

Pervivencia del modelo narrativo clásico en el cine independiente de Estados Unidos

Una perspectiva neuropsicológica

Marta Grau i Rafel

TESI DOCTORAL UPF / 2015

DIRECTOR DE LA TESI

Dr. Francesc Xavier Pérez Torío

DEPARTAMENT DE COMUNICACIÓ



Als meus pares

Agradecimientos

Al Dr. Xavier Pérez, por sus consejos, su visión siempre acertada y, muy en especial, por su generosidad, no sólo de sus conocimientos sino también de su tiempo en este último tramo lleno de suspense.

A Coral Cruz, compañera de andanzas, de pasión y visión sobre el cine y la narrativa. Por saber escuchas y aconsejar, por haberme también animado en momentos en que el relato se volvía excesivamente confuso.

A los analistas de guión que han colaborado con entrevistas a esta investigación, a Ana Sanz-Magallón, Elena Serra, Amelia Mora, Carles Mallol, Coral Cruz, Julia Fontana y Pablo Gómez-Castro.

A los amigos lejanos pero siempre cercanos, Sue y Jim McDonagh, que corrigieron con celeridad las traducciones al inglés.

A los compañeros del Departamento de Comunicación y en especial a Alan Salvadó que, en un momento u otro me han animado, aconsejado y especialmente en estos últimos peldaños dado las instrucciones precisas para que el conflicto no se complicara en exceso al final del Tercer Acto.

A Fernando, Iván, Anna, Carla y Monte, con los que hemos intercambiado pareceres o angustias de peripecias de Segundo Acto durante esta escritura.

A los que me habéis escuchado día a día en el APIC, que os habéis interesado en mis hallazgos fueran o no de vuestro interés, que habéis sido las mejores espectadoras de este relato, a Gemma, Lucía, Anna, Elena, Cinta y Ona.

A los amigos y familia que habéis aguantado la vicisitudes del personaje y sus dilemas durante estos últimos diez años, a mi abuelo y a mi tía Tete, por siempre creer que acabaría esta peripecia; a Bernat por tantos puntos de giro inesperados en la historia, por haber creído desde el inicio que llegaría tarde o temprano a este desenlace. A Julia y Pablo, por acogerme cuando todavía leía sobre el tema, por su ayuda inestimable siempre que existe una *deadline*. A Bruno por tantas charlas iluminadoras que sin saberlo abrieron tramas secundarias a esta investigación.

A los amigos Noruegos de Aegee siempre dispuestos a resolver cualquier duda; a Nona y June lingüistas acérrimas y mejores compañeras; a Jordi, Ximo, Carles y Anna, por vuestra paciencia y escucha mientras viajábamos, al igual que a Chus, Berta, Eneko, Laura y Marta Jar, que hicieron del mar un lugar ideal para que el personaje acabara de tener su anagnórisis final. A Marina, por compartir y debatir tantas teorías sobre la mente, por saber sugerir inacabables caminos para la transformación del personaje.

A Mireia Galofré, por tener siempre tantas ganas de leerme hasta en las tediosas lecturas de capítulos inacabados, por haberlos contrastado con sus conocimientos neurocientíficos.

A mi madre, por la rigurosidad en las correcciones, su energía inagotable, por haberme enseñado el valor del esfuerzo y que siempre hay un camino para salvar cualquier obstáculo.

A mi padre, por saber dar sin decir y, muy en especial, por haberme enseñado a querer las historias y a fascinarme desde pequeña por la manera de contarlas.

Resumen

A inicios del siglo XXI, se puede observar como se ha creado una codependencia entre el cine independiente americano y la industria de Hollywood, por lo que el objetivo de esta tesis ha sido investigar si siguen persistiendo algunos elementos esenciales de la narrativa clásica que han permitido a ciertas películas independientes ser fácilmente absorbidas y distribuidas por Hollywood.

A través de una perspectiva neurocientífica particularmente centrada en la psicología cognitiva y partiendo de una base intrínsecamente vinculada a la narratología, hemos buscado aquellos elementos claves en el procesamiento emocional y cognitivo del cerebro, para comprender cuáles son esos componentes fundamentales de la narrativa clásica que han pervivido escondidos bajo las complejas mecánicas narrativas de películas de algunos de los autores independientes americanos contemporáneos (Tarantino, Jonze, Lynch, Linklater, González Iñárritu, Nolan...).

Abstract

At the beginning of the 21st century we can see how a co-dependency between independent American cinema and the Hollywood film industry has been created. Thus, the aim of this thesis is to investigate if some essential elements of classical narrative persist which have allowed certain independent films to be easily absorbed and distributed by Hollywood. From a neuroscientific perspective, particularly focused on cognitive psychology, and from a starting point intrinsically tied to narratology, key elements in the emotional and cognitive processing of the brain have been researched in order to understand what are the essentials of classical narrative which have survived hidden under the complex narrative mechanics of some contemporary American independent authors' films (Tarantino, Jonze, Lynch, Linklater, González Iñárritu, Nolan...).

Índice

1. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. La industria cinematográfica de Estados Unidos a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI.....	1
2. LA NECESIDAD DE CONTAR HISTORIAS	11
2.1. El cerebro social.....	11
2.2. ¿Para qué sirve la ficción?.....	14
2.2.1. Aprender a través de la ficción: la experiencia vicaria	14
2.2.2. Historias compartidas.....	20
2.2.3. La ficción como test de inteligencia social y emocional.....	23
2.3. ¿Cómo funciona la ficción?.....	24
2.3.1. La suspensión de la incredulidad	24
2.3.2. El conflicto como base de cualquier historia	29
2.4. <i>Boyhood</i> : cuando la realidad es conflicto en sí misma	34
2.4.1. Mecanismos para crear la ilusión de realismo	40
2.5. El personaje: entidad de acción con motivaciones propias	45
2.6. <i>Her</i> : la construcción del personaje acorpóreo	51
2.6.1. Como dar cuerpo a una voz: mecanismos narrativos.....	55
3. VINCULACIÓN EMOCIONAL CON LA NARRACIÓN.....	61
3.1. La emoción y la empatía: elementos básicos para la supervivencia humana	61
3.1.1. ¿De dónde surgen las emociones?.....	65
3.1.3. <i>Elephant</i> : el tiempo muerto como dispositivo emocional....	71
3.2. La empatía	79
3.2.1. Neuronas espejo y mimesis emocional	84
3.2.2. Más allá del reflejo: la suma de los aspectos cognitivos.....	87
3.2.3. Entre empatía y simpatía	91

3.3. <i>Stoker</i> : la (difícil) empatía con el psicópata	95
3.3.1. El conflicto como generador de empatía.....	99
3.3.2. Alineación con el personaje: cómo sentir y saber lo mismo que un personaje inexpresivo	101
3.3.3. Lealtad con la protagonista: compartiendo el código moral de la protagonista	103
4. EL INTÉRPRETE O EL NARRADOR INTERNO	105
4.1. ¿Qué es la consciencia?	105
4.1.1. El interés como emoción: el sentido del fluir narrativo	107
4.2. La transparencia clásica puesta en cuestión	110
4.3. Evolución de la consciencia: el yo autobiográfico como narrador	113
4.4. La teoría del intérprete: el hemisferio izquierdo como narrador de nuestras propias historias.....	117
4.5. <i>Kill Bill</i> (vol. 1 y vol 2): cuando el narrador es el autor	123
4.5.1. <i>Kill Bill</i> como experiencia ficcional.....	124
4.5.2. <i>Kill Bill</i> como artefacto narrativo.....	131
4.5.3. Consideraciones finales sobre Tarantino y la narración auto- consciente.....	143
4.6. <i>Adaptation</i> versus <i>Synecdoche NY</i> : cuando la consciencia está en la ficción	144
4.6.1. Relación entre experiencia ficcional, <i>flow</i> narrativo y credibilidad.....	146
4.6.2. El artefacto narrativo en <i>Adaptation</i> : la consciencia puesta en el propio acto de narrar.....	156
4.6.3. El artefacto narrativo de <i>Synecdoche, NY</i> : la consciencia en la fusión entre realidad y ficción	159
4.7. El género: marco de referencia para las expectativas sobre la narración.....	162
4.7.1. El género como predisposición a sentir.....	167
4.7.2. La mezcla de géneros: <i>micro-scripts</i> y transgresión	173

4.8. <i>Brick</i> : la lógica del <i>noir</i> puesta al límite.....	178
4.8.1. Mezcla de géneros sin olvidar el código base.....	179
4.8.2. <i>Emotion makers</i> : atmósfera y simbolismo en <i>Brick</i>	185
4.8.3. Lo cómico y lo absurdo: al límite del género.....	190
5. LA NECESIDAD DE COHERENCIA Y SENTIDO	193
5.1. Enemigos del caos: crear sentido en un mundo lleno de azar	193
5.2. Curiosidad humana: querer saber, querer comprender.....	196
5.3. La teoría computacional de la mente y la comprobación activa de hipótesis.....	198
5.3.1. Causalidad, casualidad y organicidad	200
5.3.2. Comunicabilidad y sentido.....	206
5.3.3. Interacción e inferencias entre dos sistemas de lectura.....	207
5.4. <i>Mulholland Drive</i> versus <i>Inland Empire</i> : comprender el sentido dentro del laberinto narrativo	212
5.4.1. Punto de partida: dos inicios en busca de sentido	215
5.4.2. Ruido cognitivo: cuando la excentricidad, el onirismo y la extrañeza entran en juego.....	218
5.4.3. Punto de no retorno: dar o no dar la clave de lectura del significado	225
6. LA NECESIDAD DE ORDEN Y DE JERARQUÍA.....	229
6.1. Nuevos marcos de pensamiento en el siglo XXI: la teoría de sistemas, fractales y la teoría de la creatividad	229
6.2. Buscando orden en el desorden	235
6.3. Sobre inicios, nudos y desenlaces	241
6.4. Temporalidad: orden, duración y frecuencia.....	247
6.5. La narrativa fragmentada o modular: cómo esconder la fórmula clásica bajo el artefacto narrativo.....	249
6.6. Clasificaciones de estructuras no lineales	256
6.6.1. Las anacronías y la gestión del tiempo del discurso	257
6.6.2. <i>Forking paths</i> : caminos que se bifurcan en la fábula.....	264

6.6.3. Múltiples protagonistas y múltiples puntos de vista	265
6.6.4. Narrativa episódica.....	269
6.7. <i>Memento</i> : estructura fractal para una fábula sobre una enfermedad mental	271
6.7.1. Estructuración de <i>Memento</i> : líneas narrativas.....	273
6.7.2. Estructura fractal: la iteración del modelo inicial	275
6.7.3. Inicio, nudo y desenlace escondidos en la base emocional del relato.....	278
6.8. <i>21 gramos</i> : la estructura puzle llevada al extremo	283
6.8.1. Vínculo emocional de la narración: cómo crear interés y empatía	288
6.8.2. Anclajes temporales para la reordenación.....	290
6.8.3. Centro de gravedad temporal situado en el futuro	291
7. CONCLUSIONES.....	295
8. BIBLIOGRAFÍA	301
9. FILMOGRAFÍA.....	323
APÉNDICE: ENTREVISTAS A ANALISTAS DE GUIÓN	325

