



## De rompecabezas temporales y otros enigmas audiovisuales

Juan Alberto Conde Aldana

*[...] considerada aisladamente, una pieza de un puzzle no quiere decir nada; es tan sólo pregunta imposible, reto opaco; pero no bien logramos, tras varios minutos de pruebas y errores, o en medio segundo prodigiosamente inspirado, conectarla con una de sus vecinas, desaparece, deja de existir como pieza: la intensa dificultad que precedió aquel acercamiento, y que la palabra puzzle -enigma- expresa tan bien en inglés, no sólo no tiene ya razón de ser, sino que parece no haberla tenido nunca, hasta tal punto se ha hecho evidencia: las dos piezas milagrosamente reunidas ya sólo son una, a su vez fuente de error, de duda, de desazón y de espera.*

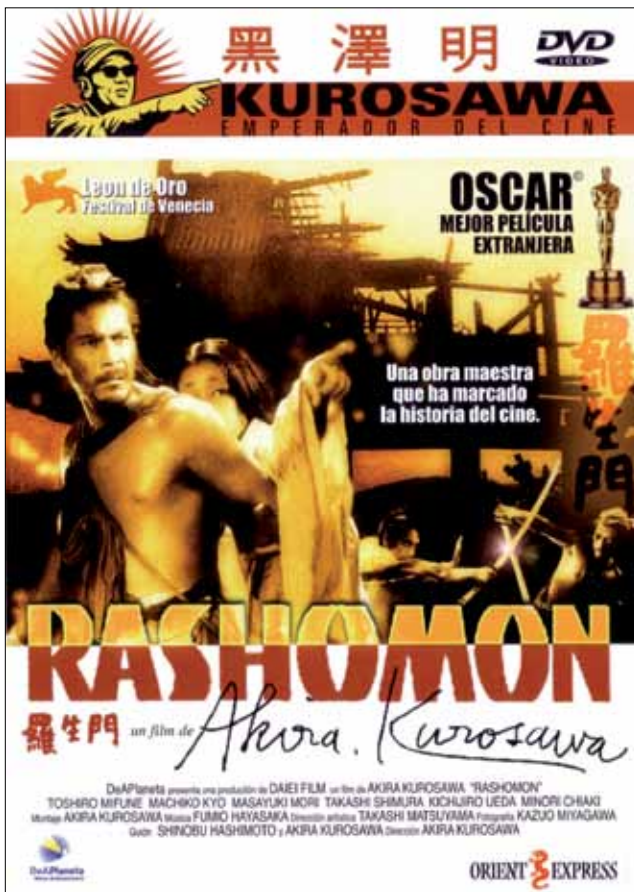
Georges Perec  
*La vida instrucciones de uso*



En 1916 el cineasta norteamericano David Wark Griffith estrenó la película *Intolerancia*, un filme constituido por cuatro relatos independientes, cada uno de los cuales evocaba un episodio de fanatismo, persecución u otras formas de ese “vicio” social que le da título a la película. Cada episodio es argumentalmente independiente, pero se ve enlazado con los otros, además de su línea temática, por una estructura de montaje que se repite a lo largo de la película: paralelismo y alternancia entre cada secuencia argumental y una progresiva aceleración en la que los segmentos de cada episodio se hacen simétricamente más cortos. Christian Metz lo describe así: “la mezcla se convierte en un torbellino visual e induce en el espectador una especie de sobreimpresión mental de cuatro polos, cuya intención simbólica está clara y, además, subrayada.” (Metz, 1973: 140-141)

De acuerdo con Noël Burch, Griffith es, junto a Edwin S. Porter, uno de los fundadores del llamado *modo de representación institucional del cine*, esto es, la forma estandarizada de la narración cinematográfica, aquella que ha atravesado toda la historia de este medio de expresión desde que se superó su etapa primitiva (cuando el cine era apenas el resultado de una cámara estática de registro distante) caracterizado por el hecho de que cada plano se constituye en una unidad dentro de una cadena significativa, la distancia de los encuadres varía para construir un espacio pictórico





habitabile que es integrado por el espectador en un universo diegético y por la variación de puntos de vista. (Burch, 1987)

Pero además de esto, si nos atenemos a la compleja estructura de su *Intolerancia*, Griffith es también un pionero en aprovechar la segmentación y sus diferentes articulaciones para inaugurar nuevas posibilidades no sólo narrativas sino retóricas (según la lectura de Metz) en aquello que algunos teóricos contemporáneos llaman la *modularidad* del relato cinematográfico. Esto es, cuando además de los segmentos o unidades constitutivas del medio —planos, encuadres— el cine se articula en unidades mayores, “módulos” relativamente autónomos pero que entran en múltiples juegos de sentido con la totalidad en la que se inscriben y con las otras unidades con las que se alternan.

En el caso de Griffith, la estructura dramática de cada episodio no deja de ser clásica, fiel al modelo aristotélico, aunque su estructura episódica sería desdénada por el filósofo griego, para quien esta era la peor de las formas narrativas. Sin embargo, a lo largo de la historia del cine muchas otras propuestas cinematográficas han experimentado con formas modulares, con distintos grados de complejidad y niveles de sentido. *El año pasado en Marienbad* (Alain Resnais, 1961), por ejemplo, es otra película que encarna, de

una manera muy distinta a la cinta de Griffith, la idea de modularidad: un conjunto de secuencias que presentan la arquitectura interna y los jardines de un palacio francés y en los que, eventualmente, aparecen unos personajes anónimos (en el guión de Alain Robbe-Grillet aparecen nombrados con letras: A, M, X, como las funciones de una ecuación), dos hombres y una mujer que forman un triángulo amoroso, mientras que una voz *over* emite un discurso cíclico y descriptivo que no contribuye a aclarar la trama sino que es fuente de más ambigüedad. La modularidad de esta película radica en el hecho de que en el relato se superponen distintas temporalidades; aunque no es claro si se trata de distintos momentos de un tiempo ya transcurrido, o de fragmentos de ensoñaciones o recuerdos activados en la mente de sus protagonistas. En todo caso, se trata de módulos de imagen-tiempo

► *Rashomon* es la suma de 4 testimonios, entre creíbles y no creíbles, de los que no se puede deducir ninguna verdad. (Kurosawa, 1950)

► *The french lieutenant's woman* narra dos historias paralelas: la de una pareja del siglo 19 y la de los actores que caracterizan a la pareja en el “presente”. (Karel Reisz, 1981)





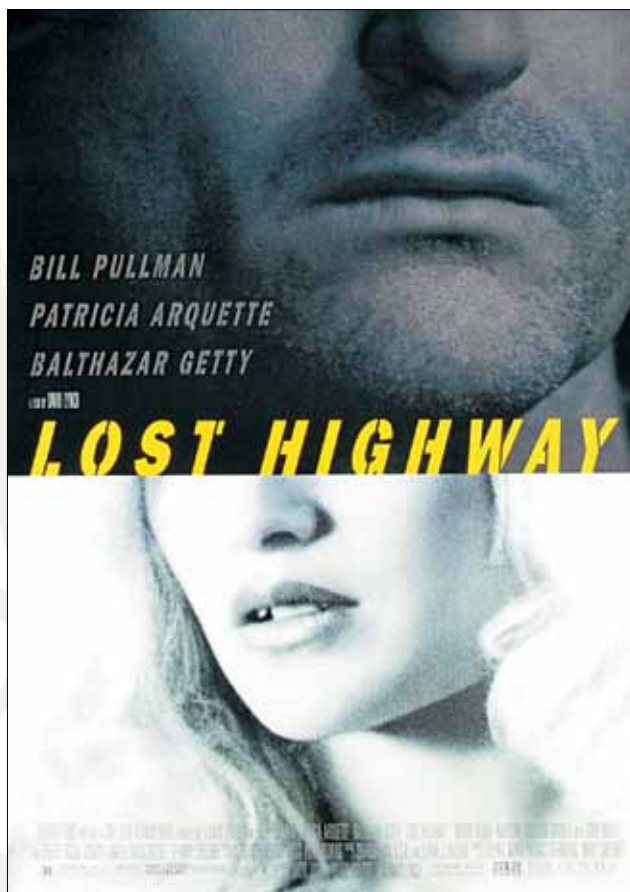
El llamado *modo de representación institucional del cine* es la forma estandarizada de la narración cinematográfica, aquella que ha atravesado toda la historia de este medio de expresión desde que se superó su etapa primitiva.

