



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN

"CINE Y NARRATOLOGÍA:  
LAS ESTRUCTURAS NO LINEALES"

SEMINARIO-TALLER EXTRACURRICULAR  
"INTERDISCURSIVIDAD: HISTORIA-CINE-LITERATURA"

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE:  
**LICENCIADO EN PERIODISMO  
Y COMUNICACION COLECTIVA**

P R E S E N T A :  
**MARTÍN REYES RICO**

ASESOR: JOSÉ MIGUEL GONGORA IZQUIERDO



ENERO, 2005

m. 339988



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

A las cuatro mujeres, que hasta ahora, han llenado y son mi vida:  
Abuela; generosidad y fortaleza, ya no estas, pero ahora son parte de  
mi y me sostienen.

Mamá; sacrificio y valor ante la vida aun te mantienen luchando,  
gracias por estar compartiendo nuestro tiempo.

Ana Lilia; Incondicionalmente a mi lado, con tu amor hemos  
conseguido varias metas y, además, regalándome más vida.

Mireille; mi regalo más grande de toda la vida.

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas  
UNAM a digitalizar en formato electrónico e impresa  
contenido de mi trabajo recepcional.  
NOMBRE: Marco Razo  
FECHA: 17-01-05  
FIRMA: [Firma]

A todos mis amigos que han enriquecido a quien esto escribe;  
como ser humano, como profesional y como amigo. Especialmente  
a esos compañeros de tantos años: Hugo, Lázaro, Leo, Chucho,  
Carlos, Mangas y muchos más que no menciono o que ya no  
están compartiendo el aire de esta vida.

# Índice

---

	Página
Introducción .....	2
1. Cine y narratología	
1.1 Fundamentos .....	7
1.1.1 Narratología y cine .....	10
1.2 Niveles de la narratología .....	12
1.2.1 Historia .....	13
1.2.2 Relato .....	15
1.2.2.1 Tiempo: orden, duración y frecuencia	
1.2.2.2 Focalización: voz y perspectiva	
1.3 Estructuras no lineales en el cine contemporáneo ...	28
1.3.1 El cine .....	36
2. Ejemplos de estructuras no lineales en el cine contemporáneo	
2.1 <i>Pulp fiction</i> .....	45
2.2 <i>Corre Lola, corre</i> .....	53
2.3 <i>Irreversible</i> .....	59
Conclusión .....	65
Fuentes .....	67

## Introducción

---

Jorge Luis Borges afirma que no existe nada nuevo sobre la faz de la tierra, pues todo está dicho, que el valor de las cosas consiste en retomar lo que queda en la mente y describirlo buscando significar algo. Principio en el que puede estar basada la invención del cinematógrafo. No sabemos que impulsó a la creación de esta máquina, pero se ha convertido en un instrumento inmejorable para la expresión y la representación de nuestro mundo; aunado a la invención del montaje y del establecimiento del lenguaje cinematográfico.

Con bases artísticas del teatro, la pintura, la música, la escultura, la fotografía, literatura, y un largo etcétera, el cine ha buscado, además del entretenimiento, el transmitir ideas y/o sentimientos y producir en el espectador un efecto estético, sentimental o de provocación y, probablemente, este precepto sea el que han seguido los cineastas y los escritores al realizar nuevas historias y, principalmente, al buscar nuevas formas de contar las historias.

Los texto cinematográficos han evolucionado y han hecho evolucionar al espectador lo que permite encontrar relatos complejos y su lectura. Estos textos, sin una estructura narrativa lineal, con una ruptura de esta línea o no lineales son los que a últimas fechas han significado mayor impacto dentro de los receptores y los objeto de estudio de esta investigación.

Por obvias razones de espacio y tiempo, este estudio aborda solo parte de cada uno de los posibles filmes con estructura narrativa no lineal existentes. Además, si se intentara, sería una falacia desde el inicio porque no se tiene acceso a toda la cinematografía mundial ni las posibilidades de revisarla en forma y tiempo. Sin embargo, se hace mención de varias películas representativas de este tipo de narrativa de diferentes lugares del mundo, siempre ponderando el uso de la estructura más que el origen del film.

Pero además, también es complejo analizar una cantidad significativa de películas con estructura narrativa no lineal, especialmente porque desde el inicio del cine y de la utilización del montaje se han hecho experimentos de expresión con ruptura del equilibrio cronológico y se han hecho relatos que conjugan aspectos reales, ficticios, sentimientos y conceptos abstractos. Razón que nos lleva a elegir como principal objeto de investigación tres filmes que en los últimos 10 años han impactado al espectador por su forma de ser narrados y por el impacto o reacción provocados en él.

Esta filmografía directa es *Pulp Fiction* (*Tiempos violentos*, E.U., 1994), del director Quentin Tarantino; *Lola rennt* (*Corre Lola, corre*, Alemania, 1998), de Tom Tywyker; e *Irreversible* (Francia, 2002), de Gaspar Noé. Las tres películas han hecho reaccionar al espectador en diferentes formas, desde la ovación hasta la ira, en uno o en todos los casos.

La primera ha sido considerada una de las mejores películas de los 90 y la obra maestra del director; sin dejar de lado el hecho de que fue calificada de violenta y de excesivamente gráfica en las imágenes presentadas. Pero lo relevante es la forma en que son narradas y entrelazadas las tres historias que la componen y el orden discordante de los hechos expuestos.

La segunda agrega, al orden, la frecuencia de los hechos e introduce música novedosa para la cinematografía y el uso de animaciones, un elemento más de conjunción de herramientas expresivas anexado al cine; con lo que se reafirma que el séptimo arte es una amalgama de ellos.

La tercera película esta contada en orden inverso, pero no fue la primera que ensayó esta estructura no lineal. En el 2000, la película *Memento* (EU) de Christopher Nolan, hizo lo propio y utilizando los recuerdos de su protagonista iba de atrás hacia delante; sin embargo, por su complejidad narrativa pasó sin gran reconocimiento del público en general. Los críticos la alabaron por su

estructura del relato y por el uso de otros elementos de expresión como la fotografía fija y los tatuajes.

Pese a lo anterior, la decisión de estudiar *Irreversibles* es por ser más reciente; y por ello, más presente en la memoria colectiva. Pero además, por el impacto observado en los espectadores que la vieron: ansiedad, antipatía y rechazo; que suscitó la salida de los espectadores de las salas. Este hecho no será calificado en este reportes, sólo sirva como mero apunte para enfatizar el por cual se escogió este filme para ser analizado en lugar de algún otro.

Sin embargo, cómo se analiza la estructura de un relato cinematográfico. Se han hecho estudios sobre el relato en el cine y un ejemplo de ello es el de los estudiosos canadienses André Gaudreault y François Jost, que retomaremos en el transcurso de este trabajos. Pero ellos toman como base los estudios hechos sobre las estructuras narrativas en la literatura y principalmente los estudios narratológicos de Gérard Genette, usándolo como guía en su estudio *El relato cinematográfico*. Además, varios de los investigadores de la narratología, en varias partes del mundo, incluyendo México, hacen referencia a Genette.

Por lo anterior, aunque en este reporte de investigación hacemos referencia a varios estudios e investigadores, como el holandés Teun A. van Dijk, el español José Ángel García Landa o la mexicana Luz Aurora Pimentel, la principal base del marco referencial son los estudios de narratología de Gerard Genette.

Y dentro de los es estudios de narratología de Gerard Genette, los básicos para este estudio son los relacionados a la temporalidad del relato, los cuales se circunscriben en los estudios modales de la narratología. Genette hace una distinción entre los estudios de narratología, modal y temática, la primera sobre la forma del relato y la otra, sobre la historia que se relata, esto



se ahondará en su momento por que es necesario tenerlo presente en el momento del análisis de la filmografía directa.

Esto sirve para plantear que es dentro de las investigaciones literarias donde más se ha avanzado sobre el estudio de las estructuras no lineales del relato y, por ello mismo, es donde observemos las bases para este trabajo y las llevamos al estudio de la estructura narrativa en el cine, específicamente a las tres películas mencionadas, aunque no dejamos de mencionar algunas que nos resaltan por el uso de una estructura poco común en el relato cinematográfico. Obviamente, algunas más se nos irán de la mente y del conocimiento de quien esto escribe y no aparecerán en este reporte.

El realizar este reporte pretende llevarnos a un viaje por las formas del relato no cronológicas y ejemplificar su uso, cada vez con más frecuencia, en los textos cinematográficos. Las estructuras no lineales, discordantes o no cronológicos llaman más la atención de los espectadores y le piden su participación para armar la historia o para generar su propia opinión. No se les pregunta directamente, pero lo deja pensando a través de los hechos narrados.

Pero el uso de estas estructuras no lineales de la narrativa también es producto de la educación del espectador; de ser simples observadores de imágenes, primero fijas y después en movimiento, se nos ha capacitado para interpretar mensajes y estructurarlos en nuestra mente y darles forma y comprender las historias presentadas en el cine.

Para finalizar como empezamos, parafraseando a Borges, escribiré otras palabras sobre las estructuras no lineales: son un laberinto que intenta crear un camino agradable, interesante, con imaginación para llegar a un fin, tal vez ya conocido.

# Capitulo 1

*Pienso que la forma en la que la vida fluye está mal. Debería ser al revés: uno debería morir primoro, para salir de eso de una vez. Luego, vivir en un asilo de ancianos hasta que te saquen cuando ya no eres tan viejo para estar ahí. Entonces empiezas a trabajar, trabajar por cuarenta años hasta que eres lo suficientemente joven para disfrutar de tu jubilación.*

*Luego, fiestas, parrandas, drogas, alcohol. Diversión, amantes, novios, novias, todo, hasta que estas listo para entrar a la secundaria... Después pasas a la primaria, y eres un niño(a) que se la pasa jugando sin responsabilidades de ningún tipo...*

*Luego pasas a ser un bebé, y vas de nuevo al vientre materno, y de ahí pasas los mejores 9 meses de tu vida flotando en un liquido tibio, hasta que tu vida se apaga en un tremendo orgasmo... ¡eso es vida!*

*La vida según Quino, Quino*

# 1. Cine y narratología

---

El cine ha sido analizado desde varios puntos de vista, pero principalmente desde la correcta utilización de las herramientas y del lenguaje cinematográfico, así como el desempeño de quienes trabajan en la elaboración o en la manufactura del filme: actores, diseñadores de vestuario, decoradores, fotógrafos, editores y por su puesto el director. Sobre el guión se califica su originalidad, adaptación de la historia, su expresión y pocas veces sobre su estructura del relato o la forma en que cuenta la historia la película.

Tan es así, que hay pocas referencias a investigaciones sobre la estructura del relato en la cinematografía mundial. Visto como un acto comunicativo, el cine puede ser analizado como un producto que envuelve una forma de comunicación, con intención tacita del emisor de impactar al espectador, pero no explica la estructura del relato. De hecho, en la literatura es dónde más estudios al respecto existen, creando una ciencia para el estudio del relato y la historia, la narratología.

La narratología es la ciencia que estudia la historia y la forma en que es contada dentro de la literatura, no tan blanco y negro, sino con sus matices; es decir, la intencionalidad del autor y otras características del relato literario y por ello es que se toman los fundamentos de la narratología para analizar el cine en sus estructuras narrativas

## 1.1 Fundamentos

Luz Aurora Pimentel, en su ensayo *El relato en perspectiva*<sup>1</sup> comenta que los seres humanos, en su entorno social, "tienen una vida narrativa: existe una

---

<sup>1</sup> Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México, Siglo Veintiuno / UNAM, 1998. p. 1

correlación entre la actividad de narrar una historia y el carácter temporal de la experiencia humana que es una necesidad transcultural, porque el tiempo adquiere un carácter humano en la medida en que se articula de modo narrativo y que el relato adquiere su significación cabal porque se convierte en condición de la existencia temporal".

Esta reflexión, basada en estudios, entre otros, de Gérard Genette, como ella misma lo señala, lleva a deducir que la forma de relatar una historia siempre ha estado implícita en el ser humano y conlleva sobrentendida una intención; ya sea enfatizar un hecho, con la finalidad de influir en algo o en alguien o con la idea de impresionar; por ejemplo, los textos históricos, que en algunos casos alaban o desacreditan a un personaje. La comunicación analiza parte de esta intencionalidad del mensaje pero la estructura misma del relato es parte del estudio de la literatura y del método narratológico.

La narratología contemporánea analiza la complejidad del relato, el cual puede estar inmerso en una relación de comunicación, de tal manera que el emisor estructura su texto en función del efecto que busca producir en el receptor, por lo que la interpretación del texto no sólo se limita al contenido sino a conocer la intención comunicativa del enunciador. Según fundamentos de Gérard Genette<sup>2</sup>, puede ser a través de la perspectiva desde donde es narrado el relato y se refleja en la información narrativa presentada al lector. Luz Aurora Pimentel habla sobre ello en su ensayo (*El relato...* 1998, p. 96), refiriéndose a la perspectiva como un punto de vista sobre el mundo.

Al hablar del relato, los estudiosos no sólo se refieren al relato oral o al escrito, sino también al filmico, el de las imágenes; sin importar el medio de comunicarlas. Aquí es necesario hacer un alto para realizar algunas puntualizaciones sobre estos tres tipos de relatos: el relato oral sitúa a dos personas (emisor y receptor) frente a frente: una que narra (narrador) y otra

---

<sup>2</sup> Genette, Gérard, *Figuras III*, Barcelona, Lumen, 1989

que escucha su relato<sup>3</sup>, por lo que se puede calificar como un acto *en presencia*<sup>4</sup>, un acto que se lleva a cabo aquí y ahora, cuando los dos interlocutores están en presencia uno del otros. Un acto comunicativo simple y sencillos. Esto es uno de los aspectos esenciales del relato oral y que lo opone, particularmente, al relato escrito que es la novela.

Los mismos Gaudreault y Jost mencionan que, a diferencia de la narración del relato escrito, la presentación del narrador oral es *inmediata* en el sentido de que interviene *en seguida, en el instante mismo* del acto comunicativo, pero también en el sentido de que es *sin intermediarios*<sup>5</sup>, punto discutible por algunos comunicólogos, pero que no viene a discusión en este momento.

En efecto, el relato escrito llega al lector (receptor) *en diferido*, puesto que no se remite en el mismo momento de su emisión. Además, siguiendo estos mismos postulados, el lector toma conocimiento de ello gracias a un intermediario, un libro, un periódico, etc. que es resultado de un acto comunicativo previo, la escritura, que usa un medio. Para concluir este largo paréntesis, el relato oral se hace *en presencia*, mientras que el escrito se hace *en ausencia* del narrador, al igual que el relato filmico. Conviene hacer esta diferenciación entre las formas de narrar para abordar el estudio del relato: la narratología.

Aparentemente, hace falta una definición de relato; sin embargo, por orden de ideas y por clasificación de prioridades, se presentará en un apartado específico más adelante en el que nos será más fácil utilizarlo y hacer referencia al mismo.