Índice de figuras

<i>Fig.1. Plano-contraplano de Mason.</i>	45
<i>Fig.2. Punto de vista de Sam a través del contra-plano en cámara subjetiva.</i>	59
<i>Fig.3. Primeros planos tanto de Theo como de Sam.</i>	59
<i>Fig.4. Esquema del mecanismo neural de la empatía según Iacoboni.</i> ...	86
<i>Fig.5. Esquema sobre las funciones de la empatía.</i>	89
<i>Fig.6. Imagen ilustrativa del experimento de Gazzaniga y LeDoux.</i>	119
<i>Fig.7. Extracto del guión original de Kill Bill Vol. 1.</i>	137
<i>Fig.8. Fotogramas de Synecdoche, NY.</i>	161
<i>Fig.9. Esquema del funcionamiento emocional y cognitivo de la narración. Relación entre relato, historia y género.</i>	173
<i>Fig.10. Fotograma de Brick: figura del detective del género.</i>	182
<i>Fig.11. Fotograma de Brick: estilo audiovisual y emotional makers.</i> ...	187
<i>Fig.12. Simbolismo y atmósfera emocional en Brick.</i>	188
<i>Fig.13. Esquema resumen de los placeres de la narración.</i>	212
<i>Fig.14. Esquema diferencial de las lógicas de funcionamiento de los hemisferios del cerebro.</i>	220
<i>Fig.15. Ilustración sobre el funcionamiento de la creatividad según Koestler.</i>	232
<i>Fig.16. Esquema detalle del conjunto de placeres cognitivos y emocionales de la narración.</i>	246
<i>Fig.17. Esquema de marcos concéntricos de la evolución de las tramas en The Usual Suspects.</i>	260
<i>Fig.18. Esquema narrativo del desarrollo cronológico de las secuencias en Memento.</i>	275
<i>Fig.19. Imagen fractal del cartel promocional de Memento.</i>	276
<i>Fig.20. Fotograma de la escena inicial de 21 gramos.</i>	285

1. INTRODUCCIÓN

1.1. La industria cinematográfica de Estados Unidos a finales del siglo XX e inicios del siglo XXI

Los estudios contemporáneos en torno a la existencia de un *New Hollywood* y los intentos de discernir unas características comunes que pudieran aglutinarlo como movimiento común ha traído grandes discrepancias. Tras la caída del viejo Hollywood, entendido como la Edad de Oro de los estudios, su renacimiento ha sido influenciado por múltiples cambios, no sólo por la estructura de la propia industria, sino también porque el contexto histórico —social, económico y político— ha evolucionado.

Thomas Elsaesser (2002) marca como elementos claves que han contribuido en el renacimiento económico del *New Hollywood* la nueva generación de directores provenientes ya de escuelas de cine (los llamados *movie brats*), las nuevas estrategias de *marketing* (en las que se incluye la proliferación de *blockbusters*) y el nuevo sistema de propiedades de los medios, que lleva implícito un diferente estilo de gestión y de objetivos en la rentabilización de los productos audiovisuales. Asimismo, la globalización tanto económica como artística, con la influencia no sólo de la cinematografía europea, sino de otras igualmente potentes como la asiática, así como las nuevas tecnologías, también han repercutido en el diseño de funcionamiento del *New Hollywood* y los productos que de él surgen.

En la búsqueda de una homogeneidad en el estilo de las nuevas producciones de Hollywood (ya no sólo entendiéndolo como los grandes estudios, sino también incluyendo los productores independientes), varios autores han querido contrastar si el canon clásico que David Bordwell, Kristin Thompson y Jane Staiger definieron para la edad de Oro de Hollywood se ha mantenido.

Kristin Thompson (1999) contrasta algunos de los estudios que sostienen que la narrativa clásica de Hollywood¹ ha desaparecido para dar paso a una nueva manera de relatar, llamada *post-studio*, *post-classical*, o incluso *post-moderna*. Thompson reafirma la misma tesis que ya abrió en el estudio común con Bordwell y Staiger, analizando varios filmes de los 80 y 90 (*Tootsie*, *Back to the Future*, *The Silence of the Lambs*, *Groundhog Day*, *Desperately Seeking Susan*, *Alien*, *Hannah and Her Sisters...*), a fin de demostrar que el estilo del Hollywood clásico persiste. Argumenta que, a pesar de la aparición, durante los 70, del concepto de autor entre los jóvenes directores influenciados por las corrientes europeas, el sistema se ha mantenido, especialmente, en cuanto a las normas de la propia narración (*storytelling*).

Por el contrario, este punto de vista ha hecho aparecer varios detractores. Warren Buckland (1998) se erige como uno de los autores más críticos con esta tesis:

Many critics argue that, in comparison with Old Hollywood, New Hollywood films are not structured in terms of a psychologically motivated

¹ La definición de narración cinematográfica clásica de Hollywood está intrínsecamente asociada a un modelo histórico y, por tanto, a un estilo y práctica industrial de Hollywood, que se sitúa entre 1917 y 1960. Así, Bordwell la menciona como un sistema de práctica cinematográfica que comparte unas normas estilísticas ampliamente aceptadas y que soporta un sistema integral de producción cinematográfica que a la vez las promueve: *El cine de Hollywood se ve a sí mismo como constreñido por reglas que establecen límites rigurosos a la* ~~Bordwell, para explicar su definición, historia es la~~ ~~Recuperando el habla clásica~~ Chaplin, Lubitsch y Clarence Brown como forjadores del "cine clásico". André Bazin acaba de acuñar el término de narración clásica al declarar que posiblemente la cinematografía de hollywoodiense habría adquirido "*todas las características del arte clásico*" (Bazin citado en Bordwell, Staiger & Thompson, 1997:3).

cause-effect narrative logic, but in terms of loosely-linked, self-sustaining action sequences often built around spectacular stunts, stars, and special effects. Complex character traits and character development, they argue, have been replaced by one-dimensional stereotypes, and plot lines are now devised almost solely to link one action sequence to the next. Narrative complexity is scarified on the altar of spectacle. Narration is geared solely to the effective presentation of expensive effects. (Buckland, 1998:166-177)

Buckland no sólo ataca la idea de la persistencia del canon en el Nuevo Hollywood² sino también el estudio de Bordwell que, según él, ha provocado la falsa homogeneización de toda una época. Elizabeth Cowie (citada en Thompson, 1999) sustenta la misma idea, aportando múltiples ejemplos de filmes que se distancian de las características canonizadas por Bordwell y que, en cambio, sí fueron producidos dentro y durante la época de oro de los estudios. Cowie señala como el mismo estudio de Bordwell pretende incluir como excepciones a la regla múltiples narraciones que se desvían. En este mismo sentido, Geoff King (2002) aplica a la lógica narrativa el concepto de multiplicidad narrativa, que contrasta con la idea de un único estilo predominante: "*Classical narrative devices play an important part in the films of the studio era, but they are often combined with these various non-classical or extra-narrative dimensions: a non-hierarchical system of "multiple logics" rather than one in which a particular brand of narrative is dominant*" (King, 2002:182).

² Buckland observa la situación del *New Hollywood* como una respuesta al canon más que no una continuidad en sí misma: "*the post-classical, quite correctly, still contains the term "classical", but that in relation to the classical it is both "reflexive and "excessive", and therefore can neither be situated conceptually in a linear, progressive, chronological line nor pictured as a dialectical or directly antagonist relationship*" (Buckland, 2002:289).

Estos autores, siguiendo la contra-argumentación a la tesis de Thompson, definen nuevos modelos narrativos para las películas de estudio actuales, como por ejemplo el del *blockbuster*, que a menudo se caracteriza por ser episódico y por no seguir la ley del crecimiento emocional ascendente clásico, a través de los tres actos. Sin embargo, no trabajan en la sistematización de unas normas comunes que puedan englobar a todos ellos, tal y como hicieron Bordwell, Thompson y Staiger (1997).

Ante este panorama industrial, J.J. Murphy (2007) se pregunta, como nosotros, más particularmente por el cine independiente y su relación con Hollywood. ¿Qué es lo que hace que estas películas sean independientes? ¿Es sólo una cuestión de presupuesto y de valor de producción o también hay otras cualidades que las distinguen de la producción masiva del Hollywood *entertainment*?

The term “independent film” has always been rather hard to define. First of all, it suggests that a work has been created outside the dominant Hollywood studio system. This is exactly how Harvey Weinstein defines it: “On a business level, it’s a movie that isn’t being released by one of the seven major studios. It’s independently released, independently distributed, independently marketed”. (Murphy, 2007:2)

Cabe decir que Thompson (1999) también analiza el término “independiente” usado hoy en día a nivel de producción y hasta de estilo narrativo al hablar de ciertos directores y producciones. Hollywood en los últimos años ha comprado algunas de las distribuidoras independientes que ahora son empresas subsidiarias (por ejemplo, Disney compró Miramax en 1993, o Universal obtuvo la gran parte de acciones sobre October Films en 1997). Lo mismo sucede con los directores aparentemente independientes. Hollywood espera que sean rentables para acogerlos dentro de su sistema y está atento a cuáles son estos nuevos talentos: “*In short, the commercial*

end of the “independent” spectrum essentially represents a source of additional profits and upcoming talent for the big Hollywood firms” (Thompson, 1999). El camino que han hecho Tarantino o Lynch es similar al de los autores-directores de los 70’s, como Robert Altman, el cual obtuvo un estatus de culto fuera de la industria *mainstream* de Hollywood, pero posteriormente dejó que ésta produjera y distribuyera sus filmes. J.J. Murphy (2007) está totalmente de acuerdo con Thompson al observar este mismo flujo de intercambio entre el cine independiente estadounidense y las *majors* de Hollywood, hasta el punto de crear cierta codependencia entre ambas partes, lo que a algunos autores les ha llevado a dictaminar que ya resulta imposible hacer cine independiente de verdad: *“Although we celebrate our independent “spirit”, the logic of the studio film – its range of political and social concerns, its marketing dictates, and even its narrative aesthetic- is slowly colonizing your consciousness* (Ted Hope³, *Filmmaker*, otoño, 1995).⁴

La etiqueta “independiente” a día de hoy se está convirtiendo en una marca, pero ¿engloba también ciertas características estéticas? González-Requena (2006), focaliza su atención en este mismo

³ Ted Hope es productor de películas consideradas de cine independiente como *Trust* (Hal Hartley, 1990), *Simple Men* (Hal Hartley, 1992) *Happiness* (Tod Solondz, 1998) o *American splendor* (Shari Springer Berman & Robert Pulcini, 2003), entre otras.

