

El cine de senderos bifurcados

Propuesta metodológica para el análisis narrativo del discurso de historias múltiples

Por Inmaculada Gordillo Álvarez (*)

Resumen

El discurso audiovisual con relaciones causales entretejiendo una única línea argumental convive, desde finales del siglo XX, con un abultado número de películas que muestra una disgregación de la historia. Las fragmentaciones y descomposiciones pueden venir desde los componentes conceptuales del ámbito del argumento, y/o de mecanismos formales de articulación disgregada del relato. Por ello, basándonos en los instrumentos metodológicos de la narrativa audiovisual, es necesario organizar una reflexión en torno a los nuevos cines que no se adecuan a la clásica plantilla que desarrollaba los tres actos tradicionales, y organizar una metodología de análisis.

El mundo contemporáneo fomenta una serie de variables a la hora de presentar los relatos a través de los distintos modos de representación. El cinematógrafo no es ajeno a esta tendencia que implica una huída de muchos de los componentes inamovibles de la narración tradicional. Ello conlleva la incursión de otros modelos alejados de los argumentos unitarios organizados en tramas principales y secundarias perfectamente imbricadas, con una ordenación lógica y cronológica que solamente un gran flash-back como núcleo central se atrevía a transgredir, así como la completa esclavitud a las relaciones de causalidad. A pesar de que estos patrones siguen usándose por la solvencia demostrada en la potenciación de los elementos de identificación que facilitan los procesos de recepción, con la posmodernidad surgen con fuerza otras maneras de contar presididas por la ruptura de la linealidad, la fragmentación formal y diegética y el sincretismo de elementos antitéticos.

Claro que hablar de fragmentación supone incidir en la esencia misma del cinematógrafo, ya que los procesos de producción, rodaje y posproducción no son más que la organización de infinitos fragmentos para conseguir una unidad llamada filme. Como de forma especialmente expresiva señala Maqua (1992: 122), cuando comenta que la esencialidad fragmentadora: “como en la creación del monstruo de Frankenstein, el montaje fílmico despedazaba los cuerpos y luego los recomponía en la pantalla; para hacer hablar al cuerpo el lenguaje cinematográfico primero lo trocea y descuartiza en infinitos paradigmas y luego articula y recompone sus piltrafas poniendo en escena un sintagma resucitado”.

A pesar de que el cine parte de significantes fragmentarios, la mayor parte de la producción fílmica de todos los tiempos compone historias unitarias, con una organización diegética indivisible que atrape al espectador desde los primeros fotogramas, y mantenga su atención hasta el final.

La manera más sencilla de contar una historia, como sabían los bardos antiguos -al igual que los padres de hoy a la hora de acostar a sus hijos- es empezar por el comienzo y continuar hasta el final” (Lodge, 1998: 126). En la narración fílmica ocurre de la misma forma: es evidente que el argumento unitario, la ordenación cronológica y las relaciones

de causalidad como componentes formales del filme potencian los elementos de identificación que facilitan los procesos de recepción.

La concepción unitaria de la composición argumental y la ordenación discursiva dentro de la lógica de la realidad han sido las tendencias dominantes de la producción fílmica del siglo XX. Pero hablar de tendencias dominantes no implica descartar cualquier modo de ruptura, ya sean ejercicios aislados desde posicionamientos personales, ya respondan a movimientos de experimentación. Si en literatura desde muy pronto se descubrieron los diversos efectos que se podían conseguir al desorganizar la disposición temporal de las historias desviándose de la vectorialidad cronológica (La Odisea empieza in media res) o la multiplicación de elementos argumentales (Las mil y una noches, El Decamerón), con el posmodernismo se potenció la organización de estructuras narrativas con senderos bifurcados. Los laberintos, las construcciones circulares y la pérdida de la linealidad de Borges junto a las desarticulaciones de un único modelo de mundo en García Márquez o Cortázar marcaron modos de contar ajenos a la concepción unitaria y monolítica de la obra literaria.