(para emplear la designación de Gilles Deleuze) que se alternan, repiten y confunden, sumiendo en la perplejidad al espectador, que apenas puede asirse a la belleza de las imágenes. Entre estos dos extremos y durante el poco más de un siglo de historia del cine, las estructuras modulares se han diversificado, alternándose con las formas narrativas más convencionales, con distintos énfasis de acuerdo a las épocas y las sensibilidades sociales.

En las últimas dos décadas, particularmente, algunos teóricos han identificado un incremento de este tipo de experimentos, dando lugar a las nuevas formas narrativas que son el interés de este artículo, en el que nos aproximaremos a filmes que se presentan como auténticos “rompecabezas”, cuyas piezas son los módulos de un juego que sólo se completa en la cabeza del espectador.

► *La escalera de Jacob* es una película que no distingue, ni siquiera al final, entre realidad y delirio. (Adrian Lyne, 1990)

► En *Carretera perdida* un condenado a muerte vive, por metamorfosis, la vida de un joven que sale libre. (David Lynch, 1997)



### Trama clásica, trama compleja y trama enredada: los filmes puzzle

Algunos teóricos anglosajones han acuñado el término *filme puzzle* para designar aquellas propuestas, cada vez más comunes desde la década de los noventa, que presentan estructuras enigmáticas o complejas, encontrando su atractivo no sólo en los eventos narrados o en la riqueza de sus personajes y situaciones, sino en sus estructuras y mecanismos narrativos, de manera que los espectadores se ven incitados a participar en la determinación de su esquivo sentido. Muchas de estas propuestas cuentan con numerosos antecedentes en las tradiciones cinematográficas diferentes al circuito de producción y distribución del cine comercial (y en particular hollywoodense), por ejemplo en el cine europeo o asiático, pero a partir de la década señalada el público masivo se las encuentra con mayor frecuencia en las salas de cine.

El experto en narrativa televisiva Jason Mittel denominó *puzzles* a aquellos relatos audiovisuales que ponen en evidencia su maquinaria narrativa, invitando al espectador a desmontarla, en lo que denominó una *estética operacional*. Para Mittel esta estética está estrechamente relacionada con las tramas complejas y las situaciones narrativas de la televisión contemporánea,





► *Vanilla Sky* es una película trágica en presente, paralela a una película de ciencia ficción que sucede en la mente enferma del protagonista. (Cameron Crowe, 2001)

pero también se presentan en el cine, en películas como *El sexto sentido* (M. Night Shyamalan, 1999) *Pulp fiction* (Quentin Tarantino, 1994) *Memento* (Christopher Nolan, 2000) *Los sospechosos de siempre* (Bryan Singer, 1995) *El ladrón de orquídeas (Adaptation)* (Spike Jonze, 2002) *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* (Michel Gondry, 2004) o *Corre Lola corre* (Tom Tykwer, 1998). (Mittel, 2006: 31)

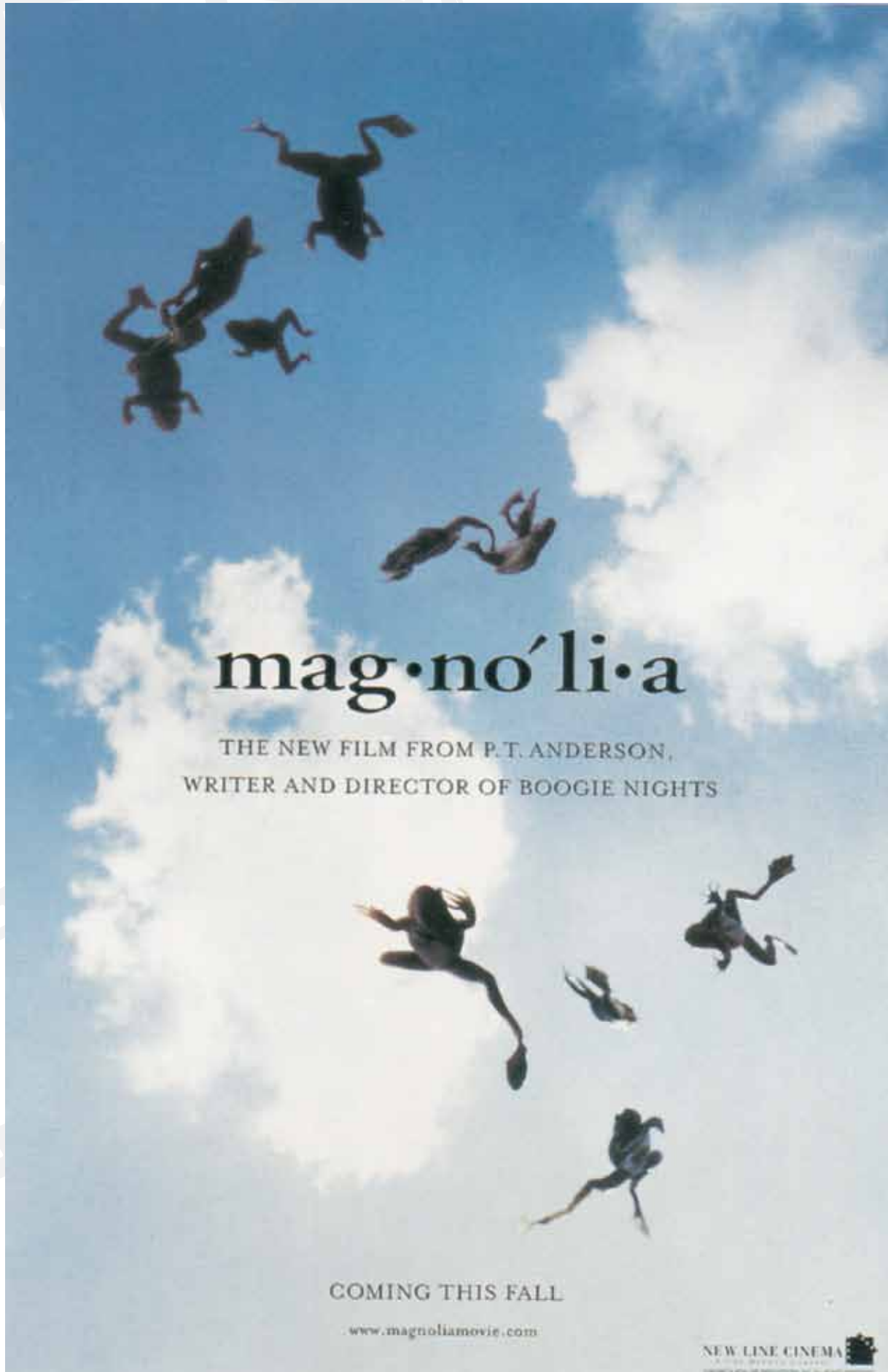
Usando la misma denominación, Warren Buckland editó todo un volumen acerca de este tipo de narrativas, aunque su aproximación a los *filmes puzzle* toma como punto de partida la poética aristotélica, a la manera en que el crítico norteamericano David Bordwell la utiliza para reducir la complejidad de las propuestas audiovisuales enigmáticas a los planteamientos del filósofo griego. De acuerdo con Bordwell las narrativas bifurcadas y otras formas no lineales (o multilineales) de narración pueden ser explicadas, sin necesidad de recurrir a categorías nuevas, desde las llamadas *tramas*

*complejas* (Bordwell, 2002: 91 y sig.) de Aristóteles. Por su parte, Buckland objeta que esta noción es insuficiente para dar cuenta de la complejidad narrativa de los filmes contemporáneos, y para demostrarlo pasa revista a la concepción clásica de la trama.

Si bien Aristóteles consideraba una “buena estructura narrativa” aquella que organiza los eventos de manera probable y necesaria de acuerdo con las acciones del personaje y a partir del concepto de mimesis, su famoso esquema de introducción-nudo-desenlace correspondía a lo que él denominaba la *trama simple*, aquella que era de fácil comprensión por parte del público. Sin embargo, el filósofo griego también caracterizó otro tipo de tramas, llamadas *complejas* porque introducen dos cualidades adicionales al relato: el *revés* o inversión de la buena fortuna que le acontece al héroe, y el *reconocimiento*, por parte del mismo héroe, cuando se hace consciente de que ha sufrido tal revés.