⁴ Ted Hope, en una posterior entrevista con *Filmmaker* (24 de noviembre de 2014), puntualiza que actualmente, con la aparición de Netflix, Fandor o Spotify, así como el efecto del *networking*, se está actualizando la idea y formulación de cine independiente, tal y como ha sido concebido desde los años 80 y 90 hasta la actualidad: *“But I think we are in an incredibly opportunistic time, where you can, for the first time ever, envision a systems reboot of a better future for independent film. We’ve never been there before. And that is not an individual’s pursuit. It is a community endeavor, and we can identify the steps that need to be taken (...). Filmmaking has no longer to be a mass-market media. To quote [Creative Capital Executive Director] Ruby Lerner, we have to address the niches on a grand scale. We have to look at the necessity of audience aggregation and engagement beyond the festival release or the market release”*.

grupo de cineastas americanos (Lynch, Cronenberg, Fincher, Scorsese...). Requena hace un intento de definición sobre el estilo postclásico americano, el cual seguiría un camino acentuadamente diferente al europeo:

No renuncia a la forma del relato y sus narraciones rechazan la indeterminación característica de las europeas para conformarse como máquinas narrativas absolutamente integradas y que, en esa misma medida, en vez de provocar el distanciamiento del espectador con respecto a la peripecia narrativa, apuntan a su identificación total, en aras a conseguir una descarga emocional lo más intensa posible. (González-Requena, 2006:581)

Lo cierto es que el cine independiente a partir de los años 90 ha emergido como terreno de pruebas de una nueva cinematografía innovadora en relación al relato, como modelo de experimentación para películas donde no sólo hubiera acción sino protagonistas con viajes emocionales potentes⁵, acogiendo a un tipo de estrellato que prefería reducir sus salarios en pos de la originalidad y la innovación en la caracterización de sus personajes. Este tipo de producción ha dado a algunos directores – Spike Jonze, David Fincher, Quentin Tarantino, David Lynch, Richard Linklater, Christopher Nolan, etc. – la suficiente autonomía para que pudieran sacar todo su talento y creatividad a flote, de lo que al final Hollywood se ha acabado aprovechando al captar este talento de nuevo en las estructuras industriales, pero dejando ese margen de innovación y autonomía a los nuevos directores⁶.

⁵ Nos referimos a las apodadas *character-driven stories* frente a las *plot-driven stories* más típicas del cine comercial para grandes audiencias.

⁶ Nótese, sin embargo, como el modelo de “cine independiente” sigue cuestionándose a día de hoy. Erik Khon, en una entrevista a Quentin Tarantino para *Indiwire* (agosto, 2015), se preguntaba si eran sólo unos pocos a los quien les

Ahora bien, no es que Hollywood haya cambiado, sino que, posiblemente, en las propuestas de estos directores independientes subyacían ya ciertos elementos clásicos que han hecho posible que Hollywood reabsorbiera su talento, mejorando sus producciones, pero sin perder el clasicismo que le hizo desde sus inicios convertirse en la “fábrica de sueños” de millones de espectadores.

El presente estudio pretende interrogarse sobre dicha cuestión a partir de la narrativa de estos cineastas, que en sus inicios fueron apodados como pertenecientes a una cinematografía *indie*. Nos limitaremos a los aspectos narrativos de las obras, sin abordar en profundidad la estética, pese a que se hará referencia en momentos puntuales a la puesta en escena, al género y a las referencias intertextuales, dada la importancia que también tienen en el acto narrativo para determinadas películas.

El estudio se abordará desde una perspectiva neurocientífica y psicológica, partiendo de una base intrínsecamente vinculada a la narratología, en la cual pretendemos buscar aquellos elementos esencialmente clásicos que hacen que varias películas de corte y apariencia independiente sigan funcionando en relación al espectador medio y que, por ende, Hollywood pueda asimilarlas con la facilidad con que lo ha hecho. Las investigaciones en neurociencia han avanzado en gran medida los últimos años, no en vano el 17 de junio de 1990 el Congreso de los Estados Unidos y el entonces presidente George Bush designaron la década de los 90 como “la década del cerebro” (Library of Congress, s.f.), lo cual

era permitida esta libertad estilística ahora mismo: *“Unless you're Christopher Nolan or Alejandro González Iñárritu, the prospects of producing something fresh on a large budget for mass consumption basically doesn't exist. Just look at the product. As Tarantino points out, there's nothing new about the dominance of tent-poles in Hollywood, though the model has strengthened in recent years”*.

reflejaba la importancia que tendría esta disciplina y el estudio de la cognición para los avances en cuestiones de medicina, salud y en tantas otras áreas sobre las que cada día que pasa se están realizando grandes descubrimientos. No sólo la neurociencia ha invadido el terreno de la salud, sino que también el estudio del cerebro ha llegado al terreno de la economía (la *neuroeconomía*), la política (la *neuropolítica*) y hasta el *marketing* (el *neuromarketing*). Las aplicaciones que presentamos en esta tesis son meramente teóricas y algunas de las afirmaciones se basan en estudios hechos en neurociencia aplicados a aspectos generales, conductuales o psicológicos sobre el funcionamiento del cerebro. Cabría ver, pues, si se podría contrastar en posteriores estudios prácticos en laboratorio algunas de las conclusiones a las que aquí hemos llegado a través del análisis narratológico.

Por otro lado, cabe apuntar que la neurociencia está llegando a grandes hallazgos pero que necesita del apoyo de ciertas líneas de la psicología que vienen trabajando desde hace tiempo sobre la apodada “*black box*”⁷ que era hasta hace poco el cerebro; un interrogante por descubrir, al que la psicología cognitiva dio primeras respuestas a su modo de funcionar y a la interacción que ejercía con el mundo. Por eso, también hemos utilizado el marco de la psicología cognitiva como base indispensable para algunas de nuestras afirmaciones teóricas en relación al acto narrativo, punto de partida que ya inició David Bordwell en su amplio estudio sobre el cine clásico que también tomamos como punto de partida para nuestro estudio. Asimismo, el interesante vínculo que ha surgido entre la neurociencia cognitiva y la psicología social, fusionándose en la neurociencia social, la cual combina herramientas de ambos

⁷ Las teorías “*black box*” o de la caja negra son aquellas que se aplican a cualquier campo o ciencia en las que es imposible investigar el interior de un objeto o ente, y sólo se puede determinar sus funciones a partir de la relación que establece con el exterior.

campos, nos ha llevado a utilizar temas y teorías propias de esta nueva disciplina como la *Theory of Mind* (ToM), el entendimiento de las emociones ajenas, la autoconciencia o la memoria autobiográfica.

El estudio se divide en cinco capítulos, en los cuales se aborda cada uno de los grandes temas que relacionan el funcionamiento de nuestra mente con aquellas características esenciales clásicas que el espectador necesita para gozar —de uno u otro modo, como iremos especificando— de las historias. A partir de los últimos estudios neurocientíficos así como también de las teorías psicológicas cognitivas y sociales, se verá de dónde surgen ciertas necesidades narrativas clásicas. Por otro lado, cada capítulo contiene el estudio de una o varias películas de cine independiente de finales del siglo XX o inicios del siglo XXI, seleccionadas especialmente por la subversión (aparente) que hacen de cada una de estas características que definiremos. Así pues, la voluntad será ir desgranando aquellos mecanismos narrativos que utilizan estas obras para esconder su secreto mejor guardado: que el cine clásico pervive en esencia debajo de ellas.

2. LA NECESIDAD DE CONTAR HISTORIAS

2.1. El cerebro social

Roland Barthes (1977)⁸ abre el artículo “*Introducción al análisis estructural de los relatos*”⁹, destacando que una de las grandes categorías del conocimiento que utilizamos para comprender y ordenar el mundo son las historias, más allá de cualquier época, lugar o cultura:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta; el relato se burla de la buena y de la mala literatura: internacional, transhistórico, transcultural, el relato está allí, como la vida. (Barthes, 1977:65-66)

El hombre es, pues, no sólo un animal social¹⁰, sino también un *animal narrador* (Gottschall, 2013), ya que es mediante la narración como se transmiten conocimientos, aprendizaje y sabiduría. De generación en generación, desde Sófocles a Shakespeare, del teatro existencialista al cine de Hollywood, se han difundido los valores y

⁸ Este artículo fue publicado por primera vez en la revista *Communications* n°8 en 1966.

⁹ Dicho artículo está considerado el origen de la nueva disciplina que Todorov bautizaría posteriormente en 1969 como *narratología* (Prince, 2003).

¹⁰ Aristóteles ya afirmó que el hombre era un animal social, ya que lo que lo distinguía era el aprendizaje y la cultura, más que lo instintivo y biológico. Marx, posteriormente argumentó que la deficiencia instintiva de su naturaleza le obligaba a ser social, necesitando el aprendizaje y la cultura. (Rodríguez Caamaño, 2001).

un aprendizaje emocional de cada momento y de cada cultura a través de la narración.

Los psicólogos evolutivos se fijaron justamente en lo extraño que resultaba aquello que ellos denominaron “la atracción de la experiencia ficticia”. No importa el medio (una novela, una obra de teatro, un cuadro) pero en cualquier cultura y época la invención de mundos imaginarios y el uso la ficción siempre existió. En los niños el juego fingido empieza a aparecer en torno a los 18 meses, en el mismo momento en que comprenden que existen otras mentes (Gazzaniga, 2010). Como consecuencia del hecho de ser humano, resulta inevitable que necesitemos crear historias:

These days, experts in child psychology agree that pretend play is *for* something. It has biological functions. Play is widespread in animals, and all but universal in mammals, especially the smart ones. The most common view of play across species is that it helps youngsters rehearse for adult life. From this perspective, children at play are training their bodies and brains for the challenges of adulthood—they are building social and emotional intelligence. Play is important. (Gottschall, 2013:41)

Esto es debido justamente al funcionamiento particular y único de nuestro cerebro como especie. El arte, que a menudo damos por supuesto —y en el caso que nos ocupa; el relato—, es un fundamento indispensable para la supervivencia de la especie, dado que el ser humano necesita aprender a relacionarse socialmente para sobrevivir (Gazzaniga, 2010).

El cerebro es, por lo tanto, un gran artilugio de comunicación social, dentro del que existen circuitos específicos para nuestra vida en comunidad. A través de las neuronas espejo, sobre las cuales hablaremos en profundidad en el Capítulo 3, hemos desarrollado capacidades imitativas, habilidades sociales, la capacidad de

aprendizaje, nuestra empatía y hasta tal vez nuestra capacidad lingüística (Iacoboni, 2008). Es más, la mente humana es ética y, a diferencia de los animales, capaz de anticipar las intenciones del otro y sentir lo que el otro siente o sentirá (Gazzaniga, 2007). La ficción es uno de los grandes métodos que tiene nuestro cerebro de hacer funcionar y poner en práctica todas estas habilidades congénitas al ser humano.

Podríamos distinguir los elementos propios y necesarios en la construcción de una ficción para que haya la conexión necesaria entre espectador y narración, con el objetivo de poner en práctica estas habilidades que el ser humano busca en los relatos. Dichas características son las que podríamos concretar como esenciales para que la narrativa dramática tenga el efecto esperado por el espectador, sin ser las mismas inventos de los manuales de guión¹¹.

Dentro de estos límites, podemos observar como algunas de las películas del reciente cine independiente, aparentemente rompedoras en su concepción narrativa, que muchos autores han aclamado como “estructuras alternativas” o como “nuevas narrativas del siglo XXI”¹², siguen manteniendo en su base las mismas características esenciales de la narrativa clásica. Este hecho

¹¹ David Bordwell analiza la crítica que los manuales de guión han recibido últimamente como causantes de la creación de “patrones” que han estrangulado la creatividad de Hollywood. Bordwell apunta que no pueden tomarse obviamente como el único camino, pero que de algún modo los manuales han recogido inconscientemente las estructuras que todo film acaba por repetir para conectar con el público: “*All art forms have certain structural templates. Although screenplay conventions aren't as stringent as the rules governing the Petrarchan sonnet and the twelve-bar blues, the manuals' advice points to fairly firm standards of plot construction and characterization*” (Bordwell, 2006:28).