También en otros ámbitos, como en la arquitectura y en las ciencias, la ruptura con la linealidad y la unidad se produce en pleno siglo XX, en plena era informática, gracias a la desestabilización tradicional del espacio y el tiempo: “la ciencia conjuntamente con la tecnología ha ido profundizando ideas que, tiempo atrás, parecían impensables como lo no lineal, lo múltiple, el fragmento y el caos y que han probado su estabilidad apoyadas en los nuevos procesos de comunicación” (Carnicero, Fornari y Pereyra, 2004: 28).

En la narración cinematográfica -mucho más joven que ámbitos como el de la literatura o la arquitectura- habrá que esperar finales del siglo XX y comienzos de XXI para observar una clara predisposición del discurso fílmico comercial hacia la descomposición de la unidad. Es cierto que durante la *nouvelle vague* y otras vanguardias se experimentó con el tiempo como concepto y con la ruptura de linealidad del filme, dando la espalda a las estructuras tradicionales. Sin embargo, es en la era de Internet -donde todo se relaciona, comunica y se descompone-, y en la sociedad de abundancia y multiplicación de la información, donde el relato fílmico se desarticula rompiendo la tendencia dominante, organizando modos de contar que, si bien no son totalmente originales, responden ahora a una predilección muy marcada. Si durante décadas el cine comercial estuvo influido por las normas no escritas del Modo de Representación Institucional que propugnaba la invisibilidad de la escritura a favor de la identificación narrativa, a partir de la última década del siglo XX los contenidos diegéticos se multiplican y los conceptos tradicionales de espacio y tiempo se desestabilizan organizando nuevos modos de recepción del texto fílmico, con un espectador mucho más activo y donde el concepto de identificación primaria se deja en un segundo plano.

Si el mundo contemporáneo a finales del XX y principios del XXI se caracteriza, ante todo, por la complejidad y la contradicción, -la hipermodernidad que postula Lipovetsky- es lógico que el discurso que lo represente en el campo del cinematógrafo -al menos una de las corrientes más marcadas- venga a establecer el desmembramiento y la multiplicación de elementos tanto discursivos como argumentales.

El filme como unidad diegética da paso a un producto complejo basado en la disgregación de estructuras tradicionales normalizadas, organizando un nuevo discurso que se descompone en microhistorias que desarrollan el continuum narrativo de forma

fragmentada. Así, la fusión de más de un núcleo narrativo dentro de un filme es una tendencia que se repite dentro de la narración fílmica del siglo XXI a lo largo de cinematografías tan diferentes como la americana, la española, la china, la mexicana, la cubana o la japonesa. Y esta tendencia hacia la fragmentación construye relatos que disgregan los elementos argumentales dentro de diversos modelos de los pretenderemos, en este trabajo, organizar una tipología.

1. Descomposición de elementos pertenecientes a un mismo nivel diegético

El primer modelo viene marcado por la disgregación de una historia que presenta elementos dispares dentro del mismo modelo de mundo. La posibilidad de elaborar un relato clásico con una presentación, un desarrollo y un desenlace, cronológicamente ordenado y causalmente relacionado es rechazada por otra lógica menos armoniosa. El modo de representación institucional es sustituido por una escritura mucho más visible, casi protagonista del filme. La aparente unidad del argumento es sólo el marco espacio-temporal en el que se sitúan personajes y acciones pues la bifurcación de los núcleos narrativos posee un grado de independencia que, si no total, está próximo al sentido episódico del relato. Dentro del mismo modelo de mundo, una historia con elementos de coherencia estructural puede estar presentada como un conjunto de elementos separados que consiguen fragmentar discursivamente. Se trata de mostrar la problemática de cada personaje individualmente formando médulas temáticas que confluyen en breves terrenos de intersección. Esta modalidad puede mostrarse con un modelo estructural uniforme y lineal en cuanto a la ordenación temporal o por el contrario, alterando la cronología lógica para llegar a un relato no vectorial o incluso con una confusión temporal cercana a lo acronológico.