Estos dos conceptos introducen una nueva línea de causalidad a la trama que ya no depende de las acciones de los personajes, sino que está por encima de ellos y se les impone desde fuera, alterando sus destinos. El término griego para “complejo”, de acuerdo con Buckland, es *peplegmenos*, que significa literalmente: “entretejido”. Así que una trama compleja aristotélica es aquella en que la causalidad de la trama simple está *entretejida* con la segunda línea de causalidad introducida por el revés y el reconocimiento. Si bien este entrelazamiento interrumpe en un primer momento la trama clásica, eventualmente termina integrándose a la trama inicial, dando lugar a una trama clásica unificada. (Buckland, 2009: 1-2) Para David Bordwell, las tramas bifurcadas de cierto cine moderno y contemporáneo pueden reducirse fácilmente a esta idea de trama compleja y, simplemente, exigen al espectador un uso especialmente atento de las facultades cognitivas que emplea en la comprensión de cualquier película. La única novedad que introduce este tipo de narrativas es la puesta en evidencia de los mecanismos narrativos. (Bordwell, 2002: 96)

Warren Buckland y muchos de los colaboradores en el citado volumen, creen en cambio que el “entrelazamiento” de las tramas aristotélicas es insuficiente para dar cuenta de muchas producciones contemporáneas cuyas tramas, más que *entretejidas*, se encuentran *enredadas* “*entangled*”. (Buckland, 2009: 3) Películas como las ya citadas *Memento*, y *Corre Lola Corre*, y muchas otras, entre las que se cuentan los filmes de David Lynch, ponen en duda una reducción de este tipo:



► Mosaico de historias vitales durante un día normal en el Valle de San Fernando, California. Parecen deshilvanadas y circunstanciales pero tienen en común, precisamente: la casualidad. *Magnolia* (Paul Thomas Anderson, 1999)

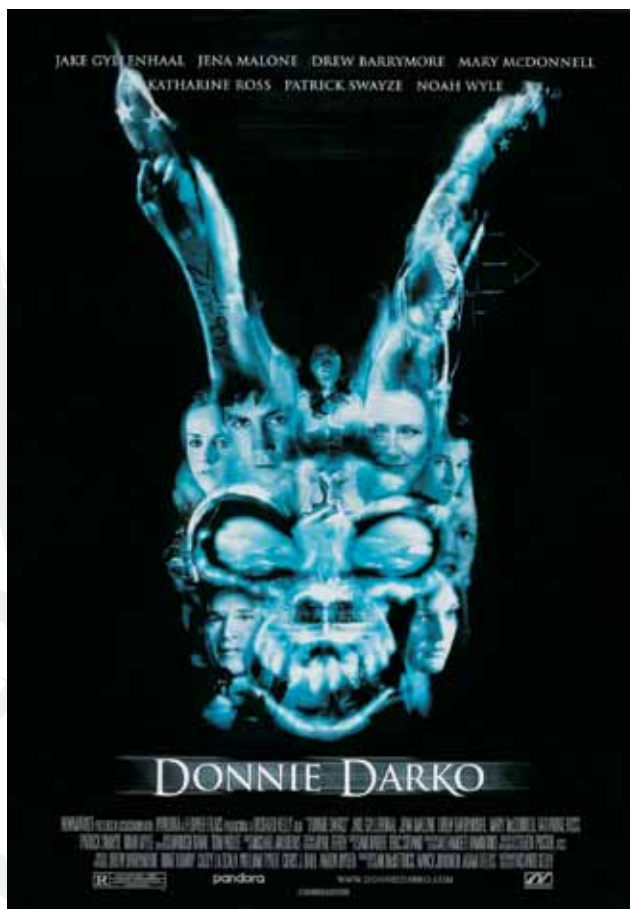
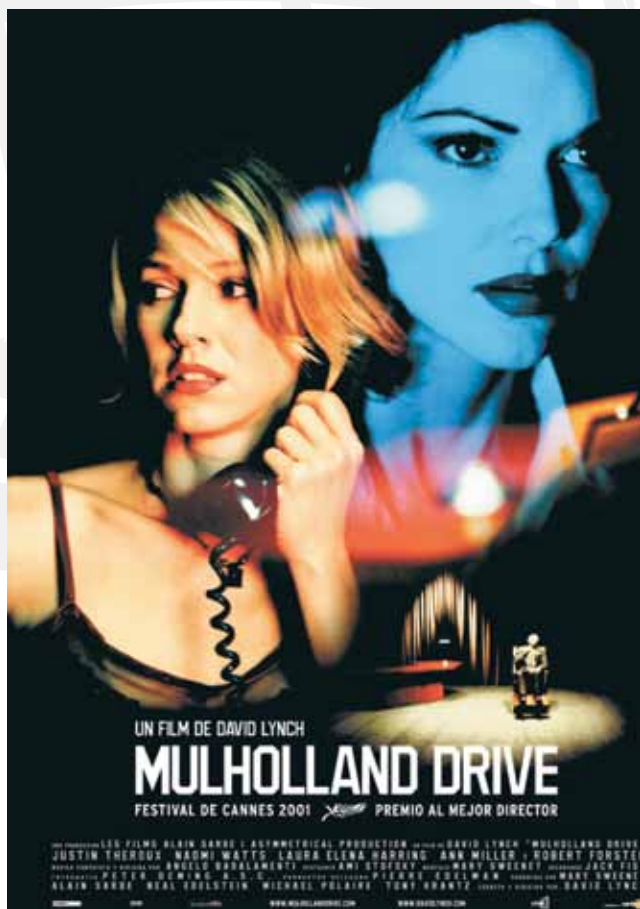




► Las tomas y los formatos de edición de esta película son superpuestos con cierta aleatoriedad; indican obsesión, como la que Nagiko tiene por la caligrafía, los libros, el papel, la piel y el cuerpo, y su uso por separado, al tiempo y en combinaciones varias. *Escrito en el cuerpo* (The pillow book) (Peter Greenaway, 1996)



Una trama compleja aristotélica es aquella en que la causalidad de la trama simple está *entretrejida* con la segunda línea de causalidad introducida por el revés y el reconocimiento.



- *Mulholland Drive* es una película que transcurre en el inconsciente y que, además, se fragmenta como la mente de un amnésico. (David Lynch, 2001)
- *Donnie Darko* narra una serie de eventos inexplicables, como los que surgen durante la experiencia hipnótica. (Richard Kelly, 2001)

Los filmes puzzle implican no-linealidad, bucles temporales y realidades espacio-temporales fragmentadas. Estas películas difuminan los límites entre diferentes niveles de realidad, están plagados de vacíos, decepciones, estructuras laberínticas, ambigüedad y coincidencias manifiestas. Están habitados por personajes que son esquizofrénicos o han perdido la memoria, que son narradores poco confiables o están muertos (sin que ellos mismos –o los espectadores– lo sepan). Finalmente, la complejidad de los filmes puzzle opera en dos niveles: el de lo narrado y el de la narración. Enfatizan la complejidad en el *acto de contar* [telling] de una historia simple o compleja (lo narrado) [narrative] (Buckland, 2009: 6)<sup>1</sup>.

En un sentido similar, Elliot Panek distingue los filmes que son puzzle por la forma en que están contados, de aquellos que lo son por la complejidad psicológica de sus personajes, lo cual los hace “puzzles psicológicos”, pues lo engañoso de su narración se deriva de algún aspecto de la mente del protagonista. (Panek, 2006: 86) Entre los filmes puzzle psicológicos estarían *El Club de la Pelea* (David Fincher, 1999) *Identidad* (James Mangold, 2003) *Regresiones de un hombre muerto* (The Jacket) (John Maybury, 2005) *El efecto mariposa* (Eric Bress y J. Mackye Gruber, 2004) *Donnie Darko* (Richard Kelly, 2001) *Waking Life* (Richard Linklater, 2001) *Alucinaciones del pasado* (Jacob's Ladder) (Adrian Lyne, 1990) *Doce monos* (Terry Gilliam, 1995) *Pi: el orden del caos* (Darren Aronofsky, 1999) *Abre los ojos* (Alejandro Amenábar, 1997) *Lost Highway* (David Lynch, 1997) *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) o *Memento*, entre otras.

<sup>1</sup> Todos los fragmentos de textos que aparecen citados de su original en inglés, son traducciones del autor. En algunos casos se incluyen algunos términos técnicos en el idioma original [entre corchetes], para hacer más preciso su uso y comprensión.







► *Inception* es una película que va abriendo la cabeza con secuencias que se desdoblán como muñecas rusas. (Christopher Nolan, 2010)

En el cine colombiano entraría dentro de esta modalidad la película *Yo soy otro* (Oscar Ocampo, 2008) en la que el personaje principal padece una enfermedad llamada litomiasis, que se manifiesta en forma de pústulas y en una descomposición progresiva de su cuerpo, pero también en una multiplicación de su identidad en una serie de dobles, de modo que su subjetividad se disgrega y trastorna en una trama que deriva en el conflicto y el enfrentamiento entre las distintas versiones del personaje. Así mismo, *La sociedad del semáforo* (Rubén Mendoza, 2010) tiene algunos rasgos de puzzle psicológico cuando en la trama se alternan secuencias de alucinaciones y desvaríos del protagonista bajo el efecto de las drogas o de su psique resquebrajada, confundiéndose con los acontecimientos que padece al punto de que alucinación y evento se vuelven, por momentos, indiscernibles<sup>2</sup>.