<sup>3</sup> Gaudreault, André y François Jost. *El relato Cinematográfico*. México, Paidós Comunicación, 1995. Esta diferenciación está tomada de un estudio específico de relato dentro del cine para hacer más entendible la diferencia entre relatos escritos y filmados, la literatura tiene más estudios sobre este aspecto y las imágenes no suelen ser estudiada desde este punto de vista.

<sup>4</sup> *ibidem*, p 18

<sup>5</sup> *ibidem*, p 19

### 1.1.1 Narratología y cine

Para entender mejor la conceptualización de narratología, hay que decir que este término fue tomado por Gérard Genette de un estudioso de la narratividad, Tzvetan Tudorov, y fue, precisamente Genette quien planteó los orígenes, como disciplina, de esta *narratología modal*, como la llamó en oposición a la *narratología temática*.

"Por lo visto, entonces habría lugar para dos tipos de narratología: una temática, en sentido lato (análisis de la historia o contenidos narrativos), la otra formal, o más bien modal: el análisis del relato como modo de "representación" de las historias, opuesto a los modos no narrativos como el dramático (...). Pero sucede que los análisis de contenido –las gramáticas, lógicas y semióticas narrativas– hasta hoy a duras penas si han reivindicado el término de la narratología, el cual queda como propiedad exclusiva (¿provisionalmente?) de los analistas del modo narrativo. Esta restricción me parece, en suma, legítima ya que la sola especificidad de lo narrativo reside en el modo, y no en su contenido, mismo que puede muy bien adaptarse a una 'representación' dramática, gráfica u otra".<sup>6</sup>

Sobre esto mismo, Luz Aurora Pimentel, refiriéndose a Genette, apunta que muchos de los estudios narratológicos "constituyen un análisis lógico o semiológico del contenido narrativo, haciendo caso omiso de su forma de transmisión (oral, escrita, cinematográfica, etc.); mientras que otros son análisis formales del relato atendiendo al modo o situación de enunciación".<sup>7</sup>

Por ello, Pimentel hace la distinción entre narratología y estudios genéricos: un estudio narratológico "implica la exploración de los diversos aspectos que conforman la realidad narrativa... que son, entre otros, la situación de la enunciación, las estructuras temporales, la perspectiva que orienta el relato, así como la indagación sobre modos de significación y de articulación discursiva... mientras que un estudio genérico procede a partir de especificaciones temáticas y de la descripción de un conjunto de codificaciones

<sup>6</sup> Genette, Gerard. *Nuevo discurso del relato*. Cátedra, Madrid, 1998, p.12.

formales como producto histórico de la convención... Los estudios genéricos se ubican en el cruce de los temáticos y los de historia literaria; la narratología se sitúa en una dimensión más abstracta".

Para comprender mejor los tipos de estudios, modal y temática, se debe de hacer hincapié en los objetos de estudio y su metodología. La *narratología modal* analiza las formas de expresión según el soporte con que se narra: formas de la manifestación del narrador, materias de la expresión manifestada por uno u otro de los medios narrativos (imágenes, palabras, sonidos, etc.), y entre otros, niveles de narración, temporalidad del relato y punto de vista o focalización. La *narratología temática* analiza la historia contada, las acciones y funciones de los personajes y las relaciones entre los actores<sup>8</sup>.

La conjunción de artes y materiales implícita en los textos cinematográficos, que son soporte con lo que se narra la historia y que llevan a la creación de medios de narración (imágenes, palabras, sonidos) obligan a tener una opción de estudio del cine bajo la luz de la *narratología modal* y los fundamentos de Genette. Además, la formalización de este investigador es la pauta semiológica de la reflexión sobre la expresión cinematográfica que involucran: relato, modo, temporalidad y focalización (o punto de vista), sin permitir perder las especificaciones del lenguaje cinematográfico, dónde hablamos de encuadre, movimientos de cámara, montaje, ritmo, etcétera. Cualidades espacio temporales que también envuelven aspectos de orden, tiempo y frecuencia analizados en la narratología y que se desarrollan más específicamente en líneas adelante.

---

<sup>7</sup>Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México, Siglo Veintiuno / UNAM, 1998. p. 8

<sup>8</sup> Genette, Gérard. "Discurso del relato", en *Figuras III*. Lumen, Barcelona, 1989.

## 1.2 Niveles de la narratología

A pesar de que se podría hacer una separación y hablar de dos tipos diferentes de narratología, el mismo Genette no hace una separación tajante de la *modal* y de la *temática*, simplemente señala que un texto literario, hablese aquí de novela o cuento, puede analizarse desde alguno de estos puntos, la historia y el relato, pero ponderando el segundo.

Luz Aurora Pimentel amplía estos puntos de análisis y afirma que desde la perspectiva del relato como texto –oral, escrito o cinematográfico– se podrían aislar tres aspectos fundamentales de la compleja realidad narrativa: la historia, el discurso o texto narrativo y el acto de la narración. A esta misma separación metodológica se une José Ángel García Landa<sup>9</sup>, señalando que se deben analizar tres elementos: acción (historia) relato (texto) y discurso (narración).

García Landa afirma que, en el caso de Genette, relato y discurso son identificados en un único nivel (récit = relato). "De la misma manera, Genette no establece una distinción clara entre *tiempo del relato* y *tiempo del discurso*".<sup>10</sup> "Dos secuencias temporales pueden, a primera vista, parecer suficientes si estamos pensando ante todo en el *relato* fílmico... En el cine, el *discurso* se limita a ser *relato* mucho más estrictamente que en la literatura".

Esto viene en relación a que muchos teóricos han señalado que un texto narrativo se funda en una dualidad temporal, aquí conviene citar a Luz Aurora Pimentel: "... la historia narrada establece relaciones temporales que imitan la temporalidad humana real; se miden con los mismos parámetros y tienen los mismos puntos de referencia temporal. Este tiempo narrado constituye el *tiempo diógetico* o *tiempo de la historia*... Por otra parte, el discurso narrativo también está determinado temporalmente; aunque de hecho se trata de un

---

<sup>9</sup> García Landa, José Ángel. *Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa*. Madrid, Universidad de Salamanca, 1998.

<sup>10</sup> *Ibidem*, p. 135.



seudo-tiempo. Esto se debe a que el principio mismo de la sucesión, al cual no puede sustraerse ningún relato verbal, explica la disposición particular de las secuencias narrativas, con lo cual se traza una sucesión, no temporal sino textual a la que llamamos *tiempo del discurso*."

Antes de pasar al cine, es importante ver como se aplican los preceptos de la narratología en la literatura. El texto literario, como ejemplo de relato, es la novela, pero puntualicemos algo: la literatura y cualquier otro tipo de texto, léase cinematográfico o televisivo, es una forma de comunicación, por lo tanto debemos considerar al cine como un texto que tiene un propósito comunicativo bien definido y puede crear algún efecto.

La novela, entendida como un relato ficticio, extenso en prosa, que presenta una sucesión de acciones llevadas a cabo por personajes (dados como reales), y nos hace conocer su psicología, su destino y sus aventuras, con el propósito de producir en el lector un efecto estético. Entonces, para hacer un análisis narratológico de la novela es necesario separar dos niveles de estudio, la historia y el relato.

### 1.2.1 Historia

La historia o *diégesis*, como la designa Genette, va más allá de la pura historia. Expliquemos: la *diégesis* se entiende como "todo aquello que pertenece a la historia contada, el mundo supuesto o propuesto por la ficción, al universo en el que tiene lugar la historia que se cuenta; el universo espacio temporal que designa el relato"<sup>11</sup>. Esto es denominado *universo diégetico*.

El acto de la narración establece una relación de comunicación entre el narrador, el universo diégetico construido y el lector.

---

<sup>11</sup> Genette, Gérard. "Discurso del relato..." p. 208.

Ahondemos un poco más en el tema. Se puede definir diégesis como “el significado o el contenido narrativo (incluso si ese contenido es, en algún caso, de débil intensidad dramática o de escaso valor argumental)”<sup>12</sup>. Esta definición tiene la ventaja, señalan los mismo autores (Jacques Aumont y Alain Bergala) de liberar el concepto de historia de las connotaciones de drama o de acción en movimiento que de ordinario la acompañan.

Aumont y Bergala afirman que la idea de diégesis “no presupone la agitación: implica que se trata de elementos ficticios, surgidos de lo imaginario, ordenados los unos en relación con los otros a través de un desarrollo, una expansión y una resolución final, para acabar formando un todo coherente y en la mayor parte del tiempo enlazado... Esta totalidad, esta coherencia (incluso relativa) de la historia, es lo que parece hacerla autónoma, independiente del relato que la forma. Aparece dotada de una existencia propia que la constituye en simulacro del mundo real...”<sup>13</sup>

Según Genette, la diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es preciso comprenderla como el último significado del *relato*: “es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que se hace cuerpo. Su acepción es más amplia que la de historia, a la que acaba por englobar: es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador. También podemos hablar de *universo diegético*, que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce.”<sup>14</sup>

Este universo diegético tiene un estatuto ambiguo: es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite (por eso decimos que la diégesis es *más amplia* que la historia). Toda historia

<sup>12</sup> Aumont, Jacques, Alain Bergala, *et al. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós, 1989.

<sup>13</sup> *ibidem*, p. 114.

<sup>14</sup> Genette, “Discurso del relato...” p. 208.

particular crea su propio universo diegético, pero a la inversa, el universo diegético (delimitado y creado por las historias anteriores, como en el caso de un género) ayuda a la consolidación y comprensión de la historia. "Por esa razón, a veces se encuentra, en el lugar de universo diegético, la expresión 'referente diegético', tomada en el sentido de marco ficcional que sirve, explícitamente o implícitamente, de fondo verosímil para la historia."<sup>15</sup>

Un último apunte para concluir con la diégesis: en algunas ocasiones, se emplea el término *extradiegético*. "Se usa en particular en relación con la música cuando ésta interviene para subrayar o para expresar los sentimientos de los personajes, sin que su producción sea localizable o simplemente imaginable en el universo diegético. Es el caso bien conocido (por lo que tiene de caricaturesco), de los violines que irrumpen cuando, en un western, el héroe va al encuentro de la heroína en el cercado de los caballos: esta música juega un papel en la diégesis (significa el amor) sin formar parte de ella como la noche, la luna o el viento en las hojas."<sup>16</sup>

### 1.2.2 Relato

En párrafos anteriores se señaló que para el estudio del texto literario se distinguen dos instancias diferentes, historia y relato, lo cual es también muy útil para el análisis de los textos cinematográficos. Para comprender el relato, según Genette, se deben tomar en cuenta diferentes puntos de estudio: el tiempo, que incluye orden, duración y frecuencia y punto de vista, que se compone de distancia y perspectiva o focalización.

Luz Aurora Pimentel señala que dentro de las formas de abordar el análisis de un relato y sus relaciones históricas se debe hacer desde la selección de dos principios, uno cuantitativo y otro cualitativo.

---

<sup>15</sup> Aumont, Jacques, Alain Bergala et al., p. 114, 115.

El principio de selección cuantitativo constituye el mundo narrado en sus aspectos básicos: espacial, temporal y actorial.

- El primero, espacial, es el que describe en mayor o menor detalle, los lugares, objetos, e incluso los actores (en tanto que son "objetos" a describir) que pueblan ese mundo narrado (la dimensión espacial del relato).
- El segundo, temporal, utiliza estructuras de tiempo en la presentación de los acontecimientos (la dimensión temporal).
- Tercero, actorial, son las distintas formas de presentación de los personajes y de su discurso, así como de las relaciones que establecen entre sí y las funciones narrativas que cumplen (la dimensión actorial).<sup>17</sup>

El principio de selección cualitativa, explica Pimentel, rige la perspectiva narrativa. "La perspectiva es una especie de filtro por el que se hace pasar toda la información narrativa; principio de selección que se caracteriza por las limitaciones espacio temporales, cognitivas, preceptuales, ideológicas, éticas y estilísticas a las que se somete toda la información narrativa".<sup>18</sup>

Así pues, la presentación de los objetos, lugares y personajes, y las estructuras temporales pasan por un filtro cuantitativo que determina la cantidad de detalles con la ayuda de los cuales se va construyendo ese *mundo diégetico*. Pero al mismo tiempo pasa por un filtro cualitativo, una perspectiva, un punto de vista (focalización) sobre el mundo, que marca los distintos grados de subjetividad del relato.

El perfil narrativo de un relato se va dibujando a partir de la interrelación de estos dos principios de selección. De este modo, qué partes del espacio

---

<sup>16</sup> *Ibidem*, p. 115.

<sup>17</sup> Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México, Siglo Veintiuno / UNAM, 1998 p. 22

<sup>18</sup> *Idem*.

diegético se nos ofrezcan, en qué orden, con qué ritmo y cuántas veces se narren los sucesos que ocurren en la historia, dependerá de ambos filtros de selección.

Pero definamos el relato: Genette, en forma sencilla, señala que es "el cómo se cuenta la historia"<sup>19</sup>. Pimentel va un poco más a fondo y nos señala que es "la construcción progresiva, por la mediación de un narrador, de un mundo de acción e interacción humanas, cuyo referente puede ser real o ficcional."<sup>20</sup>

En función del cine, Aumont y Bergala lo definen así: "el relato es el enunciado en su materialidad, el texto narrativo que se encarga de contar la historia. Pero este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja."<sup>21</sup>

Estos autores amplían su descripción afirmando que: "El relato fílmico es un enunciado que se presenta como un discurso, puesto que implica a la vez un enunciador (o como mínimo un foco de enunciación) y un lector-espectador. Asimismo, señalan que el relato debe organizar y poner en orden sus elementos, según varias exigencias: "de entrada, la simple legibilidad del filme exige que una 'gramática' (se trata de una metáfora, pues no tienen nada que ver con la gramática de la lengua) se respete más o menos, a fin de que el espectador pueda comprender a la vez el orden del relato y el orden la historia". Este ordenamiento debe establecer el primer nivel de lectura del filme, su denotación, "es decir, debe permitir el reconocimiento de los objetos y de las acciones mostradas en la imagen."<sup>22</sup>

---

<sup>19</sup> Genette, Gérard. "Discurso del relato...", p. 90.

<sup>20</sup> Pimentel, Aurora, *El relato en perspectiva...*, p. 10. Aquí se parece más a la definición de Universo diegético presentada más arriba; sin embargo, es la forma de crear ese universo a través del relato.

<sup>21</sup> Gaudreault, André y François Jost, *El relato cinematográfico*, p. 106

<sup>22</sup> *idem*

Aumont y Bergala continúan afirmando que el relato "debe establecer una coherencia interna del conjunto del relato mismo, en función de factores muy diversos, como el estilo adoptado por el realizador, las leyes del género en el cual el relato se inscribe, la época histórica en la que se produce, etc."