1.1. Ordenación lineal

En el filme español *Tapas* (2005) de José Corbacho y Juan Cruz se presentan varias historias pequeñas interpretadas por personajes que mantienen su individualidad e independencia argumental, aunque se cruzan y coinciden en territorios comunes espacio-temporales. No hay desorden temporal ni espacial en este caso pues la acción se desarrolla de forma lineal en un barrio catalán donde el dueño de un bar, una anciana y una mujer madura entrelazan sus historias personales diferenciando de manera dual el universo público -anodino, previsible y triste- del privado o “tapado”, mucho más sugerente e impredecible.

Un esquema parecido se produce en la película inglesa *Love actually* (2003), dirigida por Richard Curtis. En este caso el elemento que unifica los distintos núcleos temáticos se adelgaza hasta casi desaparecer conduciendo al filme hacia la independencia de historias que conviven dentro del mismo formato. Incluso la mezcla de tonos -cómicos para la microhistoria del cantante de rock trasnochado (Bill Nighy), dramático para la que gira en torno a la infidelidad protagonizada por Emma Thompson y Alan Richman- refuerza la fragmentación de este filme comercial que sorprende cuando, de forma totalmente gratuita, dos personajes pertenecientes a microhistorias diferentes se relacionan.

Manteniendo la misma linealidad pero organizando de forma mucho más coherente los distintos fragmentos encontramos una serie de películas que, como las anteriores, muestran elementos de una misma diégesis disgregados en distintos bloques narrativos. Pero la quasi independencia que mostraba la película inglesa se convierte en un entramado

de complejas relaciones entre personajes, espacios y acciones, donde el azar casi siempre conduce la narración por territorios ajenos a la causalidad.

Desde que Robert Altman en su *Vidas cruzadas* (USA, 1993) -basado en nueve relatos y un poema de Raymon Carver- reflejara los valores de la sociedad americana de la última década del siglo XX con una película fragmentada en nueve bloques narrativos que se desarrollaban con un montaje alterno en el que los entrecruzamientos eran la base del relato, muchas han sido las películas norteamericanas que siguieran el modelo narrativo propuesto. El acierto de Altman es un meticuloso montaje que crea una estructura donde todas las piezas encajan milimétricamente a modo de puzzle perfecto, lo que permite hablar del enriquecimiento significativo a partir de las relaciones de los distintos fragmentos en la puesta en serie del filme.

Con un modelo narrativo fuertemente relacionado podrían enumerarse varios discursos fílmicos estadounidenses que mantienen algunos puntos en común con la obra de Altman. Pero aunque generalmente se relacionan con ella, las diferencias estructurales son considerables. Se trata de filmes como *Gran Canyon* (1991) de Lawrence Kasdan, anterior a *Vidas cruzadas* y con bastante repercusión comercial, aunque no tanta como *Magnolia* (1999) de Paul Thomas Anderson. Este filme despliega nueve historias paralelas aparentemente inconexas, a lo largo de una jornada. El relato viene precedido por un prólogo -a modo de declaración de intenciones- de nuevo fragmentado, donde aparecen tres supuestos hechos reales donde el azar es el protagonista. Como en *Ciudadano Kane* (Orson Welles, USA, 1941) -un claro precedente de historia desarticulada- la clave de esta introducción es el modelo de mundo de la realidad efectiva, ya que se presentan como fragmentos informativos, conducidos por un narrador que comenta los hechos, detiene la acción y saca conclusiones. Esta instancia discursiva desficcionalizada se separa -por cuestiones tanto de forma como de argumento- del resto del relato. En él, gracias al azar se plantean relaciones dramáticas entre los distintos conflictos protagonizados por los diversos personajes que describe el filme.

1.2. Estructura cronológica no lineal

Relacionada con los títulos anteriores, aunque con menor repercusión de público, Jill Sprecher dirige *Vidas contadas* (USA, 2002), cuyo título original daba buena cuenta del argumento disgregado: Trece conversaciones sobre una cosa (Thirteen conversations about one thing). Y aunque el filme mezcla cinco historias que se entrecruzan en la caótica ciudad de Nueva York, la diferente manera de manejar el tiempo la aleja de los títulos anteriores. Aquí se pierde la linealidad para establecer o esconder momentáneamente relaciones entre los personajes que sirven para reflexionar en torno al impacto del comportamiento individual en los otros. Los flash-back organizan un tejido narrativo que descompone aún más la fragmentación del filme.