El *Colombian dream* (Felipe Aljure, 2006) es otra cinta nacional que se presenta como puzzle psicológico, en la variante de narrador ultraterreno, en este caso un niño que fue abortado y está en una especie de limbo, desde el que va contando la historia de su madre, su hermana, sus primos y otra serie de variopin-

tos personajes enredados en una trama de violencia, traiciones y malentendidos, en un tono a veces onírico y a veces alucinatorio, siempre saturado en sus formas visuales. Incluso el filme *Perro come perro* (Carlos Moreno, 2009), introduce al final una variación de lo que podríamos llamar la *focalización post-mortem*: el punto de vista es el de un muerto, desde cuya mirada se nos entrega el desenlace de la cinta.

### Del puzzle al mecano: cine y modularidad

En tanto un rompecabezas está constituido de piezas o fragmentos, la metáfora del puzzle para describir este tipo de películas que “enredan” el orden narrativo o el universo de ficción de los personajes, nos lleva a asumir otra característica que para muchos es más definitoria de este tipo de propuestas: su *modularidad*. Tal como será asumido aquí, el término ha sido utilizado por Allan Cameron, el cual, a su vez lo recoge de Lev Manovich. Para este teórico de origen ruso, la *modularidad* es el segundo de sus seis “principios de los nuevos medios”, las características que definen la especificidad de los medios digitales:

Los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o *scripts*), unos elementos que se agrupan en objetos a mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado. Los propios objetos pueden combinarse a su vez dando lugar a objetos aún más grandes; sin perder,

<sup>2</sup> Característica que ha causado, por demás, muchos debates en el ámbito mediático local, poniendo en evidencia las estrechas miradas de algunos de los comentaristas cinematográficos locales.



ellos tampoco, su independencia. (Manovich, 2005: 75-76)

Manovich llama a esto la “estructura fractal de los nuevos medios”, en tanto estos mantienen la misma estructura a diferentes escalas, como los objetos matemáticos estudiados por Mandelbrot. Pero además de principios descriptivos de los medios digitales como la modularidad, Manovich también propone unas *formas*<sup>3</sup> propias de la actual cultura mediática, la principal de las cuales es la *base de datos*, tal y como se entiende en el ámbito informático. Esta forma cultural emergente ha entrado a competir con otras formas tradicionales de organización del conocimiento y la experiencia humanos:

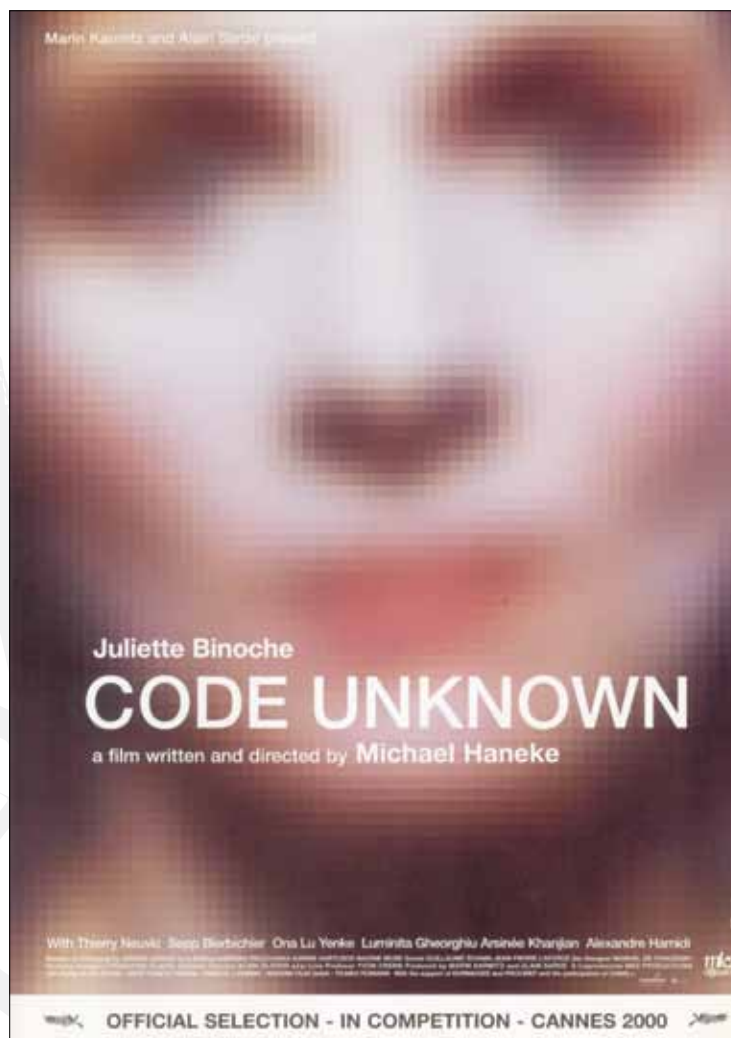
En cuanto a forma cultural, la base de datos representa el mundo como una lista de elementos, que se niega a ordenar. En cambio, una narración crea una línea de causa y efecto para unos elementos (hechos) aparentemente desordenados. Por tanto, la base de datos y la narración son enemigos naturales. Compiten por el mismo territorio de la cultura humana, proclamando cada cual su derecho exclusivo a descifrar el sentido del mundo. (Manovich, 2005: 291)

Sin embargo, debido a que la base de datos se ha convertido, en el universo de los medios digitales, en el centro de todo proceso creativo, la narración se ha visto obligada a redefinirse, tras perder la batalla, para adaptarse a la nueva lógica:

El “usuario” de una narración se ve atravesando una base de datos y siguiendo enlaces entre los documentos, tal como los ha establecido el creador de la base de datos. Una narración interactiva (que también podemos llamar *hipernarración* por analogía con el hipertexto) puede entenderse como la suma de múltiples trayectorias a lo largo de una base de datos. La tradicional historia lineal es una entre otras muchas posibles trayectorias; es decir: una opción en particular que se toma dentro de una hipernarración. (Manovich, 2005: 293)

De ahí que la contradicción inicial se ha visto superada y ya se puede hablar incluso de una *narrativa de base de datos*, como lo hace Marsha Kinder, que es el

3 Manovich asume el concepto de *forma* en el mismo sentido en que lo usa Erwin Panofsky cuando habla de la perspectiva como una *forma* simbólica: un sistema cultural que organiza de manera global la percepción y la representación de una época.



► El subtítulo de *Código desconocido* es auto-explicativo: cuentos incompletos de varias jornadas; además se trata de escenas en tiempo real que se interrumpen unas a otras. (Michael Haneke, (2000)

otro punto de referencia de Cameron para su propuesta de narrativas modulares: “la narrativa de base de datos [*database narrative*]<sup>4</sup> se refiere a las narraciones cuya estructura expone o tematiza el doble proceso de selección y combinación que subyace en el corazón de todas las historias.” (Kinder, citada por Cameron, 2008: 1) Será modular toda historia que cuente con diversas líneas narrativas que se alternan, entrecruzan o enredan, o aquella que fragmente una única línea narrativa y nos presente sus partes según distintas modalidades; es decir, cualquier narración que manipule sus unidades modulares como piezas de un juego que se le propone al espectador de una manera abierta y participativa, juego que casi nunca ofrece una única solución.

Para Allan Cameron, este tipo de narrativas se han vuelto cada vez más populares por distintas ra-

4 Hoy en día se habla incluso de una *estética de la base de datos* [*Database aesthetics*]. Ver, a este respecto, Vesna, 2007.





- *Synecdoche: New York* construye un microcosmos particular, para referirse a la ciudad de Nueva York en general. (Charlie Kaufman, 2008)
- *The jacket* tiene la misma forma de asimilar pensamientos que la mente de un veterano de guerra amnésico, al que le ponen una camisa de fuerza y lo meten en un cajón de la morgue. (John Maybury, 2005)

zonas: el placer de navegar sus estructuras, asociado con la dimensión lúdica de la cultura digital o el hecho de que evocan un clima de crisis temporal contemporáneo, poniendo de manifiesto una ruptura del orden narrativo. El autor afirma que, así como la novela moderna asumió el tiempo como su tema central, las narrativas modulares son actuales “historias sobre el tiempo”. Algunas narraciones modulares asumen un *pasado* en crisis, en las que tanto la memoria individual como la historia colectiva son refiguradas como material de archivo, de fácil acceso y que puede ser borrado. Así, películas como *Memento* o *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* asumen la manipulación de la memoria personal, mientras que cintas como *Ararat* (Atom Egoyan, 2002) o *El arca rusa* (Aleksandr Sokurov, 2002) lo hacen con la memoria histórica de sociedades específicas.