¹² Daniel Tubau justamente titula “El guión del siglo XXI: el futuro de la narrativa en el mundo digital” a su última publicación, en la que habla de “*escrituras alternativas de guión*”, poniendo en duda no sólo los Tres Actos aristotélicos en las narrativas actuales, sino también su carácter restaurador/terapéutico, o hasta la premisa implícita en cualquier relato de que toda narración ha de contener un significado (Tubau, 2011).

provoca que películas como *Elephant*, *Her*, *Kill Bill*, *Boyhood*, o *21 gramos*, pese a su relativa radicalidad narrativa, hayan atraído a las salas de cine al público actual, a la vez que las *majors* han comprendido que sus directores y creaciones son perfectamente aptos para su sistema de producción.

Pero antes de ahondar en estas características esenciales de la ficción, cuyo funcionamiento está intrínsecamente vinculado a la manera que tiene de entender el mundo la mente humana, ahondemos un poco más sobre cuáles son las funciones de la ficción y qué es lo que ha buscado el ser humano en la narración desde siempre.

2.2. ¿Para qué sirve la ficción?

Hemos nacido con un cerebro que tiene instalados diversos programas, pero a diferencia de los ordenadores, cuantos más programas instalemos en él y más conexiones internas se establezcan, nuestro cerebro funcionará más rápido y mejor. Al debate sobre si la causa de nuestra distintas capacidades es la naturaleza (innatismo) o la cultura (empirismo), Tooby and Cosmides (1995, citado en Gazzaniga, 2010) piensan que las artes no son la guinda del pastel, sino que es mediante ellas como se consigue alcanzar el pleno potencial de ciertas aptitudes innatas o aprender nuevas fórmulas o reglas del funcionamiento del mundo.

2.2.1. Aprender a través de la ficción: la experiencia vicaria

La ficción es uno de los grandes mecanismos para conseguir adaptarnos al entorno, especialmente en el terreno de la interacción social y emocional. Paul Ekman fue uno de los primeros psicólogos en darse cuenta de que las emociones merecían mucha más atención que los procesos cognitivos o de razonamiento. Observó como reaccionamos automáticamente a hechos con respuestas

emocionales mucho más rápidas que las respuestas razonadas que ofrecemos posteriormente. Quizás no tengamos la posibilidad de controlar las emociones, pero sí podemos hacer cambios a los hechos que las disparan. Ese es el aprendizaje que, desde niños, empezamos a realizar, intentando no desatar la rabia o salir huyendo ante cualquier hecho que nos dé miedo. Para ello, es necesario pues un gran entrenamiento emocional, el cual ya obtenemos en nuestro día a día, pero que podemos ampliar y mejorar gracias a la ficción. En efecto, un axioma en neurociencia —la regla de Hebb¹³— subraya que “*cells that fire together, wire together*”, lo que se ha traducido de forma no literal como “la potenciación a largo plazo”. Eso quiere decir que la práctica de un hábito o de una situación repetida puede cambiar la plasticidad del cerebro y mejorar la eficiencia de las conexiones neurales. La *teoría de la simulación* (*simulation theory*¹⁴) demuestra como la experimentación a través de la ficción es una manera de explorar aspectos de nuestra personalidad para fijarla en nuestro inconsciente: “*in the simulations of fiction, personal truths can be explored that allow readers to experience emotions – their own emotions- and understand aspects of them that are obscure, in relation to contexts in which the emotions arise*” (Oatley, 1999:1).

¹³ La ley de Hebb en ciencia cognitiva argumenta que cuando un axón de una célula A está lo suficientemente cerca de una célula B como para excitarla, si participa repetida o persistentemente en su disparo, sucederá un proceso de crecimiento o cambio metabólico, en una o en ambas células, de modo tal que la eficacia de A, como una de las células que hacen disparar a B, aumentará.

¹⁴ Otra acepción de la *simulation theory* que entronca conceptualmente con el mismo argumento de Oatley es la desarrollado por la *teoría de las neuronas espejo* (desarrollada en Capítulo 3). Jaen Portillo (2012) diferencia entre la *theory-theory*, según la cual realizamos la “lectura” de un modo conceptual a partir de la información que poseemos de los demás, y la *simulation theory*, que apoya que, por medio de la imitación emocional del otro gracias a las neuronas espejo, aprendemos y conseguimos interpretar la mente y el comportamiento de los demás.

Los simuladores de vuelo son un buen ejemplo: los aviadores practican habilidades que quedan guardadas en su inconsciente para que, en caso de verse en situaciones extremas que necesiten una reacción inmediata y no razonada, sean activadas. De hecho, el psicólogo y novelista Keith Otle llama a las historias “simuladores de vuelos para la vida social humana”. Con la ficción sucede exactamente lo mismo:

According to evolutionary thinkers such as Brian Boyd, Steven Pinker, and Michelle Scalise Sugiyama, story is where people go to practice the key skills of human social life. This argument is not new to evolutionary psychology. It is a variation on one of the traditional justifications for fiction. For example, Janet Burroway argues that low-cost vicarious experience —especially emotional experience— is the primary benefit of fiction. (Gottschall, 2013: 57)

La citada experiencia vicaria es pues la base de la ficción. El psicólogo Albert Bandura (1982), principal representante de la teoría cognitiva social, diferenció entre la experiencia activa y la experiencia vicaria, apuntando que se podía aprender igualmente por observación, mediante terceras personas, sin necesidad de experimentar los actos en sí mismos:

La mayor parte de las teorías sobre el desarrollo cognitivo se centran casi exclusivamente en el cambio cognitivo producido a través del *feed-back* que proporciona la experimentación directa... Aunque la concepción conductista y la piagetiana a menudo se hayan presentado como antitéticas, resulta interesante que tanto una como otra compartan la hipótesis de que el desarrollo se produce fundamentalmente a través de los efectos que la conducta del sujeto tiene sobre la realidad. Según el punto de vista del aprendizaje social, los

resultados de las acciones propias no constituyen la única fuente de conocimiento... la información sobre la naturaleza de las cosas se extrae con frecuencia de la experiencia vicaria. En este modo de verificación, la observación de los efectos producidos por las acciones de otro proporciona una comprobación de los pensamientos propios. (Bandura, 1982: 215)

El especialista en informática Jerry Hobbs en su ensayo titulado “*¿Los robots llegarán a tener literatura?*” concluyó que las novelas funcionan como experimentos, permitiendo al lector explorar las consecuencias de actos que quizás no hayan vivido. En efecto, los niños confrontan problemas a los que quizás se vayan a encontrar más adelante por medio del juego. Este acto no es para nada escapista, sino una práctica paralela al mundo real. Hasta los mamíferos, especialmente los más desarrollados cognitivamente — obsérvense los cachorros luchando entre sí cuando juegan de pequeños— también practican algunos de los actos que realizarán luego como adultos.

Gran parte de los recientes estudios en neurociencia (Damasio, 2013; LeDoux, 1999) apuntan como la idea cartesiana de la razón, como núcleo de nuestro pensamiento, ha quedado obsoleta: es gracias a la emoción que el ser humano toma gran parte de sus decisiones y realiza en cierto modo también una notoria parte de su aprendizaje:

Shakespeare en “El mercader de Venècia” preguntava “*Digue'm on es nodreix la fantasia, ¿és en el cor o bé en el pensament?*”. La meva resposta és que el pensament necessita integrar cognició i emoció perquè sigui plenament efectiu, i tenim els mecanismes cerebrals per a realitzar correctament aquesta integració. (Thagard, 2012: 177)

Así pues, la ficción ofrece un campo de experimentación emocional muy elevado al espectador, para aprender *viviendo* las historias de

otros, *sintiéndolas* desde la seguridad de saber que al salir de la sala de cine todo su mundo seguirá en el mismo lugar y que a sus seres queridos no les habrá sucedido nada, pese al viaje emocional que habrá hecho el espectador con el protagonista durante la película.

Cuanto mayor sea el campo de experimentación emocional, más posibilidades de supervivencia social tendremos, al haberlo experimentado previamente en la ficción. Un reciente estudio (D.C. Kidd y E. Castano, 2013) presentó cinco experimentos mostrando que la lectura de ficción producía una mejoría en la inteligencia emocional¹⁵ de los individuos. La *Theory of Mind* (ToM)¹⁶ estudia la habilidad para comprender y predecir la conducta de otras personas, sus conocimientos, sus intenciones, sus emociones y sus creencias (Tirapu-Ustárrroz, 2007). Con los test, se veían mejoras en la ToM afectiva y la ToM cognitiva en los lectores de ficción, al compararse con test similares hechos con lectores de no-ficción o con los no-lectores. Se probaba como la inteligencia emocional y la capacidad relacional con los otros aumenta en personas que son grandes lectoras o consumidoras de ficción. Por lo tanto, los consumidores de ficción (sea en el medio que sea) socialmente tienen mayor facilidad de relacionarse y de encajar en entornos hostiles.

¹⁵ Según Annie Marquier (2010), matemática e investigadora de la conciencia, el pensamiento materialista de inicios del siglo XX quiso medir la inteligencia calculando el cociente intelectual, C.I. es decir, la capacidad de la persona para conducirse en la vida de modo racional. Marquier señala que este es un aspecto de la inteligencia pero no la única capacidad de la mente. Actualmente, varias corrientes intentan otorgar un mayor papel a las emociones y a la importancia de su gestión (Gardner, 1995; Goldman, 1999; Damasio, 2013).

¹⁶Premack y Woodruff en 1978 acuñan el término de “Teoría de la mente” para explicar la conducta de un chimpancé (Sarah) con la que habían realizado varios experimentos.

Pero para que esto suceda necesitamos emocionarnos con la ficción. Sin la emoción, la “metarrepresentación emocional” dentro de nosotros mismos no surtiría efecto ni entenderíamos al sufrirlas las consecuencias de los actos de los protagonistas. En un estudio efectuado en la universidad de Dartmouth (Hasson et al. 2004), realizado con espectadores que visionaban *The Good, the Bad and the Ugly* (Sergio Leone, 1966), que eran monitorizados por medio de imagen por resonancia magnética funcional (fMRI), descubrieron que, pese a no moverse de sus sillas, tenían activados claramente los mismos campos emocionales que Clint Eastwood en la pantalla: cuando Eastwood estaba triste los cerebros de los espectadores también; cuando estaba enfadado, sucedía lo mismo. En definitiva, al mirar una película vivimos iguales sensaciones y emociones que el protagonista de la historia, porque es así como obtenemos la experiencia y de ahí sacamos el aprendizaje emocional.

No importa lo límite que sean las situaciones mientras exista la experiencia vicaria; es decir, mientras podamos emocionarnos y comprender el por qué de tales acciones, pese a que quizás no estemos de acuerdo con ellos moralmente¹⁷. Nos podemos preguntar ante esta función de la ficción por qué al ser humano le gustan entonces las narraciones con experiencias de terror o angustia, y hasta por qué pagamos por una simulación de la vida que nos hace sentir desgraciados o que no acaba con un final feliz. En cierto modo, encontramos lo mismo que en la vida; a veces ésta tiene respuestas amargas o, a veces, queremos creer que tiene finales felices (Pinker, 2001).