Finalmente, los autores complementan su definición apuntando que "el orden del relato y su ritmo se establecen en función de una orientación de lectura que se impone así al espectador. Está concebido también en vista a obtener efectos narrativos (suspenso, sorpresa, calma temporal...) Esto se refiere tanto a la disposición de las partes del filme (encadenado de secuencias, relación entre banda e imagen y banda y sonido) como a la puesta en escena de sí misma, entendida como una ordenación en el interior del cuadro."<sup>23</sup>

Ahora, es conveniente retomar, para ampliar el entendido de relato, una interpretación de las partes que estudia Genette en el relato: tiempo, orden, duración, frecuencia y focalización.

#### **1.2.2.1 Tiempo: orden, duración y frecuencia**

Este primer elemento implica que el relato es una secuencia doblemente temporal: "por una parte, la de la cosa narrada; por otra, la que deriva del acto de narrativo en sí", Según Christian Metz, quien afirma que conviene, pues distinguir las "sucesión más o menos cronológica de los acontecimientos" y "la secuencia de significantes que el usuario tarda cierto tiempo en recorrer: tiempo de lectura, para un relato literario; tiempo de visión, para un relato cinematográfico"<sup>24</sup>

---

<sup>23</sup> *Ibidem*, p 107.

<sup>24</sup> Metz, Christian, *Ensayo sobre la significación del cine*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1995.

Genette también hace una identificación similar de dos tiempos que dicho hecho se mencionan arriba: tiempo del relato o tiempo de la historia y tiempo del discurso. El teórico francés señala que la complejidad del tiempo narrativo se debe a que se cruzan capas temporales: temporalidad externa, fecha de producción del relato y el momento de recepción; temporalidad interna, tiempo en la historia contada (tiempo diegético) y el tiempo propio del orden de toda narración.

Por su parte, García Landa<sup>25</sup> señala que la complejidad del tiempo narrativo se debe a que pueden interferir muchas "líneas temporales" susceptibles de análisis en un texto narrativo, confirmando lo establecido por Genette, quien a su vez aplica tres categorías al análisis del tiempo del relato: orden, duración y frecuencia.

### **Orden**

Este es un punto en el cual es necesario detenerse y ver con detalle, iniciando por señalar lo que es el orden *natural* de los acontecimientos por varios estudiosos. Iniciamos con la definición aristotélica de principio, medio y final del orden narrativo<sup>26</sup>, tal cual se presentan en la historia, pero que pueden alterarse en el relato, se verá más adelante.

Teun A. van Dijk, estudioso holandés del discurso, define de la siguiente forma lo que él llama un orden *normal*: "Para las acciones y sucesos la ordenación del discurso se denominará normal si sus ordenaciones temporales y causales corresponden a la del orden lineal del discurso."<sup>27</sup>

Para Genette, simplemente lo define como *natural*, cuando es presentado en forma cronológica, como se presenta la historia en sí, lo que se definió en

<sup>25</sup> García Landa, José Ángel, *Acción, relato, discurso*. . p. 137.

<sup>26</sup> Aristóteles, *Poética* Madrid, Taurus, 1987.

<sup>27</sup> Van Dijk, Teun A. *Estructuras y funciones del discurso*. Siglo XXI, México, 1980, p. 43

párrafos anteriores como principio de sucesión. Luz Aurora Pimentel define el orden como secuencia de hechos en la historia versus secuencia total, lo que resulta en un relato concordante, cuando los acontecimientos se narran en el mismo orden en el que ocurren en la historia, o discordante, cuando hay una ruptura de la estructura temporal y no coincide la secuencia textual con la sucesión cronológica de hechos.

El *orden natural* que los acontecimientos presentan en la historia, como lo mencionamos, se puede alterar en el relato, estas alteraciones temporales entre el tiempo diégetico y el tiempo del relato, Genette las denomina *anacronías*<sup>28</sup>.

Esta figura, aunque presente en textos muy antiguos como el Talmud, no se le ha concedido mucha atención. De hecho, Aristóteles solo menciona el tema de pasada, y como si fuese un fenómeno que se diese exclusivamente en la épica: "Mientras a la Tragedia no le es posible imitar diversas partes de una acción que transcurre simultáneamente, sino tan solo lo que los actores representan en escena, en la Epopeya, por ser toda narración, pueden presentarse simultáneamente muchas partes de la acción".<sup>29</sup>

Para Van Dijk las anacronías pueden ser de tipo pragmático, relacionadas con la importancia comunicativa de las proposiciones, o de tipo conceptual epistémico. En este último caso "no es la ordenación misma de los hechos, sino la ordenación de las percepciones y conocimientos acerca de las mismas lo que determina la estructura del discurso"<sup>30</sup>

En el caso de Genette, partimos de que el orden también comprende las diferencias entre el desarrollo del relato y el de la historia: el orden de presentación de los acontecimientos dentro del relato no es el que corresponde a su desarrollo. Se trata de un proceso de anacronía entre la historia y el relato

<sup>28</sup> Genette, "Discurso del relato " p. 91

<sup>29</sup> Aristóteles, *Poética*. Madrid, Taurus, 1987.

<sup>30</sup> Van Dijk, Teun A. *Estructuras y funciones...*, p. 43.



o lo que es lo mismo, discordancia entre el orden de los sucesos en el tiempo diégetico y el orden dentro del relato o tiempo del discurso.

Los dos recursos de anacronía más importantes son *analepsis* y *prolepsis*. Genette prefiere estos términos neutros a *retrospección* y *anticipación* (usados por Todorov), nos explica que estos últimos tienen, según él, connotaciones psicológicas subjetivas.

- *Analepsis* (retrospección o *flashback* —en lenguaje cinematográfico—) es la evocación de un acontecimiento anterior al momento en que se encuentra el relato.<sup>31</sup>
- *Prolepsis* (prospección o *flashward*) es la anticipación de acontecimientos.

Genette señala que para analizar un texto e identificar las anacronías presentes, es necesario identificar lo que él llama el *relato primero*: el relato básico que encuadra la *analepsis* (o la *prolepsis*). Hay *analepsis* que corresponden a una frase breve insertada en el *relato primero*. En otros casos, la *analepsis* lleva el peso de la historia, mientras que el corto *relato primero* queda reducido a su función de marco o sirve para adelantar la solución.

Sobre la *analepsis*, Genette señala otros conceptos que se relacionan con ella, de igual manera que con la *prolepsis*:

- *Amplitud*. El término define la duración de la *analepsis* en la historia
- *Alcance*. Este designa la distancia que mide entre el *relato primero* y la *analepsis*.
- *Analepsis externa*. Es, en toda su amplitud, anterior al punto de partida del *relato primero*.
- *Analepsis interna*. El punto de partida de la *analepsis interna* es posterior al del relato primero.

---

<sup>31</sup> Genette, Gerard, "Discurso del relato...", p. 95.

- *Analepsis mixta*. La *analepsis mixta* se inicia en un tiempo anterior al punto de partida del *relato primero* y llega a unirse con este punto o a ir más allá.
- *Analepsis homodiegética*. La *analepsis homodiegética* se refiere al mismo asunto o a los mismos personajes que el *relato primero*. Dentro de este término, encontramos la *analepsis completiva* y *analepsis repetitiva*. Si una *analepsis interna homodiegética* llena un vacío creado previamente por la supresión de un lapso de tiempo de la historia, hablamos de *analepsis completiva*. La *analepsis repetitiva*, en cambio, remite a una serie de sucesos recurrentes.
- *Analepsis heterodiegética*. Si el asunto de la *analepsis* difiere del asunto del *relato primero*, hablamos de *analepsis heterodiegética*.

A pesar de sólo mencionar a la *analepsis*, estos términos, como hemos apuntado líneas arriba, se involucran con la *prolepsis* de idéntica forma. Apunte, sólo para enfatizar que no estamos dejando de lado esta anacronía.

Para evitar una confusión de terminología y simplificar el uso de la misma, de aquí en adelante, se hará una restricción a sólo dos términos de orden: *analepsis* y *prolepsis*.

### ***Duración***

Este aspecto de temporalidad en el relato se refiere a la duración de sucesos en el tiempo diegético contra su extensión en el texto. En otras palabras, dado que los acontecimientos en el tiempo diegético se miden en imitación de los del tiempo real, es posible hablar de la duración de los sucesos en la ficción y asignarles medidas temporales explícitas como hora, días, horas, etc., es decir, un tiempo cuantificable. No obstante, los hechos diegéticos tienen una duración que depende del espacio para ellos destinados en el texto narrativo. Dicho de

otra forma, la experiencia temporal que vive el lector depende no tanto del tiempo diegético en sí, sino del tiempo del discurso.

En *El relato en perspectiva*, Pimentel define esta situación temporal de la siguiente forma: "duración de los hechos en la historia versus extensión textual: medida temporal frente a medida espacial, lo que resulta en concepto de velocidad o *tempo* narrativo"<sup>37</sup>

Lo anterior lo explica señalando que en estricto sentido, la duración del tiempo del discurso debería ser el de su lectura; sin embargo, las variables subjetivas son demasiado numerosas, para confiar en ella como medida confiable. Por ello, Genette, realiza una ecuación espaciotemporal entre la historia y el discurso para poder "medir", mas que su estricta duración, los *rítmicos del relato*: la relación espaciotemporal entre el discurso y la historia se concibe así como una confrontación entre la extensión de texto y la duración diegética. El resultado de esta ecuación espaciotemporal es la noción de velocidad o *tempo* narrativo, lo que explica la segunda parte de su definición.

Para finalizar esta parte sobre la duración, es necesario resaltar que también es posible trazar, como en el caso de orden, relaciones de concordancia y discordancia (anacronías) entre las duraciones diegética y de discurso.

### ***Frecuencia***

El relato y la diégesis poseen una capacidad de repetición que se resume en tres tipos básicos de frecuencia: relato singulativo, relato iterativo y relato repetitivo.<sup>33</sup> Igual que los otros modos temporales, también la frecuencia puede ser concordante y discordante, en base al número de veces que sucede el hecho en la diégesis y las veces que se cuenta en el relato.

---

<sup>34</sup> Pimentel, *El relato en perspectiva...* p. 51

La relación concordante es cuando un acontecimiento que ocurre "n" número de veces en la diégesis es narrado el mismo número de veces; la forma común es relatar un suceso único una sola vez: relato singulativo.

Las relaciones discordantes son aquellas en donde hay una correspondencia desigual en términos de repetición; por ejemplo, cuando un acontecimiento sucede una sola vez en la diégesis pero es narrado más de una en el relato, lo que se llama un relato repetitivo; inversamente es el relato iterativo, cuando un suceso semejante tiene lugar en más de una ocasión en la historia, pero se relata una sola vez.

Genette nos dice sobre el uso de estos recursos que la narrativa tradicional prefiere el relato singulativo para las escenas, el repetitivo para las anacronías y los iterativos para los resúmenes, los cuales pueden ser analépticos.

### 1.2.2.2 Focalización: Voz y perspectiva

Antes de ingresar por completo a las definiciones de perspectiva, es necesario realizar la significación de voz narrativa y evitar posibles confusiones con la perspectiva. Para Genette la voz narrativa puede formar parte del texto y puede tomar la figura de un personaje o puede ser sólo una voz narrativa. En el universo diegético, un personaje puede tomar la palabra y convertirse en un narrador de la historia, lo que se llama narrador *intradiegético*<sup>34</sup>; lo que obliga al espectador a sumar a la diégesis lo que es, para él, una clara intervención de la instancia narrativa en el desarrollo del relato. Otro tipo de voz narrativa que identifica Genette es la *extradiegético*: el narrador es una voz anónima o provista de identidad, y se encuentra fuera de la historia.

---

<sup>34</sup> Genette. "Discurso del relato..." p 172

<sup>35</sup> *Ibidem*, p. 273

Asimismo, Genette identifica tres tipos de narrador, de acuerdo a su nivel de participación en la diégesis: *heterodiegético*, cuando no pertenece a los personajes de la diégesis (narración en tercera persona); *homodiegético*, cuando es parte de la diégesis como testigo participante y cuenta la historia del héroe (en el sentido de personaje principal); *autodiegético*, cuando el héroe es quien cuenta su propia historia.<sup>35</sup>

Por último, Genette señala al *narratario*, quien es el receptor interno del relato que cuenta el narrador. El narratario se encuentra dentro de la narración y pertenece al universo diegético y no se debe confundir con el lector del texto. Por lo tanto, en una situación narrativa, el narrador (enunciador) se dirige al narratario, mientras que en la situación comunicativa, el autor se dirige al lector.

El manejo de la voz narrativa, en sus diferentes presentaciones, es un recurso que utiliza con frecuencia el director de películas y que ayuda a poner emoción, suspenso, intriga al discurso cinematográfico.

### ***Focalización***

La perspectiva es una especie de filtro por el que se hace pasar toda la información narrativa; principio de selección que se caracteriza por las limitaciones espaciotemporales, cognitivas, preceptuales, ideológicas, éticas y estilísticas a las que se somete toda la información narrativa, sustenta Luz Aurora Pimentel en *El relato en perspectiva*.

La focalización es el punto de vista o perspectiva desde la cual está narrada la diégesis (no confundir con cambio de voz narrativa) ya que la diégesis puede ser presentada escogiendo un punto de vista restrictivo o sesgado, lo que implica que la focalización presenta la relación de

---

<sup>35</sup> Genette, Gerard. "Discurso del relato...", p. 275.

conocimiento entre narrador y personaje. Todorov, citado por Gaudreault y Jost<sup>36</sup>, presentó esta relación en un sistema de igualdades y desigualdades:

- Narrador > Personaje: donde el narrador sabe más que el personaje, o más concretamente, dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes.
- Narrador = Personaje: donde el narrador no dice más de lo que sabe el personaje.
- Narrador < Personaje: donde el narrador dice menos de lo que sabe el personaje.

También basado en Todorov, pero con la consigna de evitar confusiones, Genette propone utilizar el concepto de focalización, el cual divide en tres acepciones:

- *Focalización cero* o relato no focalizado; cuando el narrador es omnisciente, es decir, dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes.
- *Focalización interna*. Aquí es donde Genette realiza más especificaciones, dividiendo la focalización interna en fija, variable y múltiple. El las define de la siguiente manera: *fija*, cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuviesen filtrados por la conciencia de un solo personaje (Genette da como ejemplo *Lo que sabía Maisie*, de Henry James, novela en la que sólo se narra lo que previamente ha sido puesto en conocimiento de un niño). *Variable*, cuando el personaje focal cambia a lo largo de la novela (como *Madame Bovary*, donde primero es Charles y luego Emma y nuevamente Charles). *Múltiple*, cuando el mismo acontecimiento se evoca en distintas ocasiones según el punto de vista de diversos personajes (como ejemplo, Genette pone a Rashomon –que Akira Korosawa tomó y

---

<sup>36</sup> Gaudreault y Jost. *El relato cinematográfico ...*, p. 138.

convirtió en texto filmico-, donde sucesivamente un bandido, el alma del muerto, su mujer y un leñador narran la muerte de un samurai).