Otras narraciones modulares trastocan los roles del orden y la contingencia para reconfigurar *futuros* narra-

tivos como las cintas *Irreversible* (Gaspar Noé, 2002) y *Corre Lola corre*, mientras que cintas como *Código desconocido* (*Code unknown: incomplete tales of several journeys*) (Michael Haneke, 2000) y *Timecode* (Mike Figgis, 2000) nos enfrentan a presentes simultáneos.

Allan Cameron ha propuesto una tipología de las narrativas modulares que es útil, aunque no exhaustiva, para reconocer algunas de las distintas modalidades en que se diversifican estas estructuras:

#### *Narrativas anacrónicas*

En la tradición narrativa los llamados *flashbacks* (saltos al pasado, llamados en teoría literaria analepsis) y los *flashforwards* (saltos al futuro o prolepsis) forman parte del repertorio común del cine y la literatura, y mantienen la idea de una trama lineal, pues los saltos en el orden temporal tienen como punto de pivote un tiempo principal que el relato explicita



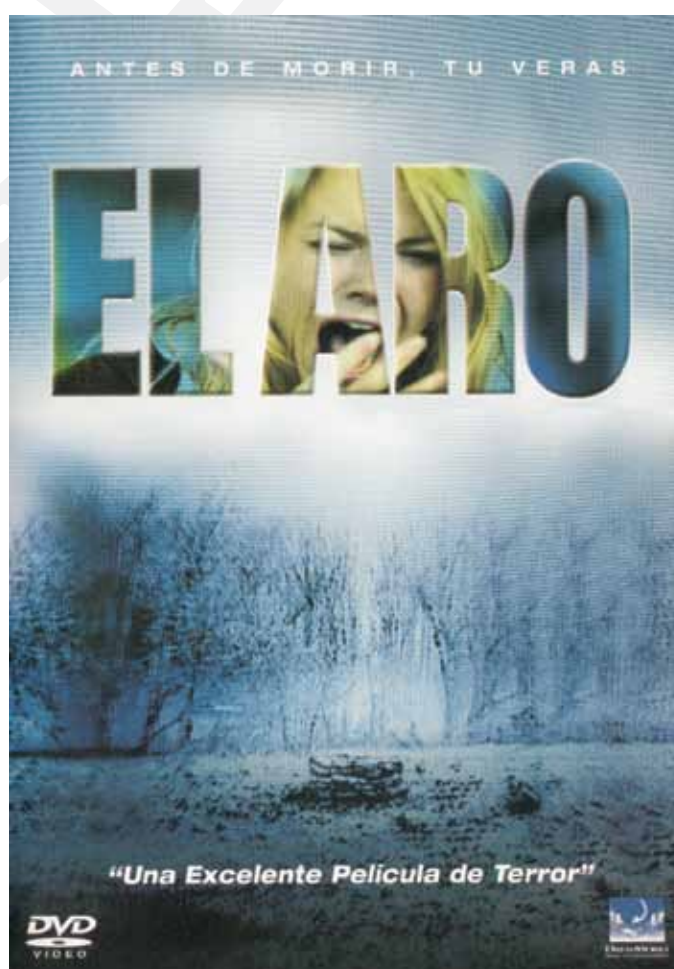
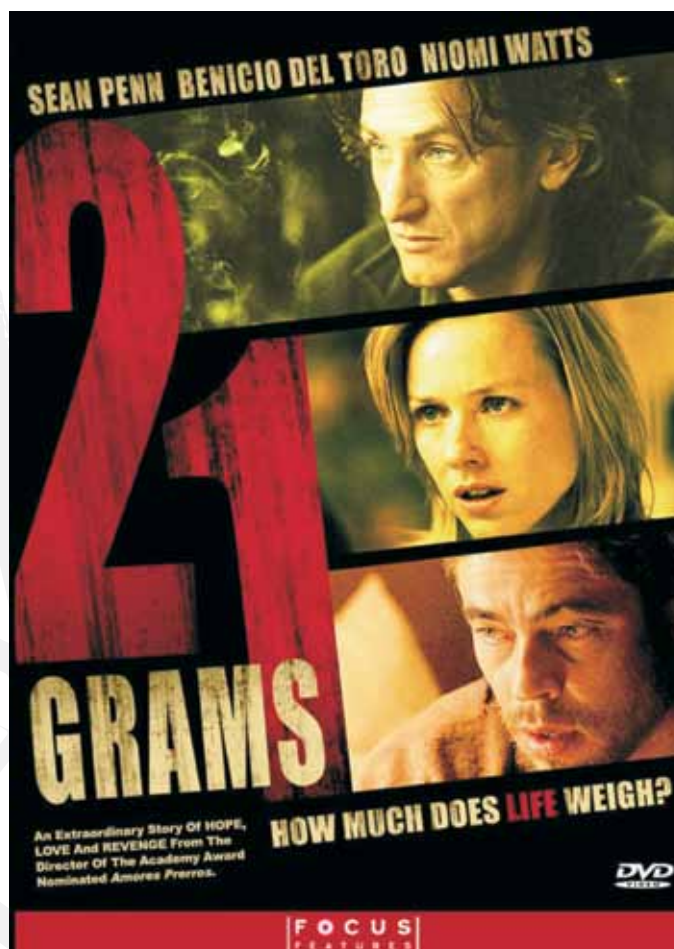
Jason Mittel denominó *puzzles* a aquellos relatos audiovisuales que ponen en evidencia su maquinaria narrativa, invitando al espectador a desmontarla, en lo que denominó una *estética operacional*.

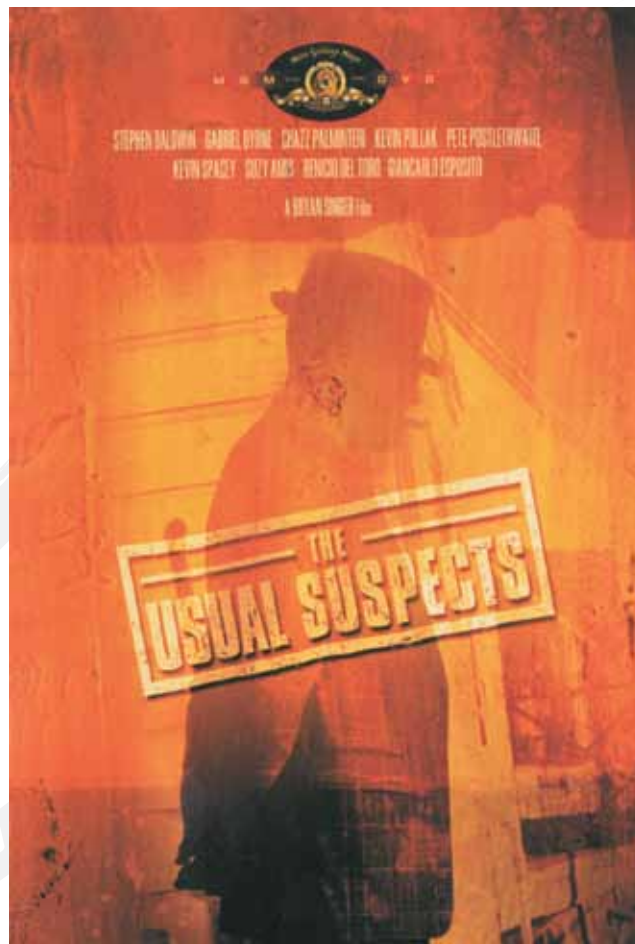
- ▶ *21 Grams* es una película que narra las vidas de tres personas, unidas por un accidente, y el resultado de tal experiencia. (Alejandro González Iñárritu, 2003)
- ▶ *El aro* reúne las historias fatales de todos aquellos que al ver un video mueren. (Gore Verbinsky, 2002)

de manera más o menos sólida. En el caso de las narrativas anacrónicas tal temporalidad principal que permite definir cuándo se está saltando al pasado o al futuro y cuándo se regresa, no es clara o, en los casos más extremos, está totalmente confundida con otras temporalidades en disputa. En ciertos casos la ambigüedad puede llegar a ser tan profunda que incluso es difícil saber si lo que se está mostrando es un recuerdo, una ensoñación o una temporalidad alternativa (recuérdese el caso citado de *El año pasado en Marienbad*). Por esta razón, las narrativas anacrónicas pueden coincidir con los llamados filmes puzzle psicológicos, aunque en otras versiones las anacronías no tienen nada que ver con la experiencia psicológica de los personajes sino con la configuración de la narración. Es el caso del ejemplo principal de Allan Cameron: *Pulp Fiction*, en el que los anacronismos entre los distintos episodios constituyen un recurso extradiegético<sup>5</sup>. Lo mismo ocurre con uno de los émulos latinoamericanos de Tarantino: el mexicano Alejandro González Iñárritu, quien ha experimentado con esta forma en sus películas, desde su magnífica ópera prima *Amores Perros* (2000) hasta *Babel* (2006), la cual parece narrar tres historias simultáneas y sólo una llamada telefónica al final nos revela que se encuentran desfasadas.