La elección del tipo de experiencia que busquemos estará escogida en gran parte a partir del género. De hecho, la estructura genérica

¹⁷ Cómo nos vinculamos a un personaje con el que podemos no estar de acuerdo en términos morales será abordado en profundidad en el Capítulo 3 a través del análisis de *Stoker* (Park Chan-wook, 2013).

ofrece una respuesta emocional de lo que buscamos: Noël Carroll (1999) estudió en profundidad las emociones buscadas por cada uno de los géneros, en especial en el melodrama – el llamado *tearjerker* en EE.UU. – y el terror. En el primer caso, el género y el espectador buscan sentir lástima y entender cómo se superan los conflictos dolorosos de la vida: “[*the characters*]are not victims pure and simple. They are people whom we admire; indeed, often we admire them for the way in which they negotiate their misfortune”(Noël Carroll, 1999:36-38). En el caso del terror, en cambio, los monstruos presentados poseen poderes que pueden hacerlos amenazadores hasta el límite de poner en riesgo la vida humana. Ante un film de terror o uno de acción trepidante, el espectador está deseando meterse en situaciones donde nunca querría encontrarse, experimentar un mal momento y sentir la misma adrenalina que se sufriría al ser perseguido por un asesino o un monstruo aterrador. En definitiva, hay algo de masoquismo benévolo en el hecho de querer ver ficción y ampliar la gama de opciones vitales al ponerse a prueba con cada viaje emocional que hacemos con una narración (Paul Rozin, 1999 citado en Pinker, 2001).

2.2.2. Historias compartidas

Viendo que el relato era algo que compartían todos los seres humanos, no era de extrañar que varios estudiosos desde diferentes disciplinas se preguntaran si había algo en común entre las distintas narrativas, independientemente de sus geografías o épocas. Vladimir Propp, precursor de la narratología, en *La morfología del cuento*” (Propp, 2000)¹⁸ se dedicó a estudiar los distintos cuentos populares y concluyó que habían unas estructuras universales que se repetían en todos los cuentos. Dicho estudio influyó posteriormente a Roland Barthes y al antropólogo Claude Levi-

¹⁸ La primera edición en ruso de la *Morfología del cuento* de Vladimir Propp fue en 1928, aunque no tuvo influencia sobre Occidente hasta su traducción en 1958.

Strauss, el cual también afirmó —a partir del estudio de sus esquemas lingüísticos, mitos y conductas— que las diferentes culturas, fueran de donde fueran, compartían asimismo patrones comunes (Lévi-Strauss, 1958/1968). Paralelamente, otro gran mitólogo, Joseph Campbell (1949) desarrolló en profundidad el estudio sobre el mito del héroe, en el cual también descubría las características comunes entre los mitos de culturas diversas. Justamente el autor hizo una conexión clave al relacionar el arquetipo del mito con la teoría junguiana (Jung, 1936/1995) del inconsciente colectivo, llevando esta universalidad del relato justamente al terreno de lo psicológico y, por ende, a nuestra unidad como seres humanos.

Así pues, ante tales grandes hallazgos —estructuras, arquetipos, símbolos compartidos entre culturas heterogéneas—, se nos revela cómo se transmiten ciertos aprendizajes. Es interesante ver como en toda la literatura mundial parece haber un número de argumentos concretos, todos ellos relacionados con preocupaciones evolutivas (Gazzaniga, 2010). Antonio Damasio, neurólogo, señala como las artes fueron el medio privilegiado para transmitir la información factual y emocional considerada importante para los individuos y sociedades. Introducían emociones y sentimientos nutritivos, y un medio para ensayar los aspectos específicos de la vida y el ejercicio de juicios y acciones morales:

Les arts es van imposar en l'evolució perquè tenien un valor de supervivència i contribuïen a desenvolupar la idea de benestar. Ajudaven a cohesionar grups socials i a promoure l'organització social, participaven en la comunicació, compensaven desequilibris emocionals causats per la por, la ira, el desig i l'afflicció, i probablement van inaugurar el llarg procés d'establir arxius externs de la vida cultural. (Damasio, 2010: 405)

De este modo, los valores éticos y morales para explicar el mundo y cohesionar las sociedades se escondieron en cada una de las

religiones a través de sus parábolas y actos. Alain de Botton (2012) así lo prueba al relacionar los mensajes comunes de todas las religiones con sus liturgias o fragmentos de sus libros sagrados. En definitiva, los argumentos universales¹⁹ han transmitido la sabiduría de cada una de nuestras culturas, acumulada por los tiempos por sabios, poetas y religiones, ayudando a la supervivencia de la especie y a la buena organización entre sociedades.

En cierto modo, no importa el medio en el que se usen estos argumentos, porque continuarán existiendo, dada la gran importancia que tiene esta transmisión de la sabiduría compartida. Ya antes de que existiera la novela éramos “animales narradores” por lo que hoy en día, pese a los avances tecnológicos, lo seguimos y seguiremos siendo: “*story evolves. Like a biological organism, it continuously adapts itself to the demands of its environment*” (Gottschall, 2013:180). Hasta los propios *reality shows* o los videojuegos, narrativas propias del siglo XXI, están organizados en su mayoría a través de gramáticas y estructuras que ya se encuentran en mitos y fábulas clásicas, como por ejemplo, el

¹⁹ Xavier Pérez y Jordi Balló en su libro “*La llavor immortal: els arguments universals en el cinema*” hilan algunos ejemplos de cómo un mismo argumento ha dado diferentes versiones de películas y narraciones en general. Por otra parte, Daniel Tubau (2011) diferencia el uso de los argumentos universales en la antigüedad en relación a hoy en día. Tubau apunta como los griegos no escribieron tragedias con argumentos originales, sino que plasmaron en el papel mitos con variaciones que su propio público ya conocía. Según Tubau, si en la literatura y la dramaturgia de épocas pasadas se hacía variaciones sobre argumentos conocidos debido a la pobreza y la dificultad de escribir nuevos manuscritos, hoy en día hay un giro total a nivel de contexto cultural: la abundancia de información y su exceso es extrema, es tan fácil acceder a ella que lo lógico y óptimo para cualquier creador es tomarla, modificarla y jugar con ella. Dentro de este marco, podría parecer que hemos ido evolucionando hasta el gusto por la intertextualidad posmoderna, cuando en realidad: “*la intertextualidad es la condición fundamental de la literatura; todos los textos están tejidos con hilos que son otros textos, lo sepan o no sus autores*” (Lodge, citado por Tubau, 2011:325).

argumento de la justicia, la supervivencia o el triunfo social (Gottschall, 2013).

2.2.3. La ficción como test de inteligencia social y emocional

Según la ToM, sólo los humanos y unas pocas especies de los grandes simios saben hacer uso de la inteligencia emocional²⁰, a través de la cual se relacionan y se incluyen aspectos diferenciados como los estados emocionales o los procesos cognitivos. Los niveles de reconocimiento son complejos ya que van desde el reconocimiento facial de emociones, creencias de primer y segundo orden²¹, utilización social del lenguaje, comportamiento social y empatía. Se han elaborado numerosos estudios con el autismo, para demostrar que las personas que lo sufren justamente son incapaces de atribuirse estados mentales independientes a sí mismos ni a los demás para poder predecir y explicar los comportamientos ajenos. Esta incapacidad altera e imposibilita su capacidad social, base como hemos visto de la supervivencia humana como especie: *“así, podemos establecer un continuo entre la inteligencia cognitiva y emocional (entendida como funciones ejecutivas y marcador*

²⁰ Howard Gardner (1983) distinguió diversas inteligencias para rebatir la idea de que la capacidad cognitiva no era medible simplemente con indicadores usados hasta el momento como el coeficiente intelectual del individuo. Gardner enumeró las siguientes inteligencias/capacidades: la lingüística, la lógica-matemática, la corporal-quinésica, la visual y espacial, la musical, la interpersonal, la intrapersonal y la naturalista. Posteriormente, Daniel Goleman (1985) puso en relieve el concepto de inteligencia emocional que incluía las capacidades interpersonales e intrapersonales, dando relevancia a las emociones y su gestión.

²¹ Según la ToM, hay diferentes capas de lectura de un significado, dependiente del nivel de inferencia que se demanda al lector-interlocutor: dependiendo de la literalidad del significado, se centra en inferencias de primero, segundo o tercer nivel. Por ejemplo, la ironía, la metáfora o la mentira demandan una capacidad de tercer nivel para extraer un significado en función de un contexto particular, ampliando aspectos metacognitivos, como interpretar emociones sociales complejas a través de la mirada, la cognición social o la empatía (Tirapu-Ustárrroza, 2007).

somático) y la ToM y la empatía, como la base de la inteligencia social” (Tirapu-Ustároz, 2007:487). En este sentido, la empatía es la base fundamental para que exista una buena convivencia humana, como analizaremos en el Capítulo 3.

¿Qué relación, pues, establece la ToM con la ficción? Pues justamente resulta el campo de pruebas ideal para el ser humano. Todas aquellas experiencias relacionales que el espectador tendrá que llevar a la práctica algún día en el mundo real las pondrá a prueba narración tras narración. Comprender “al otro” como personaje, saber interpretar su conducta, sus deseos y sus motivaciones, en cierto modo son formas de poner a prueba nuestra capacidad para entender a otro ser humano y poder predecir e interpretar cada una de sus acciones en el mundo real.

Linda Zunshine, en su estudio “*Why we read fiction?*” justamente relaciona la ToM con el uso de la literatura por parte del lector: “*fiction helps us to pattern in newly nuanced ways our emotions and perceptions; it bestow new knowledge or increased understanding and guides the chance for sharpened ethical sense*” (Zunshine, 2006:164). Al igual que hacen los niños cuando “hacen ver que juegan a”, los adultos seguimos consumiendo ficción para estimular, desarrollar la imaginación y para vivir otras situaciones vitales, pero en especial para poner a prueba y testar nuestra capacidad de comprensión “del otro”. Esta capacidad será analizada extensamente en el Capítulo 3 en relación a la empatía y a la neurociencia social.

2.3. ¿Cómo funciona la ficción?

2.3.1. La suspensión de la incredulidad

Para conseguir hacer el test de su inteligencia emocional, el espectador también realiza otro acto aparentemente ilógico ante la ficción: la llamada suspensión de la incredulidad (o lo que en

términos anglófonos se conoce como *willing suspension of disbelief*). Nuestro cerebro durante el día y durante toda su vida no sólo almacena hechos verdaderos o absolutamente ciertos, sino también información que sólo es verdadera de forma temporal, local, o para una persona de nuestro entorno concreto. Así, clasificamos la información que percibimos como verdadera, o verdadera siempre los martes, o si lo cuenta un familiar cercano, o si lo cuenta un amigo en una situación concreta... Nos distinguimos radicalmente de otras especies en relación a la cantidad de información de veracidad contingente que usamos (Tooby y Cosmides en Gazzaniga, 2010). Esto nos ha permitido ser muy flexibles y adaptarnos a diferentes entornos y cuanto más práctica tenemos en el juego entre realidad y ficción más adaptables somos. Pero, ¿cómo se organiza justamente el juego, el paso entre un estado y otro?

“Our awareness of those disruptions indicates to consciousness that our crucial cognitive adaptations are in good shape” (Reuven Tsur 1987, citado en Zunshine, 2006:17). Es decir; al dejarnos manipular por la ficción y ser conscientes de ello estamos cotejando asimismo nuestra salud emocional y relacional. Un autista no es consciente de ello, no puede interpretar la ficción partiendo de la base de que no es capaz de diferenciar la realidad de “la pretensión de realidad”. Por ello, no puede tampoco relacionarse con otros seres humanos mediante la consciencia interpretativa de ser mentes con motivaciones y voluntades diferentes a él mismo, lo que lo incapacita de una vida social plena. Justamente, la suspensión de la incredulidad llega a dar placer cuando *“awareness of one’s mental state makes possible the enjoyment derived from the manipulation of this state”* (Carruthers, 2004 citado en Zunshine, 2006:17).