- *Focalización externa*. Cuando no se permite que el lector o espectador conozca los pensamientos o los sentimientos del héroe. El narrador restringe la información al punto de vista de un solo personaje.

Como podemos observar, la focalización se define en primera instancia por una relación de *saber* entre el narrador y sus personajes. Sin embargo, a lo largo de sus páginas, Genette tiene en cuenta otro factor: el hecho de ver. Esto lo precisa al señalar sobre la focalización interna: "implica en todo rigor que el personaje focal no se describa nunca, y ni tan siquiera se designe desde el exterior"<sup>37</sup> (como ejemplo pone la escena del coche en *Madame Bovary*, que está narrada totalmente desde la perspectiva de un testigo exterior e inocente).

En conclusión, para hacer un análisis del relato en cualquier tipo de texto, desde la perspectiva modal y específicamente de las estructuras del relato, es necesario considerar varios aspectos: espacio, tiempo y sus modos de orden, duración y frecuencia y añadirle la selección de información desde la perspectiva. Estos elementos nos permitirán detectar la ruptura de la estructura cronológico o concordante del relato o lo que es lo mismo, la estructura no lineal en la narrativa del cine.

---

<sup>37</sup> Genette, Gérard. "Discurso del relato...", p 209.

### 1.3 Las estructuras no lineales en el cine contemporáneo.

Para llegar a las estructura narrativa del cine *per se*, como la mencionamos en el título de este apartado, hay que definir, en primer lugar, lo que se entiende por *no linealidad*, basados en los conceptos citados letras arriba: *la no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con conceptos de tiempo, espacio, principio y fin. Es la ruptura del equilibrio del relato natural o cronológico.*

Para establecer esta ruptura del equilibrio, el relato cinematográfico puede utilizar los siguientes recursos, según la investigadora colombiana Carmen Gil<sup>36</sup>, y aquí el porqué del limitar las acepciones de los dos primeros. Todos estos recursos se dan de las discordancias entre orden, duración y frecuencia.

1. Analepsis o *flashback*.
2. Prolepsis o *flashforward*
3. Tiempo reversible
4. Bifurcaciones
5. Aleatoriedad
6. Tiempo interrumpido o demorado
7. Simultaneidad

Esta autora nos señala que la utilización de estos recursos funciona como factores que permiten la disrupción del tiempo lineal y la alteración del espacio y produce diferentes tipos de estructuras no lineales, éstas categorías cubren todas las variantes que se pueden presentar:

- *Destemporalización*: alteración del orden de acontecimientos de la historia (escenas en desorden o en orden reversible, etc.).

---

<sup>36</sup> Carmen Gil, *Estructuras no lineales en la narrativa (Literatura, cine y medios electrónicos)*. Tesis de maestría. Bogotá, Colombia. Pontificia Universidad Javeriana. 2002.



- *Multiformidad*: múltiples puntos de vista sobre un acontecimiento o tramas múltiples que se cruzan.
- *Multisecuencialidad*: Tramas paralelas simultáneas pueden ser explícitas o tácitas de acuerdo al medio en el que se presentan.<sup>39</sup>

Estos conceptos permiten una clasificación extensa y exhaustiva de las películas que presentan una estructura no lineal; sin embargo, para evitar una categorización que no convenga y persuada a todos, se utilizará la definición arriba enunciada: *la no linealidad se entiende como la ruptura de las convenciones relacionadas con conceptos de tiempo, espacio, principio y fin. Es la ruptura del equilibrio del relato natural o cronológico.*

Esta definición nos lleva a tres palabras: ruptura del equilibrio. Sin embargo, para entender la evolución del relato cinematográfico y cómo ha llegado al uso de este estilo narrativo, se hace necesario establecer el uso de la estructura no lineal en la narrativa, más allá del acto de comunicación, en la expresión artística, especialmente en la literatura y de ahí llevarlo al cine.

Sobre esta estructura no lineal, Gérard Genette apunta que las anacronías (se refiere al orden del relato) están presentes ya en los textos literarios de la más remota antigüedad: abundan, por ejemplo diversos tipos en la épica homérica<sup>40</sup>, con lo que establece que la reordenación de los acontecimientos es la más llamativa de las alteraciones temporales impuestas por el relato sobre la historia.

Ejemplos del uso de estructuras no lineales en la narrativa literaria tenemos muchos, de excelente atractivo y de gran impacto en la sensibilidad del hombre. Uno de los primeros ejemplos de estructura no lineal, en un texto literario, es el Talmud, que es el conjunto de libros que contienen las leyes judías y comentarios sobre ellas. Fue recopilado en Babilonia cerca del año

<sup>39</sup> Gil Vrolijk, Carmen. *Estructuras no lineales en la narrativa...* p. 128.

<sup>40</sup> Genette. "Discurso del relato...", p. 105.

500 de la era cristiana, con el fin de preservar para las generaciones futuras los preceptos, análisis y discusiones de rabinos y estudios.

Los libros, aunque inicialmente pueden parecer una enciclopedia normal, están concebidos para tener una función adicional que se podría llamar hiperlibro<sup>41</sup>, el cuerpo de la hoja está formado por una caja de texto central rodeada de diversas cajas de diferentes tamaños y tipo de letra, estas cajas "menores" son las que contienen los comentarios sobre el texto central, temas que van desde asuntos extra legales, regímenes alimentarios, notas sobre comportamientos sociales, etc. Añadidos con el paso de los años, han conformando el primer hiperlibro de la historia que puede ser leído de diversas formas y que a la vez se va convirtiendo en una estructura infinita ya que cada vez son añadidos más comentarios (actualización)<sup>42</sup>.

En el transcurso de la historia se presentarían varios ejemplo más de estructuras no lineales en el relato literario; sin embargo, sería hasta el siglo XIX, cuando los artistas presentaron cambios en su forma de pensar; producto de dos Revoluciones, la francesa y la industrial.

Los artistas de esta época se dedicaron a la búsqueda de nuevas expresiones y al desafío de las convenciones preestablecidas. Aparece el romanticismo (el retorno del hombre a la naturaleza y su correlación con ella). Dicha naturaleza implicaba un amor a la patria, a los ideales y al compromiso con una causa determinada. Proyectos e ideales que no subsisten por el surgimiento de lo que más tarde se llamaría decadentismo<sup>43</sup>. Ejemplo claro son *Las flores del mal* de Charles Baudelaire.

---

<sup>41</sup> Christopher Keep, Tim McLaughlin y Robin Parmar. *Laberinto electrónico*. Aclaran la diferencia entre hiperlibro e hipertexto, el primero alude a cualquier obra literaria que presente alteraciones en su estructura física o conceptual que cambien la noción básica de libro como estructura lineal, el segundo se refiere más exactamente a las nuevas tecnologías y sus posibilidades.

<sup>42</sup> Carmen Gil, *Estructuras no lineales en la narrativa...*, p. 17-18.

<sup>43</sup> *Ibidem*, p 25.

Con la industrialización de la producción, la sociedad se polarizó en urbana y rural, y las ciudades crecieron vertiginosamente obligando al ser humano a cambiar de estilo de vida, la velocidad se incrementa y el caos florece y las distancias, paradójicamente, se agrandan.

Los caminos desaparecen, ya no se va de un pueblo a otro en una carreta siguiendo la misma vía trazada generaciones antes, aparecen la carreteras. La ciudad crece y se retuerce en caminos y formas de transporte que van absorbiendo al hombre en el proceso; se hacen necesarios los mapas y los trazos para desplazarse en esta nueva estructura, cada hombre dibuja su camino, el cual es un camino propio que ningún otro hombre caminará con los mismos pies o verá con los mismos ojos. Las estructuras no lineales se trasladan a la mente humana, convirtiéndose en parte de su diario acontecer (cómo llegar más fácil y rápidamente).

Esto conlleva a necesidades de información, el ser humano requiere estar al tanto de los sucesos. Todos los acontecimientos nuevos (crecimiento de la población, fábricas, crímenes, transportes, etc.) crean capas y capas de información, aparecen los pasquines, los semanarios, los panfletos y "entre arduas horas de trabajo y largas horas de vicio, el individuo empieza a crear mundos internos individuales en los que cada paso que se da en el día, cada texto que se lee, cada imagen que se observa va formando mantos diferentes de significados en cada mente".<sup>44</sup>

La ciudad tendrá su efecto en la interpretación hecha por las artes, en la pintura, el impresionismo cambia radicalmente y mientras algunos se dedican al paisaje, otros pintores como Aguste Renoir, Jacob Abraham (Camille) Pissarro y Claude Monet plasman escenas citadinas en sus obras. En Londres se inaugura el primer metro, el 10 de enero de 1863, con este acontecimiento, aparte de la percepción de una ciudad diferente, se inaugura una mentalidad reticulada, el mapa, las conexiones y el territorio adquieren un nuevo

<sup>44</sup> *Ibidem*, p. 29

significado. Al finalizar el siglo XIX, el mundo se había hecho mucho más pequeño pero a la vez mucho más complejo, las ciudades crecían, nuevos métodos de transporte aparecían.

El advenimiento del cine estaría avocado a producir un nuevo lenguaje (una nueva forma de leer) que conjugaría diferentes tipos de expresión (literaria, moda, música, fotografía, teatro), se darían la mano para crear uno de los inventos más influyentes en el desarrollo de la comunicación contemporánea... "sólo con el tiempo se desarrollaría una capacidad de lectura de las imágenes proporcionadas por el nuevo medio y puede suponerse que en aquellos tiempos (orígenes del cine) las -imágenes- fueron vistas como cuadros o láminas de revista ilustrada en movimiento".<sup>45</sup>

Entonces, se llega aun punto en que se puede hablar de que el lector debió de ser instruido sobre las nuevas formas de interpretación, de lectura de los mensajes incluidos en los relatos cinematográficos y luego en la interpretación de los relatos no lineales, tanto de la literatura como los del cine.

Al respecto, Robert Spector, investigador de la Universidad de Nueva York, señala que es difícil para el "lector inexperto comprender que hay un tipo de línea narrativa en determinada historia que maneja el tiempo como si fuera un juego de rayuela en el que los números se han dispuesto al azar y en el que el autor se entromete, con instrucciones sobre la composición y la lectura".<sup>46</sup>

Entramos al siglo XX y avanzamos por él con la aparición, como parte de los cambios en la percepción del lector y búsqueda de formas de comunicar de los artistas, de grandes obras maestras de la narrativa no lineal: *En busca del tiempo perdido* de Marcel Proust; *La tierra baldía* de T. S. Elliot; *Ulises* y *Finnegans Wake* de James Joyce; *The naked lunch* de William S. Burroughs; *El Aleph* de Jorge Luis Borges; *Rayuela* de Julio Cortazar, son algunos ejemplos.

<sup>45</sup> Antonio Costas, *Saber ver el cine*, Barcelona, 1988, p. 150.

<sup>46</sup> Spector, Robert, "Structure as a starting point", *Approaches to Teaching Stern's Tristram Shandy*. New Melvyn. Ed. York 1989, p. 49

La interpretación que se puede dar es que la literatura busca ofrecer nuevos retos al lector, Julio Cortázar expone: "Siempre he pensado que la literatura no nació para dar respuestas, tarea que constituye la finalidad de la ciencia y la filosofía, sino más bien para hacer preguntas, para inquietar, para abrir la inteligencia y la sensibilidad a nuevas perspectivas de la realidad".<sup>47</sup>

Se puede decir que las nuevas formas de narrar son la búsqueda de nuevos caminos para llegar aun mismo sitio. Para Borges no existe nada nuevo sobre la faz de la tierra, pues todo está dicho; el valor de las cosas consiste en retomar lo que queda en la mente y describirlo buscando significar algo. La estructuras no lineales son un laberinto que intenta crear un camino agradable, interesante, con imaginación para llegar a un fin, tal vez ya conocido.

Para Omar Calabrese, el sentido del laberinto radica en que representa un caos ordenado e inteligente: "El reto que plantea la pérdida de orientación al ingresar a una forma laberíntica impulsa al hombre a buscar, no solo la salida, sino también a percibir algo más que el ansia que produce el saberse perdido, entonces el placer del laberinto no radica en encontrar la salida, sino en el recorrido que se hace buscándola".<sup>48</sup>

En las estructuras no lineales de narración, el lector se encuentra ante una desordenación de sucesos, de tiempos, en donde su tarea es dilucidar un sentido más que una solución. En muchas de las veces, el texto se presenta con el fin y va entregando al lector trozos de historia que debe armar para entender el porqué del relato. Pero esto no nada más es expuesto en el texto literario o cinematográfico, sucede en la vida cotidiana, al tener que armar sucesos e interpretarlos para llegar a un objetivo.

De hecho, en el mundo contemporáneo, las ideas y conceptos son el producto de una gran cantidad información percibida por el receptor a través de medios escritos, de sentidos e imágenes y, valga la redundancia, de ideas y

---  
<sup>47</sup> Cortázar, Julio. *Obra crítica*, Tomo 3 (Realidad y literatura en América Latina). México, Alfaguara, 1996, p. 328.

conceptos previamente asimilados. Esto ayuda a que sea más sencillo recibir y percibir los relatos no lineales de cualquier tipo. Los medios de comunicación han hecho más rápido ese aprendizaje de lectura y de reordenamiento de mensajes. Cortázar, como McLuhan, habla de medios, mensajes, aldea global y comprende y define los nuevos sistemas de comunicación:

"Vivimos en una época en que los medios de información y comunicación nos proyectan continuamente más allá de los hechos en sí mismos para situarnos en una estructura más compleja, más variada y más digna de nuestras posibilidades actuales de cultura. Abrir un periódico o la pantalla de la televisión significa entrar en dimensiones que se expanden diagonal iluminando sucesivamente diferentes zonas de la actualidad para que cada hecho aparentemente aislado sea visto como un elemento dentro de una estructura infinitamente rica y variada; esto es evidente en materia de política mundial, de economía, de relaciones internacionales y de tecnología. Porqué habría de escapar la literatura (añadiríamos, el cine) a esta necesidad, muchas veces patética, puesto que es imposible satisfacerla plenamente, de abarcar no solamente los hechos sino sus interrelaciones?"<sup>49</sup>.