*Memento*, sería otro caso ejemplar de anacronismo, en el que el recurso del *flashback* es empleado de manera inédita, llegando incluso a verse invertido frente a su uso tradicional, como plantea Cameron: “en lugar de mostrarnos lo que el personaje recuerda [estos flashbacks] revelan progresivamente lo que éste es incapaz de recordar.” (Cameron, 2008: 8) En esta

5 La noción de diégesis proviene de Aristóteles, pero fue actualizada por Étienne Souriau en 1953 para hablar de “la historia referida” en una película. En la tradición de la narratología fílmica, el sentido de este concepto se ha estabilizado para designar el universo de ficción contenido en cualquier historia. Así, serán diegéticos los elementos que pertenezcan al universo de los personajes, que puedan ser percibidos o asumidos por ellos, y serán extradiegéticos los elementos externos al mundo ficcional, como los mecanismos narrativos que aparecen en un relato sólo para producir efectos en el lector o espectador, sin que afecten la coherencia interna del universo narrativo.





- ▶ *Syriana* plantea un asunto global, actual, con un desarrollo tan complejo como las relaciones entre los distintos actores internacionales. (Stephen Gagham, 2005)
- ▶ Es una película de caminos que se bifurcan exponencialmente, hasta 30 segundos antes del final. Afiche de *Los sospechosos de siempre* (Christopher Nolan, 1995)

misma línea de anacronismos por inversión, las películas *Irreversible* y *Peppermint Candy* (Lee Chang-dong, 2000) constituyen ejemplos interesantes, especies de palíndromos audiovisuales.

#### Narrativas bifurcadas "Forking-path narratives"

Si el caso anterior suponía la confusión entre distintos fragmentos temporales de una misma línea de tiempo, este segundo tipo de narrativa modular nos pone ante líneas temporales alternativas, como los dientes de un tenedor. Los ejemplos en los que más se detiene Cameron son *Corre Lola corre*, donde esta estructura de bifurcación en tres líneas alternativas es más que evidente y *El día de la marmota* (Harold Ramis, 1993), en el que un personaje se ve conminado a vivir una y otra vez el mismo día, que se repite como un bucle cada vez que se levanta en la mañana, sien-

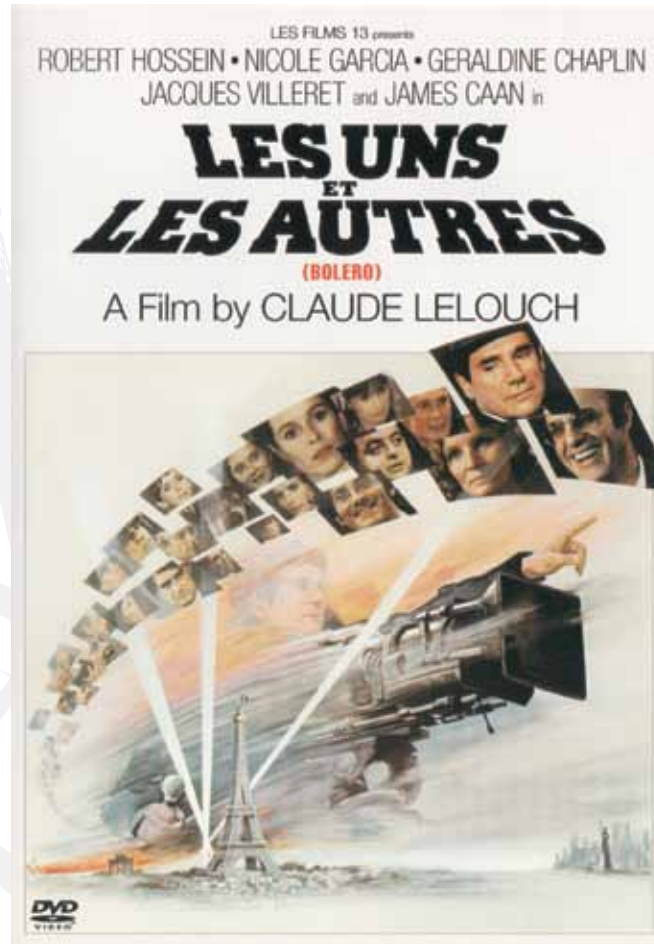
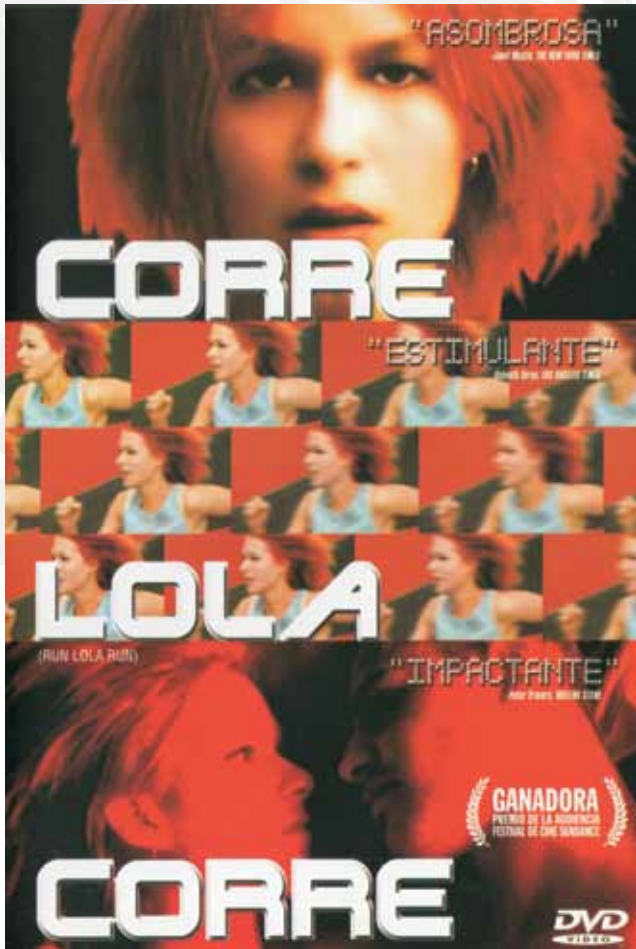
do él, el único que advierte que se trata de un tiempo repetido, por lo que decide aprovechar esta suerte de "eterno presente" para diseñar distintas versiones de su jornada.

Otro ejemplo reciente, que alterna esta modalidad con el puzzle psicológico, es la cinta *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael, 2009) que cuenta la vida del último ser mortal sobre la faz de la tierra, en un mundo futuro en que los demás de la especie humana han alcanzado una especie de inmortalidad y en el que su biografía ha sido recuperada a través de una entrevista televisiva. El señor Nobody relata su historia, pero no nos da una versión sino tres posibles alternativas, cada una de las cuales está atada a una mujer diferente, a una de tres niñas que conoció en su infancia. Pero, la realidad de cualquiera de las tres historias se pone en duda en un final abierto e impredecible.





Será modular toda historia que cuente con diversas líneas narrativas que se alternan, entrecruzan o enredan, o aquella que fragmente una única línea narrativa y nos presente sus partes según distintas modalidades.



