes: *Buried* (2010) y *Luces rojas* (Red Lights, 2012); Jaume Collet-Serra: *La huérfana* (Orphan, 2009) o *Sin identidad* (Unknown, 2011); Juan Carlos Fresnadillo: *Intacto* (2001), *28 semanas después* (28 Weeks Later, 2007) e *Intruders* (2011); el Amenábar de *Los Otros* (The Others, 2001), el cine más reciente de Almodóvar, la filmografía de Medem o la última peripecia nar-

rativa de Isaki Lacuesta con *Los pasos dobles* (2011); entre otros. Además de encontrar en el género del *thriller* y el terror la mejor vía para explotar este tipo de películas en unas salas de cine que parecen huir de la producción nacional, convirtiéndose así filmes como *[-Rec]* (Jaume Balagueró y Paco Plaza, 2007), *El orfanato* (Juan Antonio Bayona, 2007) o *Los ojos de Julia* (Guillem Morales, 2010) en sustento de una cinematografía afincada en el género que puede sobrevivir en taquilla, algo que *Los cronocrímenes* no pudo conseguir. ■

Notas

* Las imágenes que ilustran este artículo han sido aportadas voluntariamente por los autores del texto; es su responsabilidad el haber localizado y solicitado los derechos de reproducción al propietario del *copyright*. (Nota de la edición.)

1 La cita que da título al artículo es una frase que suena en la radio, mientras Héctor intenta dormir antes de que comience su deriva temporal.

2 Héctor nunca salvó a su mujer, porque nunca la mató. La muerta siempre fue la chica del bosque, que Héctor 3 disfraza de su mujer para que Héctor 2 se confunda y, creyendo haber matado a su mujer, realice el segundo viaje en el tiempo, que permitirá a Héctor 3 escapar del bucle temporal.



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

Bibliografía

- ALARCÓN, Tonio L. (2009). Apocalípticos y desintegrados. Una panorámica sobre el cine fantástico español reciente. *Dirigido por*, 393, 36-43.
- BENET, Vicente (2004). *La Cultura del cine. Introducción a la Historia y la Estética del Cine*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David. y THOMPSON, Kristin (1995). *El Arte Cinematográfico: una introducción*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David. et al, (1997). *El cine clásico de Hollywood: el estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press.
- BORT GUAL, Iván; GARCÍA CATALÁN, Shaila y MARTÍN NÚÑEZ, Marta. 2012. «Daisy, dame la mano, estoy loco por ti...». *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 13, 82-89.
- BUCKLAND, Warren (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Oxford: John Wiley & sons.
- ELSAESSER, Thomas. 2009. The Mind-Game Film. En W. BUCKLAND. Op. cit.
- GARCÍA CATALÁN, Shaila (2011). Ilusiones y límites de lo hipertextual: ¿puede la narrativa convertirse en una imagen? En *Actas del III Congreso Internacional Latina de Comunicación*. La Laguna: Universidad de La Laguna <http://www.revistalatinacs.org/11SLCS/actas_2011_IICILCS/012.pdf>.
- GARCÍA CATALÁN, Shaila (2012). Lo hipertextual como correlato de lo mental. ¿Es posible escapar a la secuencia? En *Actas del III Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*. Tarragona: AE-IC. <http://www.aeic2012tarragona.org/comunicacions_cd/ok/396.pdf>.
- GARCÍA CATALÁN, Shaila. (2012). El Delorean extraviado: usos confusos del *flashback* postclásico (y otros viajes temporales). En *Actas del III Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales/I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV)*. Málaga: Universidad de Málaga.
- GUBERN, Román. et al (1995). *Historia del cine español*. Madrid: Cátedra.
- KODIJMAN, Jaap et al. (ed.) (2008). *Mind the Screen. Media Concepts According To Thomas Elsaesser*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- MALVIDIA, Beatriz. *Los cronocrímenes: no es fácil viajar en el tiempo*, 23 de marzo, 2009, Blogdecine. Recuperada de <<http://www.blogdecine.com/criticas/los-cronocrimenes-no-es-facil-viajar-en-el-tiempo>> (verificada a fecha de 16 de marzo de 2012).
- MARZAL FELICI. José Javier (1998). *David Wark Griffith*. Madrid: Cátedra.
- PALAO ERRANDO, José Antonio. (2004). *La profecía de la imagen-mundo. Para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: IVAC.
- PALAO ERRANDO, José Antonio (2007). La relación entre la trama y el argumento: reflexiones en torno al thriller contemporáneo. En J. MARZAL FELICI, y F. J. GOMÉZ TARÍN, Francisco Javier (ed.). *Metodologías de Análisis del Film*. Madrid: Edipo, S.A.
- PALAO ERRANDO, José Antonio. (2008). Corredores sin ventanas, acrobacias sin red: linealidad narrativa e imaginario hipertextual en el cine contemporáneo. En V. TORTOSA (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación en la era virtual*. Alicante: Universidad de Alicante.
- PALAO ERRANDO, José Antonio. (2011). Poética del macguffin, narrativa del gadget: una economía apolítica de los objetos. En *Actas del IV Congreso Internacional sobre Análisis Fílmico. Nuevas Tendencias e Hibridaciones de los Discursos Audiovisuales en la Cultura Digital contemporánea* (pp. 882- 895). Castellón: Universitat Jaume I. Recuperado de: <<http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/29089>>.
- PALAO ERRANDO, José Antonio. (2012). Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. En *Actas del III Encuentro Iberoamericano de Narrativas Audiovisuales/I Congreso Internacional de la Red Iberoamericana de Narrativas Audiovisuales (Red INAV)*. Málaga: Universidad de Málaga.

Adrián Tomás Samit es licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I.

Griselda Vilar Sastre es licenciada en Comunicación Audiovisual por la Universitat Jaume I.