Esta interpretación iniciada con las intenciones del autor y la forma del mensaje (perspectiva y forma espacio temporal) no estaría completa sin mencionar al lector y como es posible su interpretación de mensajes o lectura de ellos; de esta literatura de laberintos y de la búsqueda de su participación en el resultado emotivo de la misma, se puede hablar de la educación por los medios

Los lectores del siglo XX y de inicios del siglo XXI aprendieron a leer imágenes y reestructurar mensajes gracias a los diferentes medios de información que los bombardean con sonidos, escritos, música, videos, etc. Quienes crecieron rodeados por publicidad, televisión, cine, video, música

---

<sup>48</sup> Omar Calabresa. *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, Signo e Imagen, 1999. p. 156

<sup>49</sup> Idem 38. p. 322 Cortázar es uno de los primeros autores en cruzar la barrera de los multimedia y proponer cierto grado de interactividad. Rayuela es un libro diseñado para que el lector piense, recorra caminos, y decida.

desarrollan un tipo de capacidad para captar diferentes realidades y estímulos a un mismo tiempo.<sup>50</sup>

Las mentes de los lectores contemporáneos son educadas para desarrollar la capacidad de interpretar una variada y simultánea cantidad de mensajes y podemos decir que la televisión es un medio para aprender a descifrar mensajes. En la década de los setenta, surgió un programa con el que han crecido todas las últimas generaciones: *Plaza Sésamo*. Este programa fue el primero en fragmentar la pantalla y plantear secuencias múltiples con una acción diferente en cada recuadro. Con la llegada del canal MTV, en los ochenta, el video y sus historias formarían parte de la cultura y costumbres diarias de miles de jóvenes, convirtiendo la antes monótona repetición en una nueva forma de percibir el mundo. Esta cultura de la repetición, producto de años de exposición a la publicidad, a los medios de comunicación y al video clip hacen posible que el lector pueda entender una variedad de estructuras de narración y, por ende, las diferentes narrativas utilizadas en el cine contemporáneo.

La concepción de la mente humana como un simple sistema lineal ha cambiado y ahora se concibe como un entretejido de posibilidades y laberintos, los cuales habían sido planteados por Borges hace más de cincuenta años<sup>51</sup> y por otros científicos, como se puede observar en esta interpretación del pensamiento humano:

"La mente humana no funciona de manera lineal (de un punto a otro). Ella funciona por asociación. Con un artículo que ha tomado, la mente salta instantáneamente al próximo que le es sugerido por asociación de ideas, de acuerdo a una intrincada red de caminos manejada por las células del cerebro. Por supuesto posee otras características, los caminos que no se transitan se borran fácilmente, los artículos no son completamente permanentes, la memoria es transitoria. Sin embargo, la velocidad de la acción, lo intrincado de los caminos, el

---

<sup>50</sup> Gil Vrolijk, *Estructuras no lineales...* p 125.

<sup>51</sup> Borges, Jorge Luis *El Aleph*; Madrid, Unidad Editorial, 1999.

detalle de las imágenes mentales, es tremendamente inspirador más allá de todo lo que existe en la naturaleza".<sup>52</sup>

Pero hablemos de la parte medular de esta investigación: el uso de las estructuras no lineales en el cine contemporáneo.

### 1.3.1 El cine

A finales del siglo XIX surgió una nueva forma de expresión que integraría las artes y ciencias: el cine. En su evolución, el cine se convertiría en parte de la vida y sueños de la humanidad. Cuenta la leyenda que la primera proyección de los hermanos Lumière (Luz en español ¿coincidencia?), en París: *La llegada del tren a la estación*, desató un pánico tal que los espectadores que se encontraban en la sala huyeron despavoridos del tren que los aplastaría inminentemente. Otros aseguran que esto es un mito, que nada sucedió. El cine se ha encargado, a lo largo de toda su trayectoria, de contar historias y de explorar todos los temas presentes en la historia del mundo. Desde la era del cine mudo, el principal objetivo de los filmes fue contar historias, reales y objetivas o de ficción.

En un principio, todas las historias eran lineales y presentadas en una especie de plano-secuencia; las variaciones eran, principalmente, en la trama, el vestuario y la escenografía (copiadas del teatro). Con la aparición de la escuela rusa y, en especial con Sergei Eisenstein y su técnica de montaje desarrollada por esta escuela, se rompería la linealidad en secuencia simple. La finalidad de esta técnica de montaje era la producción de efectos sensoriales en el espectador por medio de el choque y contraposición de imágenes (recordar el cambio de tomas entre la cara de la madre y el niño en

---

<sup>52</sup> Carmen Gil, *Estructuras no lineales...* p. 112, citando un artículo de Vannevar Bus. de 1945, titulado "As we may think", no especifica donde fue publicado.



las escaleras a punto de ser arrollado por las tropas del zar, envolviendo al espectador en un halo de suspenso)<sup>53</sup>.

Otro de los grandes ejemplos, de los albores del cine, por sus relatos cinematográficos, con su montaje paralelo, analepsis (flashback), travelling, generando su peculiar forma de narrativa no lineal es D.W. Griffith, con obras como *El nacimiento de una nación* (1915) e *Intolerancia* (1916).

Con el transcurrir de los años la forma de relatar las historias se haría más compleja con el desarrollo de técnicas como la cámara subjetiva, los encuadres, el sonido, los efectos especiales hasta terminar de definirse el discurso cinematográfico. Sin embargo, estructuralmente, sería el filme *Rashomon* de Akira Kurosawa (1950) el encargado de inaugurar un nuevo formato no lineal. Previamente, los experimentos en la estructura de los filmes se reducían a la utilización de *analepsis* y *prolepsis* (flashbacks y flashforward).

Akira Kurosawa, en *Rashomon*, instala la multiplicidad de perspectivas del relato y lleva al espectador a ser participe de el y de la interpretación de la diégesis.

### **Desde la perspectiva del espectador**

En el libro titulado *Rashomon y otras historias extrañas*, escrito por Ryunosuke Akutagawa, se cuenta la historia de *Rashomon*, la puerta más grande de Kyoto, la antigua capital del Japón. Fue construida en el año 789, cuando la capital fue transferida a Kyoto. Con la pérdida del poder de esta ciudad, la puerta se convirtió en una ruina que sirvió para albergar a criminales y ladrones, mientras era utilizada como botadero de cadáveres

El filme de Akira Kurosawa narra la historia de un crimen (una violación y un asesinato), que ocurre en la puerta y que es reconstruido desde la

---

<sup>53</sup> *El Acorazado Potemkin*, Sergei Eisenstein, Rusia, 1925.

perspectiva de cuatro personajes; la mujer violada, su esposo muerto, el bandido y un artesano que fue testigo.

La versión del bandido es que la mujer se le entregó voluntariamente, luego él asesinó al esposo en un duelo de honor; la versión de la mujer asegura que fue violada y luego se vio en la necesidad de asesinar a su esposo debido a su rechazo hacia ella por haber observado la violación; la versión del esposo (interpretada a través de un médium, ya que él está muerto) es que su esposa lo traicionó y manipuló al asesino para que cometiera el crimen; la cuarta y última versión, perteneciente al artesano y posiblemente la real, dibuja a la mujer como una manipuladora y a los dos hombres como cobardes.

Debido al número de versiones y a la contradicción entre ellas la obra se convierte en algo oscuro y es la tarea del observador descifrar la verdad, ya que la película no ofrece al final una solución absoluta. El espectador se enfrenta a un filme que lo deja pensando, aún después de dejar la sala.

Con la utilización de una fotografía impecable y escenas que recuerdan al teatro No y Kabuki, Kurosawa dibuja una atmósfera onírica, mientras plantea una de las posibilidades de la narrativa no lineal: la multiplicidad de puntos de vista en un acontecimiento (desde la teoría de Genette, con diferentes voces narrativas y focalizaciones).

Pasarían algunos años antes de encontrar un nuevo experimento estructural. En 1993, aparece *Groudhog Day* o el *Día de la Marmota* de Harold Ramis. El filme cuenta la historia de un no muy agradable reportero, Phil (Bill Murray), quien es enviado a un pequeño pueblo a cubrir el acontecimiento del año (el cual envuelve la aparición de una marmota que pronostica el clima para el resto del año). El reportero queda atrapado en el pueblo debido a una tormenta de nieve y se ve obligado a repetir eternamente el día de la marmota (2 de febrero) hasta que haga las cosas bien.

Por medio de divertidas situaciones, Phil comienza a repetir ciertas rutinas diarias y va avanzando en la hora del día 2 de febrero, hasta que acepta la situación y pasa al día siguiente. La película plantea múltiples realidades alternas en una historia que primariamente es lineal, con una ruptura del equilibrio que termina conformando una estructura del tipo de una cinta que hace una espiral sobre si misma, para seguir con una base lineal.

En 1994 aparece un filme que cambia radicalmente el panorama del cine de los noventa y que en corto tiempo ha llegado a convertirse en referente obligado y obra de culto<sup>54</sup>: *Pulp Fiction* (Tiempos Violentos, E.U. 1994) de Quentin Tarantino. Es una obra que refleja la complejidad de autores como Orson Welles, o el humor perverso a la Stanley Kubrick o Alfred Hitchcock, la tradición del cine negro de los cuarenta, que retoma elementos del cine de acción de Hong Kong y forma un entretejido de historias en las que la violencia, las drogas, los conflictos pasionales y el humor se unen (al estilo de Charles Bukowski<sup>55</sup>) para convertir el filme en una obra maestra. Pero hasta aquí en lo referente a *Pulp Fiction*, ya que es una muestra de narrativa no lineal que se ahondará en el segundo capítulo.

*Amores perros* (México, 2000). La película de Alejandro González Iñárritu maneja una estructura al estilo de *Pulp Fiction*, con la diferencia de que aquí las historias se cuentan en orden temporal concordante y al final se comprende que todos los personajes terminan relacionándose entre ellos por x o y motivo. El acontecimiento central que une todas las historias es un accidente de auto y el factor común entre todas las historias son los perros.

Alejandro González Iñárritu, ya en Hollywood, repetirá la fórmula con *21 gramos* (E.U. 2003), donde también un trágico accidente une (o separa) la vida de tres personajes.

---

<sup>54</sup> Entendiendo por ello que las *obras de culto* son aquellas que traspasan la barrera del tiempo y las modas y se convierten en parte de la subcultura y punto de referencia e inspiración para otras artes, artistas y fenómenos socio-culturales. Aparecen, generalmente, en el cine, la música y la literatura.

<sup>55</sup> De hecho, Charles Bukowski tienen un libro titulado *Pulp*.

Otro ejemplo de la narrativa no lineal a la mexicana es *El callejón de los milagros* (1995), dirigida por Jorge Fons. Aquí son las fichas de domino las que unen, separan e inician los relatos de los protagonistas y vemos varios sucesos repetidos desde la perspectiva de diferentes personajes. Es una mezcla de relato repetitivo con información regulada por las perspectivas de los protagonistas. El tiempo diegético se relaciona con el espacio geográfico, los personajes viven en la misma vecindad, son amigos, novios y compañeros de dolor y alegrías.

De este corte se encuentran películas como *Snatch*, *Cerdos y Diamantes* (E.U. 2000) del director británico Guy Ritchie, filme que maneja una velocidad de yuxtaposición de situaciones y puntos de vista frenéticamente expuestos y con gran sentido del humor, acelerando el tiempo de algunas escenas, congelando el de otras y mostrando las mismas situaciones desde diversos puntos de vista o narradores.

Otro filme del estilo es *Magnolia* (E.U. 1999) de Paul Thomas Anderson; en esta obra se perciben muchas tramas pero una sola historia que conjuga sentimientos, espacios y situaciones en muchas capas como pétalos tiene una magnolia. Reflexiona sobre las situaciones imposibles y las probabilidades de cruce de caminos en la vida de los seres humanos, como éstos afectan fatalmente a unos, mientras otros ni siquiera son tocados, planteándole al espectador la pregunta de si el azar existe.

Otra forma de narrativa no lineal, o con ruptura del equilibrio, utilizada en los últimos años, se ve representada por el postulado de *Qué tal si...*

Películas como *Smoking, no smoking* (Francia, 1993) de Alain Resnais, quien dirige este filme en la que se cuentan básicamente dos historias, en la que todo se desarrolla en base a una decisión: fumar o no fumar. Resnais cuanta por fragmentos las historias ¿Qué pasaría si se enciende el cigarro?

Desarrolla la historia hasta un punto y luego vuelve al momento de la decisión y cuenta que pasa si no se enciende y luego sigue con otra historia.

Esta visión es también observada en las cintas de Krzysztof Kieslowski, donde el director polaco trata el rol del azar y de las historias alternativas: presentación directa de tres resultados posibles en *Suerte Ciega* (Blind Chance) y presentación de dos salidas a través del "flashback en presente" en *Rojo* (Polinia-Francia, 1994). Lo que le interesa a Kieslowski en el motivo de las historias alternativas es la noción de elección ética, fundamentalmente la opción entre "vida tranquila" y "misión".

Otro ejemplo de esta encrucijada es la famosa obra del alemán Tom Tywyker, *Corre Lola, corre* (Alemania, 1997). Con una mezcla de fotografía y animación, es una película que apelando a una nueva forma de contar historias (por los recursos utilizados) se ha convertido en el icono de una nueva generación en la que las posibilidades no siempre son unívocas. Pero de esta película ya se hablará más adelante, en el capítulo segundo.

*Timecode* (E.U. 2000) es una película de Mike Figgis que presenta cuatro historias que se desarrollan simultáneamente en una pantalla fragmentada en igual número de partes. Un punto a favor de esta película es la experimentación con la estructura visual y temporal, que aunque muy acertada e inteligente, por la historia, no llega a una buena resolución. Sin embargo, se ve otro tipo de narrativa no lineal, la simultaneidad. Este tipo de intentos fueron muy comunes desde la década de los cincuenta, sobre todo en las situaciones en las que dos personas conversaban por teléfono y la pantalla era dividida en dos.

El acierto de Mike Figgis es experimentar con esta estructura que podría permitir un amplio campo de acción, otro logro es haber desarrollado la grabación en tiempo real, cuatro cámaras iniciaron el rodaje al mismo tiempo en cada una de las cuatro locaciones, este rodaje finalizó una hora y media

después. Es cierto que se observan algunos errores en las tomas, como cables y las otras cámaras; sin embargo, el haber logrado la totalidad del filme en tiempo real y sin cortes o edición de ninguna índole es algo atractivo.

Otra película que llamó mucho la atención por su estructura narrativa es *Memento*, de Christopher Nolan (E.U. 2000), que es un reto estructural y temporal. Este filme cuenta la historia de Leonard Shelby, quien debido a un accidente en el que su esposa fue (aparentemente) violada y asesinada y él golpeado, ha perdido su memoria inmediata. Para entender lo que sucede a su alrededor, Leonard se ve en la obligación de tatuar su propia piel y escribir sobre fotografías instantáneas los apuntes de la gente que conoce, sus impresiones sobre ciertas situaciones y datos que cree importantes para encontrar a los asesinos de su esposa.

El gran acierto de Nolan es lograr situar al espectador en el mismo punto de vista en el que se encuentra Leonard: sin saber nada (focalización externa). La película está relatada hacia atrás (estructura reversible); y por medio de pequeñas escenas se va retrocediendo en el tiempo y por medio de repeticiones del final de la próxima escena (la cual se convierte en la anterior inmediatamente). Con esto, Nolan rompe todas las estructuras temporales regulares, vistas hasta ese momento.

Al final de la historia, o mejor dicho al principio, al espectador le es revelado el misterio, más no la respuesta. Aparte de la estructura reversible, Nolan utiliza *analepsis* en blanco y negro para diferenciar los recuerdos del presente en color.