► *Corre Lola corre* plantea tres alternativas de desarrollo de la película, determinada, cada una, por hechos circunstanciales. (Michael Tykwer, 1998)

► *Les uns et les autres* va tejiendo el destino de 4 familias que no se conocen, pero tiene la Segunda Guerra Mundial y un evento histórico en común. (Claude Lelouch, 1981)

### Narrativas episódicas

Como se menciona al principio, la trama episódica era para Aristóteles la peor de las formas narrativas, pues desajusta las conexiones causales de la narrativa clásica. El filósofo las definía como aquellas en las que los episodios se siguen sin probable o inevitable secuencia. Allan Cameron propone dos tipos de estructuras episódicas:

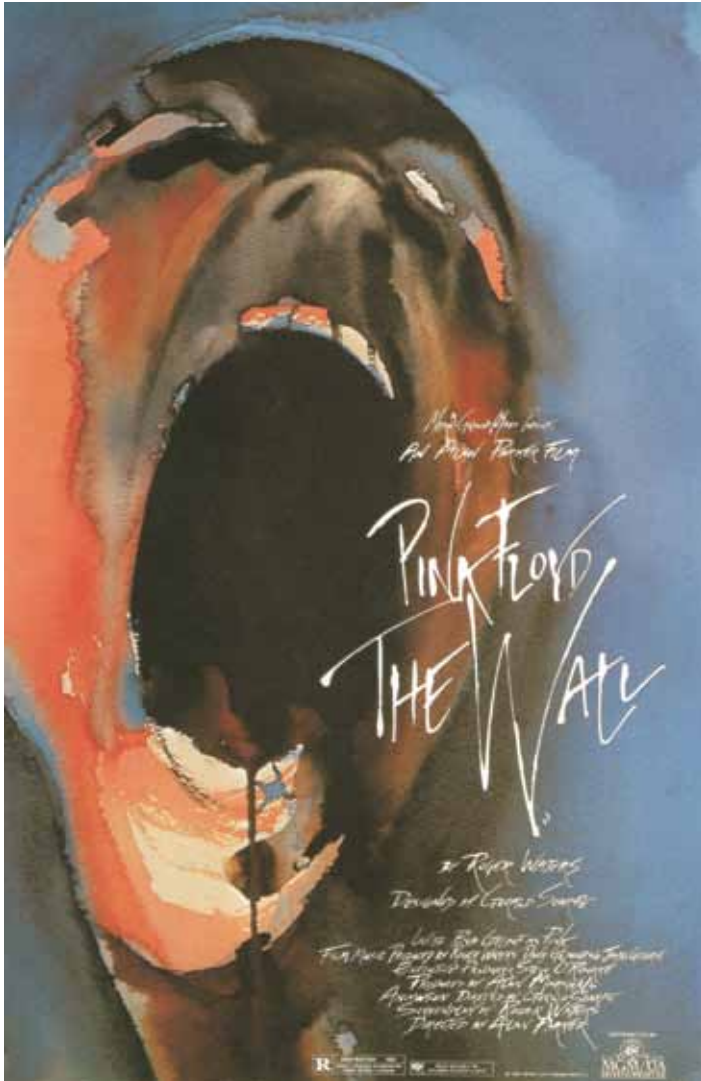
*Series abstractas*: son aquellas en las que el criterio que enlaza los distintos episodios es un sistema formal no-narrativo, exterior a los elementos de la diégesis. Películas de Peter Greenaway como *Una zeta y dos ceros* (1985), cuyos episodios están organizados por una lista alfabética de animales; *Conspiración de mujeres* (*Drowning by numbers*) (1988) en la que el criterio de enlace es una progresión numérica de 1 a 100; *Los libros de Próspero* (1991), donde son los códigos y manuscritos

los que determinan los episodios o fragmentos del relato; o *Las maletas de Tulse Luper* (2003, 2004, 2007), la historia de un personaje contada a partir de 92 maletas dispersas por el mundo. Aunque todas estas películas tienen una trama que se desarrolla según su propia lógica, los criterios abstractos de listas y enumeraciones imponen la forma episódica a cada una de ellas.

Otro ejemplo citado por Cameron es la cinta *32 short films about Glenn Gould* (François Girard, 1993) que cuenta la historia del famoso pianista canadiense a través de 32 viñetas, cada una de las cuales se presenta en un estilo y una aproximación distinta, aunque el relato biográfico siga una trama lineal.

*Antología*: este otro tipo de narrativa episódica consiste en la reunión de una serie de historias cortas desconectadas entre sí, y que se relacionan únicamente por compartir el mismo espacio diegético. Cameron cita el *Decálogo* (1988-1989) de Krzysztof Kieslowski, cuyas





► La película tiene el mismo orden arbitrario en que aparecen los pensamientos a la mente de un artista que construye, incesante, una metáfora. *Pink Floyd The Wall* (Alan Parker, 1982)

historias comparten un espacio físico, ciertos edificios de apartamentos en Varsovia; o la trilogía de los colores *Azul, Blanco y Rojo* (1993-1994) cuyos personajes sólo tienen en común el haber sobrevivido a un naufragio. Así mismo, *Mystery train* (Jim Jarmusch, 1989) presenta tres historias cuya referencia común es la ciudad de Memphis, Tennessee, hogar de origen de Elvis Presley (personaje que también es un *leitmotiv* de la película) y *Una noche en la tierra* (1991), del mismo director, que describe una noche en la vida de cinco taxistas ubicados en ciudades distintas alrededor del mundo. El elemento visual que enlaza las historias lo constituyen cinco relojes que indican la hora en cada una de las ciudades.

En el ámbito local, podemos citar como pertenecientes a esta clase de narrativa episódica la película *Sístole y diástole* (Harold Trompetero, 2000), que cuenta 35 historias independientes entre sí pero conectadas por

la temática de las relaciones de pareja y sus posibles variaciones, con una fuerte referencia a la clase media colombiana, o al menos, capitalina. Esta película también podría clasificarse en el subgrupo anterior, pues más que un criterio espacial o diegético de cualquier tipo, lo que reúne las historias en esta antología es la idea del amor, o al menos, de relación sentimental.

También se ubica en este grupo la producción *Bogotá 2016* (Alejandro Basile, Ricardo Guerra, Pablo Mora, Jaime Sánchez, 2001), película antológica que reúne a cuatro directores encargados de tres mediotrajados autónomos: *¿Quién paga el pato?*, *La Venus virtual* y *Zapping*. Todas son propuestas de ficción anticipativa, relatos ambientados en Bogotá en un futuro cercano, en un año concreto. Sin embargo, cada una da su propia versión de la capital colombiana y aparte de este marcador espacio temporal, constituyen universos diegéticos independientes.

#### *Narrativas de pantalla dividida* “Split-screen narratives”

En este caso la modularidad está articulada en el espacio bidimensional de la pantalla a través de divisiones. Este es un recurso que existe en el cine casi desde sus inicios, pero cuyo uso se ha restringido a expresar la simultaneidad de acciones o al establecimiento de paralelismos parciales entre secuencias y situaciones. Se trata de un recurso gráfico muy común en televisión (noticieros, telenovelas, magazines) pero que también es parte cotidiana de las interfaces gráficas de los computadores y de uso común en los videojuegos. Lev Manovich ha llamado a esta forma compositiva *montaje espacial*, recordando cómo, ya en los años 20 Abel Gance utilizaba este recurso en *Napoleón* (1927):

La tecnología tradicional del cine y el video estaba pensada para llenar por completo la pantalla con una única imagen. Por tanto, al explorar el montaje espacial, el cineasta tenía que trabajar «contra» la tecnología, lo cual explica, en parte, por qué tan pocos lo intentaron. Pero en los años sesenta, la pantalla se convirtió en un monitor de ordenador de representación en bits, con píxe-



En *El día de la marmota*, el personaje principal se ve conminado a vivir una y otra vez el mismo día, que se repite como un bucle cada vez que se levanta en la mañana, siendo él, el único que advierte que se trata de un tiempo repetido.

les individuales que correspondían a ubicaciones en la memoria que podían ser actualizadas de manera dinámica por un programa informático, con lo que se rompió la lógica de una imagen/una pantalla. (Manovich, 2005: 400)

La serie televisiva *24* (2001-2010) se hizo famosa por su uso continuo de la pantalla dividida para narrar la simultaneidad de acciones y situaciones del "tiempo real" de una hora que narra cada episodio, de manera que el montaje espacial era casi un imperativo. El recurso fue imitado en todo el orbe, con mayor o menor pertinencia (véase su uso en las telenovelas nacionales) pero el cine también lo ha aprovechado. La película *Hulk* (Ang Lee, 2003) apela a la pantalla dividida para aproximarse al cómic, donde el montaje espacial cumple las veces del montaje temporal del cine. Pero la cinta que lleva al extremo el uso de este recurso es *Timecode*, de Mike Figgis, en la que la pantalla se ve dividida en cuatro sub-pantallas, y en cada una se presenta un plano secuencia correspondiente a una línea narrativa. Rodados simultáneamente, estos cuatro planos confluyen en el punto en que se cruzan sus protagonistas, y aunque por momentos es difícil saber a cuál recuadro prestar atención, Figgis se las arregla (aprovechando el sonido, sobre todo) para dirigir la atención del espectador a la sub-pantalla portadora del interés narrativo en cada momento.