La suspensión de la incredulidad es un mecanismo complejo a nivel cerebral,²² pero a nivel narrativo sólo debe cumplir una característica: que el mundo en el que se le proponga entrar al espectador cumpla su propia lógica interna. En la ciencia ficción en ciertos momentos se pide al espectador que suspenda la incredulidad de varias leyes físicas, poniendo a prueba su suspensión de la incredulidad, pidiéndole que viva y acepte una fabulación imposible según la lógica realista y las leyes de la naturaleza que conocemos. Y pese a todas esas fabulaciones extremas, el espectador cree en dichas narraciones y permite sumergirse en ellas. Eso es gracias a que las narraciones aplican una lógica interna clara y coherente en sí misma, presentada en los primeros minutos del relato²³. Para conseguirlo, las narraciones plantean sólo unas pocas “normas de cambio” sobre la realidad conocida, mientras que mantienen el resto de código de funcionamiento igual que del mundo en el que vivimos:

Incluso en ciencia ficción donde en ciertos momentos se nos pide que suspendamos nuestra fe en unas pocas leyes de la física, cuando por ejemplo, se trata de enviar a los protagonistas hasta la galaxia más lejana, los acontecimientos se sucederán siempre según un encadenamiento válido de causas y efectos. Una historia surrealista como *La Metamorfosis* de Kafka se inicia con una premisa contrafactual – un hombre puede devenir insecto- y despliega las consecuencias

²² Cuando entra en la suspensión de la incredulidad, lo que el espectador inhibe son solamente algunas de las respuestas físicas —básicamente de movimiento— pero emociones como la tristeza, el miedo, o la risa son las mismas que ejecutaría si estuviera viviendo la misma situación el mundo real (Smith et al., 1999).

²³ Sobre la lógica interna hablaremos en profundidad en los Capítulos 6 y 7, y veremos como los analistas de guión —entrevistas en el Apéndice 1— tienen más en cuenta esta coherencia que no las normas estrictas de los manuales de guión.

en un mundo donde todo lo demás continúa siendo lo mismo. (Pinker, 2001: 691)

Si tomamos como punto de partida la teoría del sistema de módulos²⁴, veremos como la construcción de universos ficticios trabaja por medio de ello: los seres humanos tomamos un constructo de uno de los módulos cognitivos – un objeto, una persona, etc. – tachamos una propiedad e inscribimos otra nueva, dejando que el constructo mantenga el resto de las peculiaridades que ya tenía. Así, por ejemplo, cierto personaje puede tener una condición mágica concreta, pero se esperará que en el resto de su caracterización se comporte como habitualmente lo haría en la realidad. De este modo, se ahorra mucho tiempo descriptivo para el cerebro, pudiéndose utilizar las imágenes ya encapsuladas en mapas de conocimiento sin necesitar de crear nuevas. La creación de mundos ficticios, en definitiva, funciona al unirse elementos ya conocidos por nuestra mente con características de una lógica nueva, quizás única para la película. Ésta, sin embargo, deberá ser mantenida a lo largo de todo el relato y ser coherente en sí misma, si no se quiere que la suspensión de la incredulidad se rompa y el espectador decida dejar de conectar con la historia.

²⁴ Existe una discusión en psicología entre la dicotomía de cerebro modular o cerebro generalista. En psicología evolucionista se habla de la modularidad del cerebro: se admite que éste está conformado por varios módulos, que funcionan de forma eficiente, independiente y paralela, al estar altamente especializados. Sin embargo, en otras ramas de la psicología se entiende el cerebro como una colección de pequeñas funciones generales (reconocimiento de patrones, memoria, razonamiento lógico, asociación...) que gobiernan y pueden explicar el comportamiento humano. Recientemente, el artículo "*A hierarchical model of the evolution of human brain specializations*" (Barrett, 2012) reconcilió ambas posturas: según el modelo propuesto, el cerebro humano contaría con áreas especializadas dentro de diferentes funciones más generales. Las áreas se podrían moldear, especializándose poco a poco en funciones específicas a través del desarrollo del individuo, entendido como la exposición repetida a un estímulo, de una manera similar a la creación de las redes neuronales durante el aprendizaje.

Torben Grodal (1997), en un estudio donde relaciona emoción y cognición con la teoría filmica, argumenta que justamente saber juzgar la realidad depende de dicha modularidad del cerebro, es decir, de cómo está compuesto. Explica que hay dos sistemas: uno más global para evaluar la cuestión de “qué estatus de realidad” tiene algo y etiquetarlo como “real”; y la ficcional, que activa sistemas de percepción y respuestas físicas similares a las que haríamos en la realidad. He ahí la magia de la suspensión de la incredulidad que el espectador hace conscientemente; permite saber que aquello que vemos no es cierto, a la vez que lo vive y siente como real: “*the global module that judges reality-status prevents us from mistaking the fictional for the real and also allows us to experience emotions evoked by the local simulations*” (Grodal, 1997:75). Los analistas de guión (Apéndice 1) aducen que un guión *funciona* cuando entendemos el mundo propuesto, empatizamos con el conflicto presentado y seguimos emocionalmente el viaje de los protagonistas²⁵.

Podemos observar que la importancia de suspender la incredulidad va intrínsecamente relacionada a la posibilidad de que creamos un vínculo emocional con la historia, y no nos desconectemos de ella. Por lo que nos preguntaríamos ¿por qué es tan necesaria la emoción en el uso que hacemos de la ficción? Porque mediante la emoción es como hacemos todos estos aprendizajes. Cognición y emoción están íntimamente vinculadas y justamente el audiovisual es una de las narrativas que mejor uso hace de ello por su capacidad de conectar

²⁵ Según la analista de guión Julia Fontana, el guión funciona y resulta interesante cuando nota que: “*Estoy en un mundo que parece coherente. A lo mejor no se me han explicado todas las reglas que rigen este mundo antes de la página 10, pero tengo la sensación de que esas normas existen y de que el guionista las va a cumplir, sea esto una película de fantasía, ciencia ficción o un drama costumbrista. Veo que, si respeto mi parte del pacto tácito de la ficción, voy a pasar un buen rato de intriga o de risas o de emoción*” (J. Fontana, entrevista personal, 28 de enero de 2014, Apéndice 1).

directamente con lo emocional a través de las imágenes. A diferencia de lo que sucede con la literatura, donde el lector necesita ejercitar primero la parte analítica para descifrar el significado de los símbolos (las palabras) para que la narración evoque sensaciones y emociones de la historia, la narrativa cinematográfica se relaciona directamente con el sistema límbico de nuestro cerebro y crea un impacto emocional directo (Ferrés i Prats, 2014).

2.3.2. El conflicto como base de cualquier historia

Ninguna de las historias de ficción son placenteras; todas ellas parten de una base indispensable pero para nada agradable, la cual ya fue articulada por Aristóteles en la *Poética*: la necesidad del conflicto. Más de dos mil años después, Robert McKee (2002), entre otros gurús del guión norteamericano, apuntó que siempre que haya conflicto el público se entretiene. Ahí subyace el momento en el que los pensamientos y sentimientos se activan, pero si se evita el conflicto, el interés pictórico de la imagen por sí solo no puede mantener el interés del espectador demasiado tiempo.

¿Por qué nos apasionan los conflictos, pues? ¿Por qué si no hay conflicto las historias le resultan al ser humano aburridas y faltas de interés? Podría parecer que la ficción sirve para evadimos de los problemas, pero como ya hemos visto, tiene funciones mucho más allá de la evasiva y, lo que es más, el espectador nunca se refugia en historias donde la vida sea fácil y donde no haya problemas, al contrario; siempre se parte del conflicto como catalizador del proceso de transformación que sufrirá el espectador junto al personaje durante el viaje que realizará con la historia. Es lo que Rush y Dancyger²⁶ llaman la *Restorative Form*: hay una crisis en el mundo ordinario del protagonista que conlleva un conflicto que

²⁶ La *Restorative Structure*, o la estructura canónica clásica, ha sido criticada por diversos autores de libros de guión hoy en día por forzar la historia a tener que desarrollarse en tres actos (Tubau, 2011) y dar una conclusión final a la historia.

debe ser solucionado al final de la historia para volver a un nuevo orden: “*If the feel of transgression, recognition and redemption is what we want, then there is no better way to express this than by using the restorative three –act structure*” (Rush y Dancyger, 2007: 37). Falta sólo remitirse a la *Poética* de Aristóteles para descubrir que el conflicto fue también la base de la tragedia griega; para llegar a la catarsis final que ofrece la “purificación de las pasiones” es necesario resolver un conflicto (Aristóteles, s.f./2011).

Los finales trágicos son menos positivos que los que ofrece el afable cine canónico de Hollywood, ya que en la tragedia griega las resoluciones siempre tenían un carácter de castigo para los protagonistas, por haber sufrido las pasiones más impuras, propias del ser humano²⁷. Sin embargo, en ambos casos se puede observar como, por un lado, los protagonistas aprenden algo junto al espectador, y por el otro, hay la imperiosa necesidad de que exista el conflicto para que haya una resolución y expiación del sentimiento creado a través de las historias. Es decir, si no hay conflicto, no hay transformación, y sin transformación²⁸ no hay resolución ni aprendizaje para el receptor de la ficción.

Este aprendizaje a través del conflicto se da a diversos niveles como hemos visto: desde la experimentación personal como simulacro de pruebas, hasta el aprendizaje de otros puntos de vista distintos a los nuestros para ampliar nuestra capacidad empática, como

²⁷ La catarsis final para Aristóteles representa la toma de conciencia del espectador que, comprendiendo a los personajes, alcanza este estado final de conciencia, distanciándose de sus propias pasiones y alcanzando un avanzado nivel de sabiduría. Por lo tanto, adquiriendo el aprendizaje vital buscado de forma inconsciente.

²⁸ Bordwell asocia la transformación con el arco del personaje, relacionándolo a la vez con la manera que ha tenido siempre Hollywood, desde el clásico hasta el actual, de ver el mundo, lo que Dancyger & Rush llaman la *Restorative Form*: “*In the most simplistic terms, says screenwriter Nicholas Kazan, “you want every character to learn something... Hollywood is sustained on the illusion that human beings are capable of change*” (Bordwell, 2006:30).

detallaremos en el Capítulo 3: “*Para poder tomar partido debe ser necesario afectar al otro. “Nosotros” queremos el sufrimiento del otro para poder empatizar con él*” (Breithaupt, 2011:153).

El conflicto moral por medio de la ficción, asimismo, es otra de las maneras a través de las cuales ponemos en cuestión nuestras creencias y valores. Tal y como apuntan en la charla mantenida entre Steven Pinker y Rebecca Newberger Goldstein (2012)²⁹ sobre la razón humana, N. Goldstein señala como es gracias al conflicto moral y las contradicciones que la Historia humana ha evolucionado hasta hoy en día que consideramos como una aberración el infanticidio o la esclavitud, pero que en otra época se veía como algo moralmente normal:

Steven Pinker: Are you saying that reason can actually change people's minds? Don't people just stick with whatever conviction serves their interests or conforms to the culture that they grew up in?

Rebecca Newberger Goldstein: Here's a fascinating fact about us: Contradictions bother us, at least when we're forced to confront them, which is just another way of saying that we are susceptible to reason. And if you look at the history of moral progress, you can trace a direct pathway from reasoned arguments to changes in the way that we actually feel.