En el sentido de su concepción, *Memento* es la representación de la postmodernidad, con la construcción de una identidad por medio de signos (tatuajes e imágenes fotográficas que hacen que Leonard exista, mientras se genera una auto fascinación; por los largos rituales de observación frente al espejo) y la fragmentación de un personaje, que aparte de un desorden

patológico, sufre una crisis de identidad, en otras palabras un antihéroe-psicópata de fin de siglo que termina despertando la simpatía y sentimientos encontrados del espectador.

El desafío que propone Nolan es, tal vez, uno de los más interesantes, ya que no sólo permite el reto mental de reestructurar el filme, sino que logra una atmósfera de inmersión que hace que el espectador forme parte activa y que siga pensando aún cuando la película haya terminado.

El experimento que se repite, en lo referente a la estructura, en la película *Irreversible*, del director argentino-francés Gaspar Noé. También logrando despertar una carga enorme de ansiedad en el espectador. Este será el tercer ejemplo a mostrar en el segundo capítulo.

Para finalizar esta primera parte es conveniente conceptualizar *interactividad*: "La interactividad existe desde el instante en el que se establece una comunicación de doble vía entre dos puntos".<sup>56</sup> Esta comunicación es también entendida como generación de empatía, de sentimientos hacia el medio, la historia, los actores del relato, el mensaje y el emisor.

Este concepto es importante por las explicaciones que puede generar de algunas de las reacciones de los espectadores ante un texto cinematográfico, y aunque no es el objetivo de este estudio esa reacción, sí refleja la intencionalidad del director al narrar de una u otra forma su historia.

---

<sup>56</sup> Carmen Gil, *Estructuras No lineales...*, p. 111.

## Capítulo 2

*Entre los inmortales... cada acto (y cada pensamiento) es el eco de otros que en el pasado lo antecedieron, sin principio visible, o el fiel presagio de otros que en el futuro lo repetirán hasta el vértigo... todo existió, cambió la forma... también el hombre que entreteje estos símbolos.*

Jorge Luis Borges,  
*El Aleph*



## 2. Ejemplos de estructuras no lineales en el cine contemporáneo

---

El uso de las estructuras no lineales en el cine se ha presentado desde la invención del montaje y existen muchas muestras a lo largo de la historia de la cinematografía. Sin embargo, en los últimos años se ha incrementado su uso o al menos han impactado más en la memoria colectiva.

Los ejemplos que a continuación se muestran son tres tipos de uso de las estructuras no lineales y se han elegido, en alguno o en todos los casos, por su innovación en el relato, por el uso de materiales pocos vistos en el cine y por el impacto provocado en los lectores. Pero, principalmente, por el uso de estructuras no lineales en la narrativa.

### 2.1 Pulp Fiction

Uno de los grandes atributos y la razón por la que llamó tanto la atención esta segunda película de Quentin Tarantino fue, sin duda, su estructura narrativa. En *Reservoir dogs* (Perros de reserva, E.U., 1992), el primer largo metraje de este director estadounidense, ya era innovador y fascinante, y no por lo que contaba, sino cómo lo contaba.

Tarantino contaba una historia de un grupo de asaltantes por medio de fragmentos desordenados y ocultando los hechos clave de la trama (focalización). Y si eso era lo más fascinante de *Perros de reserva*, *Pulp fiction* es el camino hasta la extenuación. La historia retrocede y retoma personajes casi olvidados, aporta detalles que identifican las diferentes historias, interrelaciona personajes conocidos mediante nexos casuales y oculta hechos

que son auténticos detonantes de lo que ocurre (el combate de boxeo, el contenido de la maleta...).

*Pulp fiction*, en términos de ruptura del equilibrio en el relato, constituye una visión ampliada y ensanchada de lo ensayado por Tarantino en *Perros de reserva*. Se pueden ver más historias (tres) y más divisiones en el relato y diferentes perspectivas de la historia. El hecho de concebir el tiempo y el relato (narración) de tal manera, dota a la película de una frescura que no habría gozado, en absoluto, si se hubieran contado los hechos cronológicamente.

En el filme se distinguen tres historias principales que se entrelazan dinámicamente. La película inicia con el relato de Honey Bunny (Ammanda Plummer) y Pumpkin –calabacita- (Tim Roth), quienes son dos ladrones que se alistan para asaltar la cafetería donde están. En el momento en que inician el robo se corta la escena. En ese momento no lo sabemos, pero es una analepsis y está adelantando sucesos que se llevarán a cabo más tarde ese primer día de la historia (diégesis).

La segunda historia inicia cuando vemos a Vincent Vega (John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson) quienes van en un coche hablando sobre hamburguesas (en Francia le dicen "royale con queso" al cuarto de libra de McDonalds) y drogas, y llegan al apartamento de Brett, donde nos enteramos que son dos asesinos a sueldo y tienen que recuperar el maletín de su jefe, Marsellus Wallace (Ving Rhames) y acaban con los jóvenes que han traicionado a Marsellus con un elocuente pasaje de la Biblia. La escena se desvanece y se retoma en un bar.

La siguiente escena que vemos, es en un bar, el Sally LeRoy's (un bar de striptease) perteneciente a Marsellus. Aquí inicia la tercera historia, la de Butch (Bruce Willis), un boxeador que está siendo sobornado por Marsellus para que pierda el combate del día siguiente. Butch acepta el soborno y sale del lugar. Al lugar llegan Vincent y Jules vestidos con playeras y *shorts*. Qué

sucedió en el transcurso de una escena a otra, lo sabremos más tarde. Esta escena resulta ser una prolepsis de la segunda historia.

Ya por la tarde, Vincent acude a casa de Lance (Eric Stoltz) a comprar droga. Allí conoce a la mujer de Lance y a una amiga, ambas con piercings en todo su cuerpo. Vincent compra heroína y se droga ahí mismo. Posteriormente, va a buscar a Mia Wallace (Uma Thurman) -esposa de Marsellus, su jefe- para llevarla a cenar a petición de él.

Hasta aquí, los protagonistas se enredan en una cantidad de historias aparentemente complejas, llena de tramas múltiples (en forma de capítulos) que parecen no tener sentido y relación entre sí, pero que más tarde veremos que están íntimamente conectadas y que terminan siendo fáciles de seguir cuando se ve la película en su totalidad.

Vincent y Mia se van al "Jack Rabbit Slim's", un restaurante retro de estilo años cincuenta. Ahí cenar, conversan e incluso ganan un concurso de baile. Cuando vuelven a casa, ambos se encuentran ya bastante entonados, y Vincent va al baño a orinar. Mientras tanto, Mia encuentra la heroína en el bolsillo de Vincent y aspira unas rayas creyendo que se trata de cocaína. Lógicamente, agarra una sobredosis considerable, por lo que Vincent la lleva rápidamente a casa de Lance, a pesar de las negativas de éste. Ahí consiguen reanimarla con una inyección de adrenalina. Después, Vincent lleva a Mia de vuelta a casa, y ambos acuerdan no decir nada a Marsellus sobre lo ocurrido.

Aquí aparece la única secuencia analítica, en donde se ve al capitán Koon (Christopher Walken) contándole la historia del reloj al pequeño Butch. En relación al tiempo diégetico, parece haber sucedido a finales de la guerra de Vietnam. Con un sobresalto, Butch despierta la noche del combate donde debe perder. Sin embargo, durante la pelea, Butch mata de un golpe a su oponente y huye de la arena con el dinero de Marsellus, éste a su vez moviliza a sus hombres para que lo encuentren y lo maten. Butch agarra un taxi, y una taxista

llamada Esmarelda Villalobos (Angela Jones) lo lleva hasta el motel donde le espera su novia Fabienne (María de Medeiros). Allí ambos coquetean, hacen el amor y se duermen.

Butch y Fabienne se despiertan, se duchan, y hacen planes para su gran viaje al extranjero. Entonces, Butch se da cuenta de que Fabienne ha olvidado su reloj de oro, el que heredó de su abuelo, por lo que vuelve a su apartamento a buscarlo, a pesar de que sabe que estará vigilado por los hombres de Marsellus. Consigue escabullirse hasta dentro y recupera su reloj. Se mete a la cocina y se prepara unas *Pop Tarts* y descubre una ametralladora. En ese momento, descubre a Vincent saliendo del baño y lo mata.

A continuación, huye de allí, y al pararse en un semáforo, ve cruzar por delante suyo a Marsellus. Sin pensarlo dos veces, lo atropella y se estrella con su coche contra una pared. A partir de ahí, ambos emprenden una agónica persecución a pie, para ir a caer en una casa de empeños en la que sus dueños los dejan sin conocimiento, los atan a una silla y los amordazan, con intención de violarlos. Butch consigue escapar, pero en un intento por purgar su traición, vuelve y rescata a Marsellus del acoso de sus agresores. Entonces, Marsellus le perdona la vida y Butch huye en la moto de uno de los violadores: Zed. Butch va a buscar a Fabienne y, ambos montados en la moto, se alejan hasta perderse en el horizonte. Aparentemente, este es el fin de la historia, pero la película continúa.

El relato retoma la historia de Vincent y Jules mientras están liquidando a quienes traicionaron a Marsellus, pero ahora vista desde la perspectiva de un cuarto hombre, quien está escondido en el baño. Este hombre sale de repente y dispara contra Jules y Vincent fallando todos sus disparos. Jules y Vincent lo matan, y Jules tiene una experiencia mística.

Salen del departamento llevándose a Marvin (único superviviente del tiroteo) en el coche. Durante el trayecto, el coche pasa por un bache y la pistola

de Vincent se dispara accidentalmente, volándole la cabeza a Marvin. Jules llama a su amigo Jimmie, por celular, y llevan el coche ensangrentado y el cadáver a su casa. Jimmie les dice que se lleven eso antes de que vuelva su mujer. Así las cosas, Marsellus les envía al "Lobo" (Harvey Keitel), que en ese momento se encuentra en una especie de fiesta, en una habitación de hotel.

Asesorados por el "Lobo", Jules y Vincent limpian el coche y se deshacen del cadáver, y luego cambian sus trajes llenos de sangre por ridículas camisetas y pantalones cortos. Después acompañan al "Lobo" a un deshuesadero de camiones y se deshacen del coche. A continuación, Jules y Vincent van a desayunar a una cafetería, y Jules explica a Vincent que ha tenido una revelación divina y que va a dejar su oficio para intentar redimir sus culpas.

Esta cafetería resulta ser la del inicio, donde en ese momento, Pumpkin y Honey Bunny atracan la cafetería. Vincent está en el baño y Jules les hace frente negándose a entregarles el maletín de Marsellus. Cuando sale Vincent se presenta un triángulo de fuego, pero Jules no ataca a Pumpkin y Honey Bunny. A cambio, les da todo el dinero de su cartera y los deja marchar.

En pocas palabras, se puede decir que el manejo del tiempo (el orden) es complejo y ayuda a crear una atmósfera inconfundible para lograr una de las películas con mayor influencia de todos los tiempos, que ha marcado a toda una generación. La tarea del espectador es ordenar la estructura con las pistas que se le van facilitando a lo largo de la trama.

Tarantino, en *Pulp Fiction*, distancia hechos adyacentes en el tiempo y adelanta sucesos futuros. Usa excelentemente las anacronías temporales. En resumen, al igual que en *Reservoir dogs* (Perros de reserva), desordena los fragmentos que cuenta, empezando por la mitad, luego yendo al principio, luego saltándose toda una sucesión de eventos para narrar los últimos hechos, y finalmente volviendo a la mitad para contar los acontecimientos que le faltan

por contar y develar así todas las incógnitas. Además, introduce una secuencia del pasado (la entrega del reloj a Butch).

Pero además, no sólo usa discordancias de orden, sino también de duración. En *Pulp fiction* pasan muchísimas cosas, amontonándose los sucesos de la diégesis en el tiempo del relato, a una velocidad de vértigo. No hay más que ver todo lo que sucede el primer día de la narración para darse cuenta de todas las peripecias que Vincent ha vivido. Y todo lo que le sucede a Butch en tan sólo un par de horas, desde que abandona la habitación del motel hasta que regresa con la moto de Zed.

Por si fuera poco, igualmente usa la frecuencia repetitiva y nos pone un suceso de la historia, contado dos veces en el tiempo del relato, pero además, le agrega la perspectiva de otro personaje, hablo de la escena donde aniquilan a Brett y compañía y como el cuarto hombre está oyendo lo sucedido.

Asimismo, se observa que Tarantino construye su ritmo por medio de una banda sonora espectacular y rompe completamente los parámetros del orden temporal, mientras que de una forma sutil destroza el mito del final feliz hollywoodense asesinando al protagonista en mitad de la película, pero dejándolo vivo en la última escena. Tarantino satiriza la violencia casi hasta el punto de ridiculización, sus escenas aunque sangrientas y agresivas poseen un toque de humor y sarcasmo.

Con *Pulp Fiction*, la no linealidad se aprecia en la multiplicidad de tramas que se cruzan y que deben ser conectadas por el espectador, para comprender una historia principal a manera de rompecabezas. Los puntos de vista y la percepción, como ya se señaló, son otro tema importante; otro ejemplo, en la cafetería se observa a los dos ladrones en la primera escena desde un punto de vista; luego, cuando Vincent y Jules están desayunando se observa el asalto desde la visión de Jules; un mismo acontecimiento, dos formas de verlo.

En *Pulp Fiction* hay tres historias, las cuales se fragmentan para mezclarse unas con otras, generando una trama no lineal. Con cinco desplazamientos en el tiempo de la historia se genera un ritmo de 1, 2, 3, 2, 3, 2, 1. Los cambios del tiempo se hacen en las tres primeras partes de la historia 1, 2 y 3, luego se retoman la segunda y al final la primera.

En conclusión, se puede afirmar que el uso, en *Pulp Fiction*, de las estructuras no lineales del relato son utilizadas magistralmente por el director y exigen gran atención del espectador y es uno de los mejores ejemplos de la utilización de este recurso narrativo en el cine.

### **Ficha Técnica**

**Pulp Fiction** (Tiempos violentos, E.U. 1994). **Director:** Quentin Tarantino. **Fotografía:** Andzrej Sekula. **Producción:** Lawrence Bender. **Gulón:** Quentin Tarantino. **Montaje:** Sally Menke. **Interpretes:** Tim Roth (*Pumpkin*), Ammanda Plummer (*Honey Bunny*), John Travolta (*Vincent Vega*), Samuel L. Jackson (*Jules Winnfield*), Uma Thurman (*Mia Wallace*), Bruce Willis (*Butch Coolidge*), Harvey Keitel (*El Lobo*), Ving Rhames (*Marsellus Wallace*), Rosanna Arquette (*Jody*), Maria de Medeiros (*Fabienne*) **Canciones:** Misirlou (Dick Dale and his Del-Tones), Strawberry Letter #23 (The Brothers Johnson), Bustin' Surfboards (The Tornadoes), Son of a preacher man (Dusty Springfield), Lonesome Town (Ricky Nelson), Ace of Spades (Link Wray & His Raymen), Jungle Boogie (Kool & The Gang), Let's Stay Together (Al Green), Bullwinkle Part II (The Centurions), Waitin' in school (Gary Shorelle), Since I first met you (The Rodins), Teenagers in love (Woody Thorne), Girl, you'll be a woman soon (Urge Overkill), Flowers on the wall (The Statler Brothers), Comanche (The Revels), You can never tell (Chuck Berry), If love is a red dress (Maria McKee), Out of limits (The Marketts), Surf Rider (The Lively Ones).