Allan Cameron cita otros dos ejemplos, ubicados en las fronteras del cine tradicional que colindan con las artes interactivas o con el videoarte: la primera es *AKA* (Duncan Roy, 2002), que fue diseñada para ser proyectada en tres pantallas simultáneamente y cuenta la historia de un joven que se ve obligado a asumir una identidad nueva para acceder a la alta sociedad. Y la obra *Pretend* (Julie Talen, 2003), en la que la artista utiliza un amplio repertorio de recursos de pantalla dividida para contar la historia de dos niños que fingen su desaparición para lograr que sus padres vuelvan a estar juntos como pareja<sup>6</sup>.



► *Chelsea girls* es una película que no tiene secuencia narrativa y se edita para ser vista en pantalla dividida. (Andy Warhol, 1966)

### A manera de cierre: el juego continúa...

Como toda clasificación, la de Cameron se ve cuestionada ante distintas producciones que mezclan las categorías aquí propuestas, o que suponen formas tan complejas que son difícilmente reducibles a alguna de ellas. Sin embargo, constituyen un punto de referencia a partir del cual identificar las múltiples desviaciones que surgen cada vez con más frecuencia, como alternativas a la narración clásica del cine de ficción, pero que no agota la complejidad de sus propuestas. Se podría añadir a las narrativas episódicas, por ejemplo, un nuevo subgrupo que nos atrevemos a bautizar como *narrativas contenedoras*, en las cuales un marco narrativo general sirve como contexto diegético en el que se incluyen series episódicas. Se trata de una estructura muy común en el cine de terror, como lo afirma

6 Fragmentos de esta obra se pueden apreciar en <http://www.glimpseculture.com/pages/pretend.php>



► La película sucede sin tiempo cronológico, como los sueños de Buñuel y Dalí que la inspiran. *El perro andaluz* (Luis Buñuel, 1929)





La serie televisiva *24* se hizo famosa por su uso continuo de la pantalla dividida para narrar la simultaneidad de acciones y situaciones del “tiempo real” de una hora que narra cada episodio.

el escritor español David G. Panadero, en su obra *Terror en píldoras*, rastreando esta estructura narrativa en la literatura de horror del siglo XIX:

[...] este tipo de historias episódicas de terror suelen respetar un esquema común casi inamovible: durante una noche en la que se espera que vaya a acontecer algo funesto, un maestro de ceremonias —en algunos casos encontramos varios— toma la voz cantante para contar al resto de personas allí reunidas una serie de desventuras y asuntos escabrosos. [...] el cine ha llevado un paso más lejos la propuesta: el maestro de ceremonias no se dirige a un grupo determinado de personas, sino que apela directamente al espectador, que será quien reciba esas historias sin ningún tipo de mediación, y, de forma concluyente, aceptará las reglas del juego al prestar atención con los cinco sentidos, durante algo más de hora y media, a ese anfitrión, que puede ser sincero o impostor, albergar buenas intenciones o depararnos una espeluznante sorpresa final... (Panadero, 2010: 2)

Este esquema se presenta con variaciones, como en el caso de *Doctor Terror* (Freddie Francis, 1965) que cuenta la historia de cinco hombres que comparten lugar en un tren cuyo destino no se conoce, hasta que llega un individuo misterioso, el Doctor Schreck, a leerles su fortuna a través de una baraja de Tarot. Los episodios contenidos en esta cinta son cada uno de los decursos futuros de los cinco personajes.

Pero el esquema de *narrativa contenedora* puede presentarse de maneras mucho más complejas y ambiguas. Vale la pena finalizar este artículo haciendo referencia a una producción colombiana que, precisamente, supone una variación extrema de dicha narrativa. Se trata de la cinta animada *Los extraños presagios de León Prozac* (Carlos Santa, 2010). En una variación del tema de Fausto, esta película nos presenta, en una especie de prólogo en imagen real, a un joven artista circense que, tras recibir una convocatoria de trabajo en una publicidad callejera, se encuentra con Mefisto Ritalini, quien solicita “imaginación e ideas para conformar un circo” y ofrece, por supuesto, “gloria, dinero y fama”. El joven Prozac asiste a la convocatoria, ingresando al universo oscuro y mágico de Ritalini, en una suerte de descenso a un infierno circense en el que asiste a distintos espectáculos, cruzando varias puertas para acceder a cada uno de ellos. El límite entre un episodio y otro no es claro, y generalmente son claves visuales las que permiten diferenciarlos, como variaciones entre

diversas técnicas de animación: *Stop-motion*, recortes, dibujo animado tradicional, entre otras.

Un gran punto de anclaje lo constituyen los parlamentos, pues, aunque explican de manera ingenua las imágenes, permiten ubicar a los personajes, cuya apariencia muta de una técnica a otra, a la vez que van desarrollando una propuesta conceptual que reflexiona de manera crítica sobre el papel del arte en la sociedad actual. Por lo demás, esta película cuestiona los órdenes narrativos tradicionales y se hace esquivia a la hora de reducirla a una clasificación dentro de la modularidad. En algún punto incluso uno de los personajes cuestiona el afán por conjurar el caos en una narración coherente, lo cual no quiere decir que la película no tenga su propia coherencia, aunque a veces sea difícil encontrarla.

El esquema contenedor al que hacemos referencia permite vislumbrar una estrategia muy interesante para armonizar la multiplicidad sin reducirla u homogeneizarla: cada “función de circo” obedece a su propia estética y sin embargo se enlaza con las demás en un pandemónium de voces que es el reflejo de su producción. De hecho, la propuesta de Santa es modular incluso en el ámbito creativo, pues fue desarrollada a lo largo de años de trabajo con diversos artistas, cuyas huellas quedan implícitas en un sujeto de enunciación colectivo.

Volvemos así al puzzle, a la adivinanza, al acertijo, palabras que siguen siendo metáforas para aludir a la experiencia filmica: pues a diferencia de los rompecabezas —que siempre tienen una misma solución, una misma disposición de las piezas en la que todas encajan y dan lugar a una imagen definitiva y homogénea, a pesar de las fisuras y los cortes— un enigma audiovisual puede ser resuelto de múltiples formas y la imagen global resultante es tan diversa como heterogéneos son sus espectadores. Todo filme es un puzzle que nunca termina de completarse.

## JUAN ALBERTO CONDE ALDANA

Comunicador social y magister en filosofía de la Universidad Javeriana. Profesor asociado de la Maestría en Semiótica de la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

## Bibliografía

BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona: Paidós. (1996)



- \_\_\_\_\_. "Film futures" en *SubStance*, Vol. 31, No. 1, Pgs. 88-104. (2002)
- \_\_\_\_\_. *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press. (2006)
- BUCKLAND, Warren. *The cognitive semiotics of film*. Cambridge: Cambridge University Press (2004)
- \_\_\_\_\_. (Editor) *Puzzle films: complex storytelling in contemporary cinema*. Oxford: Wiley-Blackwell. (2009)
- BURCH, Noël. *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra. (1987)
- CAMERON, Allan. *Modular narratives in contemporary cinema*. New York: Palgrave McMillan. (2008)
- DELEUZE, Gilles. *Estudios sobre cine. La imagen-tiempo*. Barcelona: Paidós. (1989)
- KINDER, Marsha. "Hot spots, avatars, and narrative fields forever - Bunuel's legacy for new digital media and interactive database narrative" en *Film Quarterly*, Vol. 55, No. 4, Pgs. 2-15. (2002) (Citada por Cameron, 2008)
- MANOVICH, Lev. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación: la imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós. (2005)
- METZ, Christian. *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Vol. 1. Barcelona: Ediciones Paidós. (2002)
- \_\_\_\_\_. *Lenguaje y cine*. Barcelona: Editorial Planeta. (1973)
- MITTEL, Jason. "Narrative complexity in contemporary american television" en *The Velvet Light Trap*, No. 58, Pgs. 29-40. (2006) Consultado online en: <http://justtv.files.wordpress.com/2010/12/mittell-narrative-complexity.pdf>
- PANADERO, David G. *Terror en píldoras: las películas episódicas de terror*. Madrid: Grupo Kelton. (2010)
- PANEK, Elliot. "The poet and the detective: defining the psychological puzzle film" en *Film Criticism*, No. 31, Pgs. 62-88 (2006)
- PEREC, Georges. *La vida instrucciones de uso*. Barcelona: Círculo de lectores. (1993)
- RIESER, Martin y ZAPP, Andra (Editores) *New Screen Media: cinema/art/narrative*. Londres: British Film Institute. (2004)
- VESNA, Victoria. *Database aesthetics. Art in the age of information overflow*. Minneapolis-London: University of Minnesota Press. (2007)