Así pues, las historias gracias al conflicto nos ponen en situaciones con las que podemos no estar de acuerdo y que, por medio del efecto de la *disonancia cognitiva*³⁰, nos hacen entrar en conflicto.

²⁹ *TED Talks*, filmada durante febrero de 2012, titulada: “*The long reach of reason*”.

³⁰ El concepto de *disonancia cognitiva* (Lestinger, 1957) plantea la inquietud que se crea en un sujeto al producirse una incongruencia entre los sistemas de creencias personales y las situaciones expuestas o evidencias. Cuando los fuertes

Es a través de ellas, a parte de las experiencias reales de nuestras vidas, como también comprendemos y evolucionamos tanto como personas a nivel individual como también a nivel social.

Jonathan Gottschall (2013) da un salto y se dirige, justamente, a los sueños para entender el por qué de la necesidad del conflicto para la psique humana. Pese a parecer lo contrario por su carácter evasivo, la mayoría de nuestros sueños están llenos de conflicto, hasta los que no son pesadillas. Es la manera como la psique humana, de algún modo, resuelve, ordena, analiza y encuentra soluciones a sus problemas emocionales, a través de la lucha por resolver las situaciones en las que se debate (Gottschall, 2013:83). El conflicto es la base de nuestra vida; la ficción nuestro campo de entrenamiento:

La vida es como el ajedrez, y las tramas son como aquellos libros con las partidas de ajedrez famosas que los jugadores con vocación estudian para estar preparados si algún día se encuentran en apuros similares (...) Un buen régimen de preparación consiste en construir un catálogo mental con decenas de miles de momentos esenciales en el juego y los

valores morales contrastan con los hechos que están ocurriendo, el cerebro corre rápidamente a reconfigurarse para encontrar en sí mismo una nueva coherencia interna – una explicación – para que encajen los hechos dentro del sistema que los está valorando (valores morales o sistemas de creencias) .

Así, la persona se motiva en esforzarse a generar nuevas ideas o creencias para reducir esta tensión que genera la incongruencia, con la cual ningún sujeto humano suele estar a gusto dada la tendencia adaptativa que tenemos siempre al medio. Esta reducción de la tensión puede ocurrir de distintas formas o maneras, pero una básica es el cambio de la creencia para adaptarse mejor a la realidad. Con esta teoría, se consigue dar explicación a la actitud de muchos alemanes que decidieron seguir las órdenes nazis que implicaron entre muchas otras cosas el holocausto judío. Pese a la dureza de la situación, la capacidad adaptativa de la mente producía que la tensión entre los valores morales anteriores y la situación vivida se redujera a través de explicaciones que el propio individuo se daba a sí mismo.

movimientos que permitieron a los buenos jugadores salir airoso. En el ámbito de la inteligencia artificial, a este procedimiento se le denomina razonamiento basado en casos. La vida tiene aún más movimientos que el ajedrez. Los seres humanos se hallan siempre, en cierta medida, en conflicto, y sus movimientos y contra-movimientos se multiplican dando lugar a un conjunto inimaginablemente vasto de interacciones. (Pinker, 2001: 692-693)

Ante esta necesidad imperiosa del conflicto, surge la duda de cómo casan los experimentos hiperrealistas dentro de la ficción. En cierto modo, se podría decir que como experimento literario resulta interesante por intentar romper con las normas, pero que no tiene un valor narrativo en sí mismo (Gottschall, 2013). Pinker fue extremadamente incisivo con la anti-narrativa en su estudio "*The Blank slate*"³¹, donde criticaba las narrativas sin argumento, la poesía sin rima, o la música sin ritmo o sin melodía que pusieron de moda los movimientos modernistas y posmodernistas. Según Pinker fue una élite durante el siglo XX quién decidió dejar a un lado la belleza, el placer o la claridad narrativa: "*A veces, como sucede en las películas de arte y ensayo se trata de ganar prestigio social ejerciendo el machismo cultural, es decir, sufrir un vapuleo emocional para diferenciarnos de los burdos ignorantes que en realidad, van a ver películas para disfrutar sólo de sí mismos*" (Pinker, 2001:689).

³¹ En "*The blank slate: the modern denial of human nature*" (Pinker, 2003) el autor explora algunos dogmas perpetuados por intelectuales y filósofos durante décadas causando una gran polémica entre intelectuales de diversas áreas. En especial, ahonda en la idea sobre la "tabla rasa", en la que sugiere que la mente sí tiene características innatas; al nacer el cerebro no es una hoja en blanco que será escrita por la cultura y la experiencia, sino que ya está programado con algunos aspectos como el carácter, o hasta el talento. Es decir, la naturaleza humana está determinada por la selección natural.

Pinker recibió numerosas críticas de varios profesores universitarios, que afirmaban que los escritores, al fin y al cabo, siempre han experimentado con sus lectores para encontrar nuevas fórmulas expresivas (Zunshine, 2006). La respuesta más adecuada y moderada a este debate la encontraríamos en el razonamiento de Gazzaniga acerca de por qué nos gusta el arte:

Aunque existan preferencias innatas debidas a la facilidad de procesamiento, distintas experiencias pueden aumentar la fluidez de procesamiento en nuevas áreas, y también pueden establecerse nuevas conexiones neurales, todo lo cual afectará a nuestra capacidad de hacer juicios estéticos. La experiencia puede aumentar nuestra fluidez de procesamiento. Es posible que un estilo de arquitectura nuevo no te guste la primera vez que lo ves, pero que después de verlo varias veces empiece a “crecer en tu interior”. (Gazzaniga, 2010: 222)

Por lo tanto, un film anti-narrativo puede producir un placer intelectual a un espectador docto o interesado en el tema, pero no es el placer o gusto narrativo que busca el espectador medio ante cualquier narrativa.

2.4. *Boyhood*: cuando la realidad es conflicto en sí misma

Boyhood (Richard Linklater, 2014) es un film indie, novedoso y sorprendente por su narrativa y especialmente por la manera cómo se rodó: rodado entre julio de 2002 y octubre de 2013³² presentaba

³² En realidad, el rodaje se realizó en 39 días separados durante 12 años en el tiempo, un tiempo hasta menor o similar al de muchas producciones de cine independiente. La idea inicial de Linklater era rodar cortometrajes de 10 o 15 minutos y presentarlos después autónomamente, pero al final decidió crear una

el paso de la niñez a la madurez de un niño, Mason (Ellar Coltrane). Su rodaje, fuera de lo común, supuso ciertos problemas con la producción y, si no hubiera sido por el apoyo incondicional de Ethan Hawke (actor fetiche de Linklater y viceversa), la película no se habría acabado de rodar: gracias a Hawke la filmación siguió adelante a través de los años con un presupuesto ínfimo para una producción estadounidense (4 millones de dólares).

Pero, más allá del interés a nivel de producción y diseño creativo que tuvo este film, su valor añadido radica en el retrato que hace de la realidad y del paso del tiempo. Gran parte de los espectadores y de la crítica celebró el efecto hiperrealista, casi documental, que tenía la película al ver como los propios personajes envejecían (Patricia Arquette y Ethan Hawke) o crecían (en el caso de los niños, Coltrane y su hermana en la ficción, la hija de Linklater, Lorelei Linklater):

The Dissolve: *Boyhood* screened at the True/False Film Festival, and it seems like the perfect embodiment of that festival's mission to blur the line between documentary and fiction. How were you looking to balance the demands of narrative with the real developments over time?

Richard Linklater: You know, I wasn't so sure we should even show [at True/False], because truly there's nothing about the movie that's a documentary, yet it feels real. It was meant to feel like a document of time, and it was a collaboration very much with the real world, and what was going on at any given time. It does blur the line in the mind. Someone said if you didn't see Patricia and

narrativa compacta y orgánica que acabó siendo la película de 167 minutos que es *Boyhood*.

Ethan and didn't know them from other movies, you might almost swear it was real.

Sin embargo, el efecto “realista” en apariencia, esconde una construcción milimétrica de la narración, pese a que Linklater fuera modificando el guión (hasta 12 versiones) a medida que pasaba el tiempo. Como él mismo apunta había una férrea estructura detrás:

The Dissolve: So you didn't have certain narrative signposts or points that you knew in advance you wanted to hit?

Linklater: I definitely had a strong structure. I definitely knew when they were moving, all of the life/family shake-ups, the moves. I had these 12 scripts, so I could write any idea of what could go in this movie, and then I would just put it in a slot. But then when I got to that year, I had all of these notes, and I could work with the script and work with the actors just the way I always do.

La modificación de la realidad para crear *relato* se esconde en cada una de sus escenas. La voluntad de Linklater es justamente esconder los hilos que tejen el relato, tal y como Dancyger y Rush (2007) apuntan al distinguir entre la *Restorative Form* que citábamos anteriormente de la *Counter-Structure* (la contra-estructura). En este segundo caso, los autores aluden a la voluntad de mostrar un mundo donde no se restablece el orden al final del relato, sino que quiere mostrar un mundo menos ordenado, menos causativo y donde el cambio no es suficiente porque el azar impera. Hay dos opciones dentro de la *Counter-Structure*: una primera donde se llama la atención sobre ella y se remarca y una segunda donde se minimiza al máximo, haciéndola invisible al espectador, “*other scripts flatten and minimize structure, creating the illusion of documentary randomness*” (Dancyger y Rush, 2007:42). Sin embargo, el documental es también una forma de construcción —o

de representación— de la realidad (Nichols, 1997).

Boyhood, pues, esconde la estructura pero crea relato. ¿Cómo consigue que haya un conflicto unitario que pueda justamente abarcar una película rodada durante 13 años y con etapas tan diferentes que parecerían tocar temas divergentes? Justamente convirtiendo el paso del tiempo en tema y problema en sí mismo: el conflicto de la película es la imposibilidad de mantenerse en un *status quo*, la necesidad de transformación y cambio impuesto por el paso del tiempo. En cierto modo, no podría haber una aproximación más aristotélica a la unidad y al concepto dramático clásico: el film es evolución y transformación en esencia, lo que cualquier relato busca a través de la presentación de un conflicto que se resuelve (o no) durante la historia. Así, *Boyhood* conecta con un dilema intrínsecamente humano; la propia realidad es conflicto no sólo a diario sino también cuando su transformación, debida a la inexorabilidad del paso del tiempo, nos obliga a desprendernos de personas, sitios, cosas, o hasta de nuestra personalidad que queda influenciada por el cambio exterior (Rogers, 1979)³³.

Por lo tanto, Mason debe hacerse mayor, el paso de la niñez a la adultez es el conflicto al que se enfrenta. No se trata de que el personaje tenga un objetivo que perseguir y encuentre obstáculos en el camino, sino que la realidad le impone el cambio. En este sentido, podríamos hablar de que Mason es un personaje pasivo, que no lucha por algo, sino que el contexto externo —el tiempo y la realidad mutable— es quien le obliga a reaccionar y actuar ante los hechos o ante el cambio. Observemos como él mismo se queja del exceso de cambios —las diversas mudanzas o diversos padrastros a

³³ Las teorías de la personalidad son múltiples dependiendo de la escuela psicológica. Tomamos el concepto elaborado por Carl Rogers (1902-1987) según el cual las personas nacen con tendencias constructivas que necesitan ser expresadas, pero cuya revelación necesita de unas condiciones. La base del desarrollo de la personalidad se basa pues en las experiencias.

los que le ha obligado la vida de su madre a lo largo de su infancia: cada vez que llegan a una nueva ciudad, Mason se ve obligado a buscar su nuevo sitio y a transformarse y crecer como niño; o cada vez que su madre se casa, se ve obligado a vivir y adaptarse a una nueva familia. De ahí, se irán desgranando el resto de conflictos minimalistas que va superando Mason durante todo el viaje a la adultez: cambiarse de casa y de ciudad varias veces, encarar la relación con los padrastros, dejar amigos atrás y conocer a nuevos, el primer amor, etc. Olivia, su madre (Patricia Arquette), también deberá resolver diversos conflictos durante la narración (algunos de ellos en *off*, como los diferentes divorcios), para crecer y evolucionar como persona: se saca la carrera y un máster para poder enseñar, pasa de ser —como ella misma apunta al inicio— la “hija de alguien” a “la madre de alguien” en toda su plenitud.