## **Premios**

1994 **Mejor director, Mejor película y Mejor guión** BSFC Award (**Boston Society of Film Critics Awards**)

**Palma de Oro**, Festival de Cannes (**Cannes Film Festival**)

**Mejor actor** (John Travolta), **Mejor director, Mejor película y Mejor guión**, LAFCA Award (**Los Angeles Film Critics Association**)

**Mejor director, Mejor guión** NYFCC Award (**New York Film Critics Circle**)

**Mejor actor, Mejor guión y Caballo de bronce** en el Festival de Estocolmo (**Stockholm Film Festival**)

1995 **Mejor guión escrito directamente para la pantalla**. Oscar (**Academy Awards, USA**)

**Mejor actor de soporte** (Samuel L Jackson) y **Mejor guión** BAFTA Film Award (**British Academy**)

**Mejor director y Mejor guión** CFCA Award (**Chicago Film Critics Association**)

**Globo de oro a la Mejor actuación para una actriz de reparto** (Uma Thurman) **Golden Globes, USA**

**Actor del año** (John Travolta) y **Escritor del año** ALFS Award (**London Film Critics Circle**)

**Mejor película**, MTV Movie Award

**Mejor director, Mejor película y Mejor guión** NSFC Award (**National Society of Film Critics, USA**)



## 2.2 Corre Lola, corre

Esta película de Tom Tykwer, como se expuso anteriormente, estaría dentro del postulado "qué tal sí"... ya que pone a la protagonista en la disyuntiva de tomar decisiones según se le presenta la situación. Pero además, cada decisión afecta a los personajes de su alrededor; lo que lleva al director a presentarnos los sucesos de la historia relatados más de una vez. Esta narrativa repetitiva va acompañada de una perspectiva diferente de los personajes en cada situación que se presenta nuevamente.

Pero antes de avanzar sobre los comentarios de esta película alemana de 1998, contemos algo de la historia. Faltan veinte minutos para el mediodía y Lola (Franka Potente) recibe una llamada telefónica de su novio Manni (Moritz Bleibtreu); el chico extravió los cien mil marcos que tenía que entregarle a su jefe. Manni trabaja como cobrador para un vendedor de coches un poco turbio y sospechoso. Al cabo de veinte minutos su jefe vendrá y se llevará el dinero. Pero antes, Manni debe encontrar ese dinero si quiere salvar su vida y lo único que se le ocurre es cometer un robo. Está decidido a asaltar un supermercado para recuperar el dinero perdido.

La cita con el mafioso es a la doce en punto. Lola tiene veinte minutos para idear la solución o, cuando menos, para llegar a aquella esquina y abortar el asalto. Lola sale corriendo de casa y empieza a recorrer las calles de Berlín. En el trayecto se encuentra con diferentes circunstancias y personajes.

La primera idea de Lola es ir al banco, en donde su padre es gerente, para que les preste los cien mil marcos. De aquí en adelante, la historia se repetirá dos veces más, con cambios en las circunstancias, diálogos y resultados para Lola y Manni.

Tom Twyker nos presenta la misma diégesis pero relatada en tres ocasiones con consecuencias diferentes en función del tiempo. Un juego causa-efecto en el que un solo segundo de retraso puede provocar situaciones completamente diferentes y determinar el desarrollo argumental de la película.

¿Cuál es el objetivo de la película? Aparentemente, jugar con la mente del espectador, cambiar las emociones y reglas de sentarse a ver una película con los detalles menos vistos. Acostumbrados a tener una percepción pasiva; delegamos la responsabilidad de las emociones a las imágenes, que en este caso son tan fugaces que habrán de desaparecer tras un sentimiento de ansiedad, que da la sensación de que es la nueva expresión de la vida moderna: aceleración, prisa por llegar, ansiedad, búsqueda de nuevos caminos.

En *Corre, Lola, corre* se presentan cambios de circunstancias y diálogos; por ejemplo, al producirse la irrupción en la entidad bancaria en momentos diferentes, el espectador asiste a conversaciones distintas que aportan elementos sustanciales a la historia. Punto de vista que permite al lector del texto cinematográfico obtener nueva información para complementar el relato. El director, a través del uso de este recurso, administra lo que quiere que el espectador lea, entienda y comprenda. Cada uno de los fragmentos tiene un final diferente teñido de rojo, como el pelo de Lola.

En cada una de las tres partes de la película, el espectador sólo distinguen la escena introductoria. A partir de entonces cada uno de los fragmentos sigue el mismo esquema argumental sazonados con la música techno que subraya el ritmo precipitado de la película. Así como la utilización de diversas técnicas y medios como el video, la mezcla del color y blanco y negro o la animación.

El relato de Tom Twyker parece querer señalar que una nueva "experiencia de vida" esta en el aire, la percepción de una nueva vida hace estallar la forma de la narrativa lineal, que presenta la vida como un flujo multiforme, contra la obsesión de las oportunidades perdidas de la vida y por las versiones alternativas de la realidad. Por ello, se juega con el tiempo, los relojes despeñan su papel desde la escena inicial y aparecen también en la oficina y la tienda.

En *Corre, Lola, corre*, las tres posibles salidas de Manni son dadas por las circunstancias y los encuentros con otros personajes; por la necesidad de encontrar algo que pueda ayudar y cambiar la situación presente de su realidad: (1) matan a su novio; (2) la matan a ella; (3) tiene éxito y su novio encuentra el dinero perdido, de manera que juntos llegan a un final feliz, ganando los cien mil marcos alemanes. Lo que se ve, como se apuntó, son tres variantes de la misma maratón. Todas transcurren en los mismos, o casi los mismos escenarios (hasta se repiten algunos planos), pero cada una de las historias evoluciona para su propio lado, y tiene un desenlace que la distingue de las demás. Ya fuere porque Lola dio vuelta una esquina un segundo antes, o porque decidió robarle al padre –un banquero encumbrado y frío– los cien mil marcos que le había pedido prestados en la variante anterior, o porque Manni miró para un costado, y no hacia el otro, hallando allí su salvación.

Esta percepción de nuestra realidad como una de las tantas posibles, resulta de una situación abierta; esta noción de que otros posibles resultados no son simplemente cancelados sino que continúan rondando nuestra verdadera realidad como un espectro de lo que podría haber sucedido. Esta visión choca con las formas predominantes de la narrativa lineal de la literatura y cine y ahora parecen apelar a un uso más complejo de expresión artístico, como un modo más adecuado de funcionamiento narrativo.

El interés de la película de Tom Tykwer reside en su tonalidad: no solamente en el ritmo rápido, en el montaje vivaz, en el uso de imágenes congeladas, sino sobre todo, en la manera como esos trazos visuales están ordenados y comparte su espacio insertados en la banda de sonido. El constante e interrumpido paisaje sonoro tecno-musical cuyo ritmo imprime a la carrera de Lola ese frenético movimiento de la película que se traspasa, por extensión, a los espectadores.

*Corre, Lola, corre* presenta mensajes que son más imágenes, pero nunca abandonados de su sonido, que muchas de las veces le proporcionan su ritmo y su adherencia al consciente o subconsciente del receptor. En esta película sus imágenes están subordinadas a la escena musical, a su ritmo compulsivo que sigue sin parar y no se puede suspender ni por un minuto. Este es un claro ejemplo de la educación recibida a través de los medios, ya que la película recuerda a los videoclips de MTV, parte ya del contexto del espectador en la lectura de textos cinematográficos.

En pocas palabras podemos decir que Tom Tykwer hace un excelente uso de las anacronías temporales, en el orden, la duración y la frecuencia de los sucesos narrados en el tiempo del relato y le agrega el punto de vista de los personajes para entregar sólo la información necesario al espectador para que él, por sí solo, vaya armando la diégesis y el tiempo de la historia.

El discurso cinematográfico en *Corre Lola, corre* está expresado en una mezcla de las técnicas modernas que incluye secuencias consecutivas, mezcla de caricaturas, de imágenes congeladas que se desenvuelven en movimientos bruscos, zooms intempestivos, enfoques a la emoción y en algunos casos al pensamiento de Lola, recurso de la voz narrativa.

Otro punto a favor de Tykwer es que esta estructura del relato utilizada en *Corre, Lola, corre*, fuera de las formas tradicionales, esta narrativa no lineal, permite expresar algunas interrogantes existenciales y de hacer sentir al espectador las emociones del personaje y observar y pensar que algunas alteraciones pueden tener enormes consecuencias. Pero no es sólo la forma de contar la historia, es encontrar historias alternativas que influyan y que permitan encontrar oportunidades perdidas y ver la trama desde diferentes perspectivas, permitiendo a los protagonistas –y porque no, al espectador– tomar decisiones pensando en *¿qué pasaría si...?*

### **Ficha Técnica**

**Lola rennt.** (Corre, Lola, corre, Alemania, 1998). **Director:** Tom Tykwer. **Guión:** Tom Tykwer. **Fotografía:** Frank Griebe. **Productor ejecutivo:** Stefan Arndt. **Música:** Reinhold Heil, Johnny Klimek y Tom Tykwer. **Montaje:** Mathilde Bonnefoy. **Productora:** Maria Köpf. **Sonido:** Frank Behnke. **Interpretes:** Franka Potente (Lola), Moritz Bleibtreu (Manni), Herbert Knaup (padre de Lola), Nina Petri (Sra. Hansen), Armin Röhde (Sr. Schuster), Joachim Król (vagabundo), Ludger Pistor (Sr. Meier), Sebastian Schipper (Mike) y Julia Lindig (Doris).

### **Premios**

1999 **Mejor producción**, Bavarian Film Award

**Película alemana del año**, Premio de la audiencia, (**German Film Awards**)

**Mejor película**, **Mejor Fotografía**, **Mejor dirección**, **Mejor edición**, **Mejor actor de soporte** (Herbert Knaup) y **Mejor actriz de soporte** (Nina Petri) Film Award in Gold (**German Film Awards**)

**Premio de la audiencia** Sundance Film Festival

2000 Cámara de bronce, Manaki International Film Festival

**Mejor película extranjera**, Independent Spirit Award

**Mejor edición y Mejor película extranjera**, OFCS Award (Online Film Critics Society) Awards

### 2.3 Irreversible

La mente del ser humano, cuando relata una historia siempre busca algún efecto, conciente o inconsciente, y lo hace partiendo de sus recuerdos más frescos o más intensos, por lo que no necesariamente puede trazar una línea recta entre historia y relato (concordante con los sucesos) y puede empezar por lo más complejo o más traumático. Este es el caso de *Irreversible* (Francia, 2002), película de Gaspar Noé la cual nos relata su historia partiendo del climax, en forma reversible.

La historia del relato cinematográfico de este texto inicia con cámara en mano, a lo Dogma<sup>57</sup>, donde se ve una cámara que parece que va volando. Noé sacude al espectador desde el principio con una cámara móvil en todo momento; pero además, por el uso de perspectivas o puntos de vista del narrador, sólo muestra en forma parcial a los personajes y con tomas poco comunes -un plano inclinado, con la mitad de la cabeza del protagonista, una luz intermitente y la cámara dando vueltas en 180 grados-, además de tampoco respetar la horizontalidad del espacio físico (vemos a un personaje caminando y el suelo no está abajo, sino a la izquierda de la pantalla, como si viésemos una fotografía de lado), y a veces invirtiendo el suelo y el cielo. Pero este juego que marea y molesta, además cumple la función de sugerir y no mostrar, como es lo que sucede con el club homosexual sadomasoquista, donde en vez de ver un acto sexual completo oímos los gritos, los susurros, atisbamos malamente algunas acciones y el resto de la sordidez es agregada por nuestra mente. Deja participar al espectador y que él agregue su interpretación.

---

<sup>57</sup> *Dogma* '95, movimiento danés que va en contra de las reglas espectacular-vendible-reciclable, influenciado por la corriente francesa del *cinema vérité* (cine verdad). Las películas realizadas dentro de esta corriente han seguido parámetros como llevar cámara en mano evitando en todo lo posible el uso de tripies; los actores se arreglan solos y utilizan su propia vestimenta; no usan luz artificial; el sonido y/o la música solo serán registrados si son generados en el lugar de filmación; no utilizaran sets prefabricados y si necesitan un objeto en específico, entonces deberán buscar la locación en donde ya exista el objeto; no hay dobles para los actores. Thomas Vitenberg, Lars Von Trier y Soren Krag son algunos de sus principales exponentes. Conocido también como el cine revelación, el Dogma es ante todo, dentro de su densa configuración, una serie de lecturas antiestéticas que muchos expertos comparan con los textos de Baudelaire, Rimbaud, e incluso, el propio Guy De Maupassant. Los primeros cortometrajes realizados en Dogma se inspiran en poemas y relatos breves de estos autores.

La cámara baja un poco el ritmo de su carrera expresionista (se extiende por primera vez la duración de la escena) en un personaje que hace el rol de una especie de conciencia al decir que “son los deseos y pasiones del hombre las que siempre terminan mal”, y el porqué de esta reflexión se puede conocer en la siguiente escena, pero detengamos un poco aquí para saber porqué Noé le confiere esa autoridad a este personaje.

En 1991, Noé comenzó su carrera con un medimetraje llamado *Came*. Allí, un carnicero embrutecido por las adversidades (Philippe Nahon) acuchilla a un tipo creyendo que está violando a su hija y va por ello a la cárcel. En 1998, el director realiza el largometraje *Sólo contra todos* y retoma al personaje cuando sale de prisión, empujándolo a un periplo brutal en que su marginalidad social y psicológica alcanza contornos perturbadores, graficada en un odio ilimitado contra todos y todo: allí, en las escenas más impactante, golpea en el vientre a su mujer embarazada, y luego sacia su resentimiento en una relación incestuosa con su hija, que además, es autista.

Esa especie de conciencia a la que referimos arriba es Philippe Nahon, el carnicero de sus dos trabajos anteriores, con lo que Gaspar Noé comienza haciendo una auto referencia a sus primeras obras.

En *Irreversible* no existe ninguna aproximación o adelanto de los sucesos por venir, Noé administra la información hacia el espectador (focalización) para que este no pueda adelantar nada de la historia y lo toma desprevenido ante los hechos narrados en el texto cinematográfico.