Con la misma estructura de microhistorias entrecruzadas contadas mediante analepsis, pero con mucha más repercusión comercial, se desarrolla *Crash* (USA, Paul Haggis, 2004), ganadora de tres Oscar (Mejor película, Mejor guión original y Mejor montaje). Plantea momentos de choque entre un grupo de personajes que aparentemente no tienen relación, también -como *Vidas cruzadas* - en la ciudad de Los Ángeles.

En la demoleadora y lúcida película de Arturo Ripstein, *La mujer del puerto* (México 1991), la unidad diegética es disgregada del mismo modo que en *Rashomon*. La historia

se multiplica y enriquece cada vez que uno de sus sórdidos protagonistas la vuelve a relatar, aportando los datos que conoce desde su posición en el relato. Tanto el Marro (un marinero que llega a un puerto), como Perla (la joven prostituta de la que se enamora) y Tomasa (la madre de ambos) van tejiendo fragmentos en los que los flashbacks se repiten, los momentos comunes observados desde distintos ángulos se suceden, y la historia se complica retorciéndose sobre sí misma.

Una sola diégesis conforma, asimismo, *Cidade de Deus* (Ciudad de Dios, Fernando Meirelles, Brasil, 2002), una maravillosa aunque durísima película formada por varios núcleos narrativos relacionados por coordinación con una estructura circular que desarrolla la historia de Buscapé (Matheus Nachtergaele) y su entorno, en los suburbios de Río de Janeiro: delincuentes que matan sin escrúpulos desde que son apenas unos niños, armas y miedo, miseria y dolor...todo ello basado en hechos reales. El travelín circular en torno a un Buscapé acorralado da pie a una estructura basada en el flash back para componer asimismo un círculo que cerca de los personajes atrapados por el entorno.

Falta de linealidad encontramos igualmente en filmes como *Los tres entierros* de Melquiades Estrada (USA, Francia, 2005) de Tommy Lee Jones, que organiza los distintos fragmentos a partir de cambios en la focalización de los hechos. Así, el personaje del título -que es encontrado muerto en la primera secuencia- aparece vivo en varios momentos del filme, y su asesinato es relatado desde varios ángulos en dos momentos diferentes del filme.

También el tiempo es la base estructural de *Elephant* (USA, 2003) Gus Van Sant. Se trata de un filme que reflexiona, a partir de los diez minutos que antecedieron a los asesinatos en el instituto americano de Colombine, sobre las posibles causas del delito. La película juega a ser testigo siguiendo a diversos personajes durante siempre los mismos diez minutos, multiplicando las ópticas y diversificando la visión. La fragmentación y la ruptura de la linealidad vienen a partir del tiempo y de los personajes.

En *Ciudad en celo* (Argentina-España, 2006), Hernán Gaffet organiza un conjunto de historias relacionadas en torno al bar Garlington (en homenaje a Gardel y Ellington), donde el dueño y varios amigos se encuentran para contarse anécdotas nuevas, revivir algunas antiguas, e inventar otras. Los cruces temporales son inevitables: la recurrencia al flashback cuando alguno de los amigos cuenta alguna historia sucedida en un pasado reciente, la evocación de antiguos amores o desamores o el recuerdo del amigo muerto se cruzan continuamente con el presente, desmembrando un poco más las distintas diégesis presentada en el filme.

1.3. Estructura acronológica

Los juegos con el tiempo y la desarticulación de los sucesos en la línea cronológica puede verse alterada hasta tal punto que el relato sea un verdadero caos temporal. Los límites entre pasado, presente y futuro se diluyen y el proceso de recepción exigirá un esfuerzo extra al espectador, que deberá tratar de ordenar fragmentos para entender la historia.