En el segundo plano, después de su autoreferencia, Noé nos muestra a Marcus (Vincent Cassel) y su amigo Pierre (Albert Du Pontel) que están desesperadamente buscando a alguien. Su rabiosa búsqueda termina cuando encuentran al Tenia (Joe Prestia), en un antro gay, mostrado el brutal asesinato de este último en manos de Marcus, destrozando y machacando la cabeza con un extintor de incendios. Esta es la primera vez que la cámara se toma un



descanso en su viaje frenético y se detiene por más de diez segundos en algo. Y ese algo golpea la conciencia del público, más todavía cuando se presta atención a quienes están observado el hecho y se descubre que están inmóviles ante el asesinato, vitoreando incluso a quien ha eliminado a uno de los suyos y pidiéndole a gritos que siga.

Hasta aquí, el espectador todavía no sabe que está sucediendo; el porqué de ésta reacción. Sin embargo, el lector de este texto cinematográfico ya se siente agredido, con ansiedad por no entender la situación. La antipatía generada en el espectador es producto del manejo temporal del orden de los sucesos y de la duración de los mismos: cortos, muy frenéticos. Además, el relato es acompañado de muy poca información de lo sucedido, el receptor siente que le hace falta algo, algo para comprender los sucesos que están siendo narrados y, en algunos caso, lo desespera.

La siguiente secuencia se remonta a una violación en tiempo real en donde se puede ver a Alex (Monica Belluci), la novia de Marcus, en un callejón victimizada por el Tenia. Son casi diez minutos de una escena que no concede nada ante el espectador y el punto de inflexión es justamente esta escena de violación de nueve minutos en la que vemos a Alex ser atacada. El director filma casi toda la escena en un plano fijo, a ras de suelo y enfocando directamente la cara de la protagonista, limitando las posibilidades del espectador a través de una focalización fija.

De esta forma nos obliga como espectadores a ser testigos y partícipes de una situación impactante y violenta sin la posibilidad del corte de edición que nos recuerde que estamos viendo una relato de ficción. Su opción es inteligente por cuanto elige revestir de la mayor credibilidad posible un acto que es estatzado por el cine y, por ello, ha perdido fuerza como representación. El relato intenta hacer real a la historia.

En esta escena, la clave para generar sentimientos de rencor en el público es la focalización, desde dónde el lector ve el suceso, sin poder evitar desviar la mirada de la cara de Alex. Asimismo, la temporalidad del suceso, la duración del tiempo del relato es similar al tiempo de la historia (que como se señaló, intenta copiar el tiempo real).

El relato sigue el curso de la historia al revés, para hacer que el espectador se sumerja en la imposibilidad de cambiar el destino, eso es precisamente lo que afirma la protagonista (Alex) en una de sus escenas; por ello, el recurso narrativo reversible y el manejo expresionista de la cámara, en un inicio con planos secuencia en permanente movimiento circular que más que mostrar impide una completa visión y después con planos fijos. Con ambos recursos, el director logra exasperar al espectador.

A través de un uso eficiente del montaje, Noé maneja con precisión una estética efectista para conseguir emocionalidad y llevar al público a identificarse progresivamente con los deseos de venganza de Marcus, y confiriendo esa irreversibilidad a los acontecimientos, que el filme deja tan claro con su epílogo de "el tiempo lo destruye todo".

Tal vez el mayor aporte filmico de *Irreversible* es la dificultad con que impregna la forma de narrar el relato, que se embarca en contar una historia terrible pero sencilla: la de la venganza y la irreversibilidad del tiempo

Inicia con unos créditos que juegan con la tipografía y con el orden temporal habitual de los mismos (al menos a los acostumbrados como espectador) y muestra, desde el inicio, que no hay concesiones. el objetivo es impactar, causar reacciones, conmocionar al receptor y sumergirlo en una historia con múltiples lecturas, cada una de ellas realizada por el lector.

Las dos secuencias más violentas de la película buscan este mismo objetivo ¿sus recursos? el punto de vista desde donde son narrados los

sucesos y la duración del relato: la violación dura más de nueve minutos y un acto de venganza en el que se destroza una cabeza, literalmente, y donde tampoco se ahorran detalles. Además, el orden en que son presentados los sucesos no permite, repito, preparar al lector para recibir los hechos del relato.

La duración de las escenas le confiere el ritmo a la película y al detenerse tanto tiempo en estos dos sucesos, reflejo del tiempo real en el que se llevan a cabo, el director le imprime a la historia una mayor carga de emoción. El filme ofrece al espectador una media hora que parece durar el doble o más. Gaspar Noé logra atrapar al lector del texto cinematográfico y consigue reflejar y recrear el caos que viven los protagonistas de un mundo alterado, de una ruptura, de una destrucción total de su vida.

El texto cinematográfico de Gaspar Noé tienen una propuesta atractiva: desde la narración en sentido contrario (no lineal o discordante) hasta una elección musical poderosa (Beethoven mezclado con temas de Thomas Bangalter) además de una cámara que tiene vida propia y una elección de planos largos que persiguen o se limitan a una estética que logra comunicar dolor.

El montaje, por obvias razones, es una parte importante del filme, se nota muy trabajada y la fotografía (oscura en un inicio y aclarándose progresivamente) también está muy cuidada. El guión, de igual manera, está bien realizado, permitiendo seguir la historia dentro de esta estructura narrativa; pero además, están los diálogos, especialmente el referente al amor y las relaciones humanas que sostienen los tres protagonistas (Marcus, Alex y Pierre) en el metro.

Después de las dos escenas referidas, el texto filmico narra la relación de Alex y Marcus y como continúan siendo amigos del ex de Alex, Pierre, y se va desvaneciendo la historia hasta terminar, o iniciar, con un final anticlimático.

### ***Ficha Técnica***

***Irreversible.*** (Francia, 2002) **Dirección y guión:** Gaspar Noé. **Dirección de fotografía:** Benoît Debie y Gaspar Noé. **Montaje:** Gaspar Noé. **Elenco:** Mónica Bellucci (Alex), Vincent Cassel (Marcus), Albert Dupontel (Pierre), Jo Prestia (Tenia), Stéphane Drouot. **Productor:** Christophe Rossignon. **Música:** Thomas Bangalter. **Duración:** 101 minutos.

### ***Premios***

2002 **Caballo de Bronce** en el Festival de Estocolmo (Stockholm Film Festival)

## Conclusión

---

La necesidad de hacer mensajes cada vez más atractivos y buscar nuevas formas de expresión dentro del cine han orillado a los directores a buscar nuevas formas de estructurar sus narraciones y de complementarlas para llegar con mayor impacto al espectador. De tal manera que esta búsqueda ha llevado, primero, a la invención del montaje y, después, a la búsqueda de contar historias con diferentes medios y formatos de narración.

Como podemos observar, a lo largo de los años, desde su invención, el cine y los textos cinematográficos han evolucionado y han hecho evolucionar al espectador lo que permite, en estos tiempos más que en sus inicios ver relatos complejos y su lectura. Lo que en esta investigación se llamaron narraciones con estructura no lineal.

Los textos cinematográficos con estructura no lineal están en busca de ofrecer una forma de narración impactante, acorde a los tiempos y contexto de los espectadores y se aprovechan de varios recursos, como analepsis, prolepsis, tiempo reversible, focalización, entre otros para conseguir relevantes formas de narración y entrelazar uno o más sucesos o más de una historia o para conocer las diferentes perspectivas de los protagonistas.

El cine, más que nunca, busca amalgamar elementos que lo han acompañado durante su vida: música, teatro, pintura y, ahora, animación. Pero además agrega rupturas de equilibrio en sus estructuras de narración y exige al espectador interacción, que arme la historia y saque sus conclusiones.

Por todo esto, podemos afirmar que esta conjunción de elementos narrativos es con un objetivo, impactar al receptor del mensaje y provocarle algún sentimiento: ansiedad, antipatía o empatía, conclusión de esta

investigación generada durante el tiempo de tratar de entender e interpretar la narración no lineal.

Podemos afirmar, como resultado de esta investigación, que las formas del relato no cronológicas son utilizadas cada vez con más frecuencia en los textos cinematográficos y que las estructuras no lineales, discordantes o no cronológicas llaman más la atención de los espectadores y exigen su participación para armar la historia o para generar su propia opinión. Obviamente, el director no hace una pregunta directa al receptor, pero lo deja pensando a través de los hechos narrados y después de ser observados y aún después de finalizada la narración

Asimismo, podemos aseverar que el uso de estas estructuras no lineales en la narrativa cinematográfica también son producto de la *educación* y para la *educación* del espectador; de ser simple observador de imágenes, primero fijas y después en movimiento, se ha transformado y lo han capacitado para reestructurarlas en su mente y darles forma para comprender las historias presentadas en el cine.

Y como afirmamos, usando las palabras de Jorge Luis Borges, el cine y sus estructuras no lineales de narrativa son la búsqueda de expresar las mismas cosas y sentimientos que ha compartido el ser humano en su historia, simplemente son un nuevo laberinto a ser recorrido por el espectador, acompañado de interés e imaginación para llegar a un fin, tal vez ya conocido.

Las estructuras no lineales de la narrativa cinematográfica son las paredes de ese laberinto de historia y, por ende, lo que se debe estudiar es la forma de narrarlas.

## Fuentes

---

### Bibliografía

- Aristóteles. *Poética*. Madrid, Taurus, 1987.
- Aumont, Jacques, Alain Bargala et al. *Estética del cine. Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, Paidós, 1989.
- Borges, Jorge Luis. *El Aleph*. Madrid, Unidad Editorial, 1999.
- Bukowski, Charles. *Pulp*. Madrid, Anagrama, 1999.
- Calabrese, Omar. *La era neobarroca*. Madrid, Cátedra, Signo e Imagen, 1999.
- Cortazar, Julio. *Obra crítica. Tomo 3 (Realidad y literatura en América Latina)*. México, Alfaguara, 1996.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*. Barcelona, 1988.
- Gaudreault, André y François Jost. *El relato cinematográfico*. México, Paidós Comunicación, 1995.
- Genette, Gérard. *Figures III*. Éditions du Suil, Paris, 1972.
- Genette, Gérard. *Figuras III*. Lumen, Barcelona, 1989.
- Genette, Gerard. *Nuevo discurso del relato*. Cátedra, Madrid, 1998.
- Gil Vrolijk, Carmen. *Estructuras no lineales en la narrativa (literatura, cine y medios electrónicos)*. Bogotá, Universidad Javeriana, 2002.
- Manovich, Lev. *The language of new media*. Massachusetts, MIT Press, 2001.
- Metz, Christian. *Ensayo sobre la significación en el cine*. Barcelona, Paidós Comunicación, 1995.
- Pimentel, Luz Aurora. *El relato en perspectiva. Estudio de teoría narrativa*. México, Siglo XXI / UNAM, 1998.
- Spector, Robert D. "Structure as a starting point". *Approaches to Teaching Sterne's Tristram Shandy*. New, Melvyn, Ed. York, 1989.
- Todorov, Tzvetan. *Théorie de la littérature*. Paris, Seuil, 1965 (trad. cast. *Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Madrid, Siglo XXI, 1975). citado en Van Dijk, Teun A., *Estructuras y funciones del discurso*. Siglo XXI, México, 1980
- Van Dijk, Teun A., *Estructuras y funciones del discurso*. Siglo XXI, México, 1980.

## Filmografía directa

*Pulp Fiction* (Tiempos violentos); Dir. Quentin Tarantino; Prod. Lawrence Bender; Guión: Quentin Tarantino; E.U., 1994.

*Lola rennt* (Corre Lola, corre); Dir. Tom Tykwer; Prod. Stefan Arndt; Guión: Tom Tykwer; Alemania, 1998.

*Irreversible*; Dir. Gaspar Noé; Prod. Christophe Rossignon; Guión Gaspar Noé; Francia, 2002.

## Filmografía

*The Birth of a Nation* (El nacimiento de una nación); Dir. David Wark Griffith; Guión: Frank E. Woods, Thomas Dixon, Frank E. Woods, Thomas Dixon y D.W. Griffith; E.U. 1915.

*Intolerance* (Intolerancia) Dir. David Wark Griffith; Prod. The Triangle Film Corporation; Guión: D.W. Griffith; E.U., 1916.

*Rashomon* Dir. Akira Kurosawa; Prod. Daiei; Guión: Akira Kurosawa & Shinobu Hashimoto, Japón, 1950

*Groundhog day* (El día de la marmota) Dir. Harold Ramis. Guión: Danny Rubin; E.U., 1993

*Amores perros*; Dir. Alejandro González Iñárritu; Prod. Francisco González; Guión: Guillermo Arriaga; México, 2000

*21 grams* (21 gramos) Dir. Alejandro González Iñárritu, Prod. Alejandro González Iñárritu y Robert Salerno. Guión: Guillermo Arriaga; E.U., 2003.

*El callejón de los milagros*; Dir. Jorge Fons. Prod. Gerardo Barrera y Alfredo Ripstein, Jr., Guión Vicente Leñero; México, 1995.

*Snatch* (Cerdos y diamantes); Dir. Guy Ritchie; Prod. Hugo Luczyc-Wyhowski; Guión: Guy Ritchie; E.U., 2000.

*Magnolia*; Dir. Paul Thomas Anderson; Prod. Paul Thomas Anderson; Guión: Paul Thomas Anderson; E.U., 1999.



- Smoking/No smoking* (Fumar/No fumar); Dir. Alain Resnais; Prod. Bruno Pésery; Guión: Alan Ayckbourn y Jean-Pierre Bacri, Francia, 1993.
- Trois couleurs: rouge* (Tres colores: Rojo) Dir. Krzysztof Kieslowski; Prod. Martin Karmitz; Guión: Krzysztof Kieslowski; Francia, Polonia, Suiza, 1994.
- Timecod*; Dir. Mike Figgis; Guión: Mike Figgis; E.U., 2000.
- Memento* (Amnesia); Dir. Christopher Nolan; Prod. Jennifer Todd y Suzanne Todd; Guión: Christopher Nolan y Jonathan Nolan; E.U., 2000.
- Cidade de Deus* (Ciudad de dios) Dir. Fernando Meirelles; Prod. Andrea Barata Ribeiro y Mauricio Andrade Ramos; Guión: Bráulio Mantovani; basado en la novela de Paolo Lins; Brasil, 2002.
- La double vie de Véronique* (La Doble Vida de Verónica); Dir. Krzysztof Kieslowski; Prod. Leonardo De La Fuente; Guión: Krzysztof Kieslowski y Krzysztof Piesiewicz; Francia, Polonia y Noruega, 1991
- Once Upon a Time in America* (Erase una vez en América) Dir. Sergio Leone; Prod. Arnon Milchan; Guión: Sergio Leone, Leonardo Benevenuti, Piero Bernardi, Enrico Mendioli, Franco Arcalli, Franco Ferrini; E.U., 1984.
- Le violon rouge* (El violín rojo): Dir. François Girard; Prod. Niv Fichman Guión: Don Mckellar y François Girard; Canadá, Italia, Gran Bretaña, 1998.

#### **Publicaciones electrónica**

Keep, Chistopher, Tim McLaughlin, Robin Parmar. *The electronic labyrinth* (<http://e-server.org/elab/hfl0255.html>), 1999-2000