Para ello será necesario contemplar la totalidad del filme, o incluso un segundo visionado que permitirá establecer el orden de un argumento completamente desmembrado en su organización discursiva. Los precursores podrían ser dos filmes de 1994, uno de carácter mucho más comercial, y el otro con grandes premios en festivales: *Pulp Fiction* (USA)

y *Before the rain* (Macedonia-RU-Francia). En ambos casos la disgregación formal viene dada no sólo por elementos de estilo a modo de meros artilugios formales para deslumbrar, sino que posee claras funciones narrativas. En la película de Tarantino el elemento ficcional (contrario al realismo y a la identificación) marcado desde el título se plasma en un modo discursivo coherente: la falsa estructura de microhistorias independientes, con sus rótulos a modo de epígrafes, no componen tres diégesis diferentes, sino que constituye un mismo universo fragmentado, con repeticiones de momentos, descomposición del espacio-tiempo, multiplicación de puntos de vista en determinadas escenas, etc.

En *Before the rain*, un filme del director macedonio Milcho Manchevski que trata sobre enfrentamientos -fracturas- del ser humano en tiempos de guerra, el esquema temporal es semejante a *Pulp Fiction*, aunque con elementos discordantes: las tres microhistorias que presenta la película poseen una aparente independencia argumental, marcada por elementos formales como el rótulo que aparece como subtítulo en cada una de ellas. Pero hacia la mitad del filme descubrimos no sólo que están relacionadas, sino que los lazos temporales que se las organizan no siguen ni la lógica de la linealidad, ni siquiera la de la realidad. Si en el filme de Tarantino las piezas encajan una vez terminado el visionado, en la obra de Manchevski existen momentos imposibles de ordenar, lo que disgrega de forma mucho más inquietante. Las anacronías se explica a partir de una frase que, a modo de clave, se repite varias veces en el filme: “el tiempo no muere jamás, el círculo nunca se cierra”. De este modo, el recorrido circular que permite el desorden temporal de *Before the rain* no resulta más que el final -o el principio- de un ciclo simbólico que permite repetir esquemas ya sucedidos.

Con otro planteamiento estructural, mucho más unitario argumentalmente pero también con complejos juegos temporales, estaría *Memento* (USA, 2000) de Christopher Nolan, el filme que desarrolla una sola diégesis con una ordenación anacrónica que combina la retrospectiva con la prospectiva. El resultado es una película fragmentada temporalmente, con un orden no lineal y regresivo. Esta disposición temporal, junto a la combinación de focalizaciones externa e interna consigue crear en el espectador espejismos sobre el personaje protagonista. Con una ordenación cronológica este efecto -que podríamos considerar la clave argumental del filme- hubiese sido imposible de obtener.

2. Cine fragmentario por la multiplicación de diégesis

La representación de varios universos diegéticos dentro de un mismo filme constituye el modo de desarticulación más radical: no solamente se disgrega una unidad formalmente, sino que el mismo concepto de unidad se diluye y sustituye por microrrelatos que conforman, más o menos artificiosamente, un mismo discurso. En ocasiones la mezcla de elementos argumentales dispares se consigue armonizando modelos de mundo supuestamente discordantes por su diverso estatus, como podremos ver más adelante.

2.1. Yuxtaposición

La yuxtaposición de episodios independientes ha sido la manera más recurrente en la historia del cine a la hora de presentar una historia fragmentada: desde ejemplos debidos a estrategias de producción, hasta la profusa tendencia italiana a partir de los años sesenta. La conjunción de directores dentro de un mismo filme es un elemento de producción que ayuda a configurar este tipo de estructura. Se podría considerar, sin embargo, que en la

actualidad -a pesar de la enorme cantidad de filmes con arquitecturas disgregadas- no este el modo más habitual de fragmentar un discurso fílmico, aunque se siguen encontrando ejemplos, como *Historias de Nueva York* (USA, 1989), *Lumière y compañía* (Dinamarca, España, Francia, Suiza, 1995), *Historias del metro* (USA, 1997), *Once de septiembre* (Francia, 2002), *¡Hay motivo!* (España, 2004), *Paris je t'aime* (Francia, 2006), etc.

Desde una concepción mucho más unitaria, con un único director que yuxtapone diferentes universos diegéticos dentro de un mismo filme, sin tiempos ni espacios comunes, encontramos películas como *Las horas*, basada en la novela de Michael Cunningham, que se inspira a su vez en *Mrs. Dalloway* de Virginia Woolf. Tres historias discurren entrecruzándose formalmente, aunque situadas en tiempos, espacios y circunstancias diferentes: los últimos días de Virginia Woolf, la vida sin horizontes de un ama de casa de los años cuarenta en Los Ángeles y las tribulaciones de la activa vida de una editora neoyorquina enamorada de su amigo homosexual enfermo de sida. El desasosiego, la falta de amor, la soledad unifican estas tres historias de mujeres. No hay, en este filme, ni un resquicio para la esperanza...

Pero si en *Las horas* la yuxtaposición se sitúa a nivel diegético, en *Nueve vidas* (Rodrigo García, USA, 2005) ofrece una yuxtaposición formal muy marcada: nueve historias que conforman nueve episodios aparentemente independientes que no se mezclan sino que se desarrollan completamente antes de dar paso al siguiente. Son diégesis diferentes en torno a un personaje femenino, donde cada protagonista -en un plano secuencia- vive una determinada problemática. La separación es casi tajante, pero existen varias excepciones: a veces un personaje en una de las historias resulta participar como secundario de otra, la mayor parte de las veces sin ninguna referencia a la situación anterior. Así, aunque el filme dirigido por el hijo de García Márquez está formado por nueve historias yuxtapuestas, no son totalmente independientes, pues como dice uno de los personajes "estamos en un mundo pequeño. Somos polillas volando cerca de la misma luz".

2.2. Entrecruzamiento

La organización de diégesis diferentes que, por algún motivo se rozan o se cruzan de algún modo, más o menos breve, pero que de ese contacto surgen importantes consecuencias en las tramas de cada una de ellas es una de las tendencias más llamativas del siglo XXI. Este tipo de arquitectura narrativa puede darse desde el mismo modelo de universo ficcional o, con una fragmentación más violenta, unificando diferentes -e incluso encontrados- niveles en relación a la ficción o al mundo real.

2.2.1. Con el mismo modelo de mundo

Los filmes arquitectónicamente complejos que forman diégesis diferentes pero entrecruzadas artificialmente gracias a estructuras relacionadas en torno a un suceso, objeto o personaje son una de las preferencias más sugestivas de la narrativa fílmica de principios del siglo XXI. Generalmente, el azar y la teoría del caos forman parte de los componentes del filme, organizando las distintas diégesis de forma relacionada. El director experto en este tipo de películas es el mexicano Alejandro González Iñárritu, que con sólo tres largometrajes, se ha especializado en este modelo estructural. Su primer filme, *Amores perros* (México, 2000), establecía tres historias relacionadas a partir de un accidente de tráfico en la caótica ciudad de México. Aunque desarrolladas de forma

independiente, con personajes, temáticas y sucesos autónomos, el azar consigue establecer un lazo de unión entre los tres universos a partir de una colisión que cambiará la vida de todos los personajes.

La siguiente película de Iñárritu es *21 gramos* (USA, 2003) recrea, de nuevo, varias historias sin ninguna relación que, a partir -otra vez- de un accidente de tráfico, quedan azarosamente entrelazadas.

El desorden temporal, la independencia de las tramas y la multiplicación de motivos hacen de 21 gramos un verdadero puzzle que el espectador deberá organizar de forma activa. Llega un momento que las diversas diégesis se enlazan de tal manera que puede hablarse de desaparición de fronteras entre ellas hasta evolucionar en una sola.

Babel (USA 2006) es la película que completa la Trilogía de la muerte que González Iñárritu dirige a partir de la colaboración con el guionista Guillermo Arriaga. Es el mismo esquema de casualidades que unifican universos dispares, esta vez mucho más lejanos, ya que cada una de las historias está situada en continentes distintos.

También otros filmes hacen que los mundos diegéticos dispersos se unifiquen a través de un personaje -como el conserje del hotel- en el filme *Four Rooms* (USA, 1995) de Robert Rodríguez, Quentin Tarantino, Allison Anders y Alexandre Rockwell. O de un objeto, como el cuadro que pasa de mano en mano unificando historias dispares en el filme cubano independiente *Frutas en el café* (2005) de Humberto Padrón.

Una historia fragmentada, compuesta de varias microhistorias que se entrecruzan por azar y que su plasmación discursiva introduce nuevos modos de rupturas, se nos muestra en la espléndida y contundente película de Jaime Rosales *La soledad* (2007). Además de las historias de Adela y su hijo, que se marcha a Madrid y alquila una habitación en casa de Inés. Nieves, su hermana tiene problemas graves de salud; Helena, la otra hermana, necesita dinero. Y Antonia, madre de las tres desarrolla también su propia soledad. Y todo ello contemplado desde la “polivisión”, una figura de retórica audiovisual que consiste en dividir la pantalla en dos mitades iguales y registrar dos ángulos diferentes y simultáneos de la acción. Las historias se fragmentan, y a la vez, las miradas sobre ellas se fragmentan también.

2.2.2. Con diferente modelo de mundo

El laberinto del fauno (México- España, 2005) de Guillermo del Toro se compone de dos diégesis bien diferenciadas, que responden a dos modelos de mundo aparentemente incompatibles, pero entrecruzadas de tal modo que ni los elementos provenientes de la imagen, ni los elementos del montaje -como los signos de puntuación- ni ningún otro elemento de la historia ayudan al espectador a separar ambos universos. La diégesis principal se basa en un modelo de mundo ficcional verosímil, con pinceladas de realidad efectiva (por los elementos de carácter histórico). El capitán del ejército franquista en 1944, su esposa embarazada y la hija de ésta, los maquis organizados como resistencia republicana refugiados en el monte y sus enlaces situados estratégicamente, componen los existentes del primer universo narrativo de *El laberinto del fauno*. Por otro lado, la diégesis fantástica proveniente de un modelo de mundo ficcional inverosímil, cercano a la atmósfera del género fantástico, que sólo existe en la imaginación de la niña protagonista.

Existe una confusión de los dos mundos a causa del cambio del punto de vista, pero este modo de entrecruzar universos diégeticos organiza una unidad estructural magistralmente conseguida a pesar de los elementos de crueldad y violencia histórica, por un lado, y del mundo inquietante de lo fantástico, por otro. Según Todorov, lo fantástico es la intrusión de un acontecimiento inexplicable dentro de la vida real: “en un mundo que es el nuestro, el que conocemos, sin diablos, sílfides ni vampiros se produce un acontecimiento imposible de explicar por las leyes de ese mismo mundo familiar” (Todorov, 1994: 24). Así, en la galardonada obra de Guillermo del Toro, faunos, sapos gigantescos, hadas y monstruos con los ojos en las palmas de las manos conviven con el mundo real de Ofelia (Ivana Vaquero) sin que -desde la lógica formal del discurso- exista nada que nos indiquen que son una ilusión, un sueño de la niña o son integrantes reales de su vida. “Lo fantástico ocupa el tiempo de esta incertidumbre. En cuanto se elige una de las dos respuestas, se deja el terreno de lo fantástico para entrar en un género vecino: lo extraño o lo maravilloso” (Todorov, 1994: 24). La fusión de los dos mundos diégeticos se mantiene sin vacilar durante todo el metraje.

2.3. Estructura en abismo

Otros modos de organizar diégesis distintas dentro de un filme ofrecen una estructura de microhistorias en abismo. La diégesis principal recrea dentro de ella nuevas diégesis que se sitúan en distintos niveles de realidad. Los personajes del núcleo argumental principal desarrollan historias -orales, literarias, fílmicas, teatrales, etc.- multiplicando las bifurcaciones narrativas. En ocasiones se trata de variaciones en el punto de vista como la mítica película **Rashomon** (Japón, 1951) de Akira Kurosawa, precedente claro de la china **Hero** (2002) donde Zhang Yimou desarrolla una complicada narración basada en el diálogo que se establece entre el preimperialista monarca Qin y SinNombre, un guerrero valiente que logra vencer a los tres peligrosos asesinos que amenazaban la vida del rey. Las distintas versiones sobre los hechos se suceden -las mentirosas de SinNombre, la imaginada por el rey y la real- formando un puzzle de flash backs como un juego de muñecas rusas que van superponiéndose hasta dejar al descubierto las verdaderas intenciones del guerrero, quien ha urdido un complot con los tres asesinos para acabar con la vida del rey. Lo más sobresaliente del filme es que ni el argumento ni las características icónicas poseen un sentido unitario clásico, sino que la multiplicación de capas y niveles de realidad se refleja con una diversidad de matices en los colores dominantes de cada una de las diégesis, formando una paleta que armoniza con el lirismo del tratamiento de los movimientos de cámara, el tempo y los encuadres.

También está basado en los juegos entre la realidad y la ficción el filme **Aunque estés lejos** (España-Cuba, 2002) de Juan Carlos Tabío, director cubano obsesionado, desde sus primeras producciones, con esa temática. En este caso se produce un intercambio de ideas entre guionistas-actores de cine, ideando argumentos para establecer una colaboración cinematográfica entre España y Cuba. Las distintas diégesis se van superponiendo en un continuo engaño al espectador que se desubica constantemente por los juegos de Tabío. Este tipo de estructuras se repite en numerosos filmes, muchos de ellos relacionados con el mundo del cine (como *Adaptation. El ladrón de orquídeas* -USA, 2002- de Spike Jonze), de la literatura (*Desmontando a Harry* -USA, 1997- de Woody Allen) o de la televisión (*La seducción del caos* -España, 1992- de Basilio Martín Patino).

Para terminar habría que precisar que las películas citadas son sólo algunos ejemplos que me han permitido establecer una tipología de la fragmentación, pero podrían haberse

citado muchas más. Arquitecturas que desintegran la historia unitaria se reflejan en docenas de obras de todos los países con industria cinematográfica. Además, no es una tendencia aislada del mundo del audiovisual: Lyon afirmó que “la sensación de fragmentación e incertidumbre que hoy se percibe en el arte y la arquitectura, el cine y la música, crea un nuevo collage cultural, una mélange de estilos y productos que se disgregan en una confusión caleidoscópica” (Lyon, 1999: 136). En este sentido profundiza Jameson, que señala que el origen último de la fragmentación es achacable a la crisis de la historicidad que sucede al fin del Modernismo. Puesto que el sujeto ha perdido la capacidad de organizar el pasado de forma coherente debido a la multiplicidad temporal, “sería difícil esperar que la producción cultural de tal sujeto arrojase otro resultado que las colecciones de fragmentos y la práctica fortuita de lo heterogéneo, lo fragmentario y lo aleatorio” (Jameson, 1984: 61). Así pues, a partir del posmodernismo, la antigua obra de arte se transforma en un texto que requiere, en su recepción, un proceso de diferenciación, de deconstrucción, opuesto a los procesos de unificación de la recepción tradicional.

El cine, como producto relativamente joven dentro de la cultura, no es ajeno a esta tendencia. Como hemos visto en las últimas décadas se disgrega la historia unitaria del cine clásico, desarticulando los componentes formales con juegos temporales que descolocan elementos de la historia, o multiplicando los mundos diegéticos para formar un caleidoscopio de historias más o menos entrelazadas.

Esta atomización del relato cinematográfico, a pesar de las diferentes opciones utilizadas, organiza un conjunto coherente que descubre una de las preferencias de autores y receptores del relato contemporáneo.

Bibliografía

CARNICERO, A. FORNARI, G. y PEREYRA, C. (2004): “Arquitectura, cine y literatura: la seducción de la geometría”, en Proceedings of the Fourth International Conference of

Mathematics & Design, Spetial Edition of the Journal of Mathematics & Design, Volume 4, Nº 1. Disponible en internet (2.10.2007): <http://cumincades.scix.net/data/wor...>

JAMESON, F. (1984). El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. Barcelona: Paidós.

LIPOVETSKY, G. y CHARLES, S. (2006). Los tiempos hipermodernos. Barcelona: Anagrama.

LODGE, D. (1998). El arte de la ficción. Barcelona: Península.

LYON, D. (1999). Postmodernidad. Madrid: Alianza Editorial

TODOROV, T. (1994). Introducción a la literatura fantástica. México: Ediciones Coyoacán.

(*) Universidad de Sevilla