Asimismo, Mason padre (Ethan Hawke) también evoluciona: el chico con sueños que abandona a la madre con veinte años con dos niños para irse a trabajar a Alaska a domesticar osos polares se convierte en un adulto responsable que encuentra un trabajo para ganarse la vida; aparca sus grandes sueños de la música para tener otra mujer y un niño. Como el mismo Mason-padre le dice a su hijo hacia el final de la película: “*I mean, bottom line is, it's all timing with these things. Y'know. I mean, uh, take your mom and me. Y'know I think I probably turned into the boring castrated guy she wanted me to be fifteen or twenty years ago, y'know?*”. De nuevo, todo es una cuestión de tiempo en *Boyhood*, nada permanece estático.

Linklater es un cineasta del tiempo³⁴, pero a diferencia de otros directores que han usado un lenguaje anti-clásico para abordarlo

³⁴ El paso del tiempo queda ejemplificado asimismo a través de las situaciones sociopolíticas que viven los personajes (la campaña por Obama, la guerra de

(Tarkovsky, Antonioni, Bergman) o de la manera hiperrealista en que lo revela “*el cinéma vérité*”³⁵, Linklater consigue hablar sobre el tiempo haciendo uso de herramientas clásicas y boicoteando algunas de ellas a la vez para que su relato tenga este tamiz realista. Ya en su anterior trilogía “*Before*”³⁶, Linklater evidenció su interés por el tiempo, abordando cada película a partir de un *deadline* en duración real, pero con una construcción muy elaborada: las conversaciones de Celine y Jesse no están editadas en plano secuencia durante todo un día sino que hay un proceso de montaje pese a que el tiempo se haga sensible en cada una de sus discusiones. Lo mismo sucede con *Boyhood*, pero de una manera mucho menos *talky* (sin tanto diálogo) y yendo al cine en su esencia, a la imagen y a las acciones que nos hablan de los conflictos de los personajes: en realidad, Linklater habla del tiempo pero no lo sitúa en toda su pesadez en la pantalla – como harían los cineastas modernos –, al contrario; selecciona momentos de una

Irak...), culturales (la publicación de los libros de *Harry Potter* o de *Crepúsculo* (*Twilight*) y tecnológicas: pasan de escuchar música en CDs a iPods, a hablar por iPhones y trabajar en diversos modelos de iMacs, o hasta a discutir sobre la necesidad de tener una página de Facebook (como se cuestiona Mason en una de las conversaciones con Sheena, su novia).

³⁵. El “*cinéma vérité*”, se basa en un modo observacional de la realidad, esperando a que se desate la crisis. Sin embargo, un documentalista como Jean Rouch (1917-2004) intenta precipitarla. Mientras los cineastas de “*cinéma vérité*” aspiraban a la invisibilidad, Rouch era un participante abierto y provocador, no distanciado (Banouw, 1974). En cualquier caso, la construcción del tiempo de la realidad es entendida de manera completamente diferente a la de Linklater; los mecanismos de la narración son totalmente contrapuestos: mientras los cineastas modernos y de “*cinéma vérité*” anulan las características esenciales clásicas para demostrar el peso del tiempo y la realidad en la pantalla; Linklater las usa, si bien minimizándolas y escondiendo sus mecanismos.

³⁶ La apodada trilogía *Before* se refiere a las películas rodadas por Linklater siguiendo a los mismos protagonistas a través del tiempo, encarnados por Ethan Hawke y Julie Delpy, entre los 20 y los 40 años de edad: *Before sunrise* (1995), *Before sunset* (2004), *Before midnight* (2013)

vida³⁷ para que a través de ellos vivamos esa transformación. Es el mismo sistema usado por el relato clásico pero que esta vez, a través de la minimización de los mecanismos dramáticos, el relato consigue esconder.

2.4.1. Mecanismos para crear la ilusión de realismo

El recurso que *Boyhood* usa para esconder ese punto de partida clásico constituye en parte una revolución narrativa: las expectativas que generaría el uso de una clásica cadena narrativa de causa-consecuencia conllevaría momentos mucho más dramáticos y con consecuencias más graves que no los que presenta el film. El guión, pues, o bien no ofrece consecuencias tan pesadamente dramáticas como esperaríamos de una *Restorative Form* al uso, o bien escamotea y elide los grandes momentos de tensión: “*In restorative three-act stories, there is an implied contract between the viewer and the filmmaker, a tacit agreement [...] We seek payback in most mainstream films because of the way that the restorative three-act structure organizes our expectations*” (Dancyger y Rush, 2007:29).

Así, por ejemplo, cuando el primer padrastro, habiendo bebido más de la cuenta, lleva a los niños en coche se genera la expectativa que va a suceder un accidente, pero no es así. Lo mismo sucede cuando Mason, ya de adolescente, discute con el segundo marido de su madre y éste le tira en cara que no es su padre. El nuevo marido – también alcohólico— le espeta que no lo es porque si lo fuera, no estaría allí cuidando de él y pagando la casa. Es una escena de gran tensión en la que esperamos una reacción por parte de Mason pero, de nuevo, nada sucede, las consecuencias de la cadena causal son mínimas, como en la vida misma.

³⁷ Nótese que el subtítulo de la traducción del título original de *Boyhood* para su distribución en España y en los países latino-americanos de habla castellana fue justamente *Boyhood: momentos de una vida*.

La otra manera con que la narración consigue acercarse al tono documental es, de nuevo, presentando los conflictos pero a su vez escamoteándolos a través de la paralipsis³⁸. Por ejemplo, el segundo divorcio se nos escamotea totalmente: pasamos de ver la discusión entre Mason y Jim a ver a Olivia, la madre, haciendo cuentas y comentando que ya se ha deshecho de dos exmaridos. Lo mismo sucede con la ruptura entre Sheena y Mason: vemos la discusión posterior entre los dos por ir o no al baile como habían planeado, y así nos enteramos de que ella le engañó con otro chico. Los grandes momentos que nos mostraría un relato clásico al uso se escamotean para, en cambio, mostrar sus consecuencias en la vida del personaje o demostrar que, en realidad, no tienen por qué conllevar grandes peligros o consecuencias:

Linklater: [...] I didn't realize just how utterly conditioned we are. Even in this movie, you're an hour and half or two hours in, and you still think it's that kind of movie? Yeah, we're so utterly conditioned. I mean, it makes sense. It's nothing evil. We've just been trained. Movies are about extraordinary things. If you want to see your normal life, who wants to pay for that? But life doesn't

³⁸ La *elipsis* es una omisión deliberada de información, frecuente en la narración cinematográfica, según la formulación de la economía narrativa. Así, evitar ciertos momentos obvios donde se desarrolla una acción concreta, sin interés dramático, ayuda a aportar ritmo a la narración clásica. En cambio, cuando esta omisión de información es crucial para el desarrollo de la historia y, además, se esconde deliberadamente, este mecanismo recibe el nombre de *paralipsis*. Genette (1980) incluye esta figura retórica dentro de la idea de alteración, un cambio de focalización, una infracción de la focalización impuesta en este momento sobre el relato. Genette; diferencia esta alteración informativa entre *paralepsis* —dar más información— y la *paralipsis* mencionada —dar menos información y remarcar el propio hecho de esconderla.

usually have much of that [peril] (*The Dissolve*,
Julio 2014)³⁹

Es así como durante todo el metraje esperamos que ocurra un gran drama que nunca sucede. El drama es, como decíamos, la vida misma en su conjunto, el paso del tiempo y la transformación. El tema está presentado desde el inicio (el inexorable paso del tiempo) y las reflexiones finales así lo recogen: la madre se da cuenta de la imposibilidad de atrapar el tiempo cuando Mason hace el último paso para “salir del nido” e ir hacia la universidad:

MOM

This is the worst day of
my life.

MASON

What are you talking
about?

MOM

I knew this day was
coming. I just --I didn't
know you were gonna be so
fuckin' happy to be
leaving.

MASON

I mean, it's not that I'm
that happy. What do you,
what do you expect?

A beat.

MOM

You know what I'm
realizing? My life is just

gonna go, like that! This series of milestones. Getting married, having kids, getting divorced, the time that we thought you were dyslexic, when I taught you how to ride a bike, getting divorced AGAIN, getting my masters degree, finally getting the job I wanted, sending Samantha off to college, sending YOU off the college... You know what's next? Huh? It's my fuckin' funeral!

A beat.

MOM (CONT'D)

Just go, and leave my picture!

Stunned, Mason doesn't know what to say.

MASON

Aren't you jumping ahead by like, forty years or something?

MOM

I just thought there would be more.

En cierto modo, la madre tendrá que enfrentarse al conflicto mayor de cualquier progenitor: el hecho de ver cómo su hijo crece, se hace adulto y cómo poco a poco debe ir conquistando su independencia hasta abandonar el hogar, algo que viene implícito en la misma

cuestión de crecer y en la imposibilidad de atrapar el tiempo. La misma reflexión la hace Mason al final de la película:

NICOLE
You know how everyone's always
saying,
"Seize the moment"?

Mason nods yes.

NICOLE (CONT'D)
I don't know, I'm kinda
thinkin' it's the other way
around. You know, like, the
moment seizes us.

MASON
Yeah. Yeah, I know. It's
constant, the moments, it's
just... it's like always right
now, you know?

NICOLE
Yeah.

Por mucho que *Boyhood* se encargue justamente de esconder los mecanismos narrativos clásicos su base permanece intacta: el conflicto y la transformación son la esencia de *Boyhood*, como lo son en la vida que siempre quiere imitar y representar cualquier relato. La imagen simbólica y fundacional del film aparece justamente al inicio, cuando Mason niño observa el cadáver de un pájaro descomponerse en un terraplén:



*Fig.1. Plano-contraplano de Mason.
Mason observando el cadáver de un pájaro muerto. Imagen simbólica del film
que muestra el ciclo de la vida.*

La vida en sí misma es, como ha quedado dicho, cambio y transformación, y ese es el conflicto constante (de corte existencialista) que la ficción de *Boyhood* quiere transmitir.

2.5. El personaje: entidad de acción con motivaciones propias

Para que las historias generen emociones debe haber dos elementos filmicos indispensables: personajes y acciones narrativamente significantes en la historia (Tan, 1996). Pero, ¿cómo nuestra mente identifica el personaje? ¿Qué características básicas debe tener para que queramos implicarnos con la historia y dejarnos emocionar por su protagonista?

Según la Teoría de la Mente (ToM) nuestro cerebro identifica como personas humanas aquéllos que nos rodean que se rigen por pensamientos, sentimientos y motivaciones, a diferencia de los objetos (Tirapu-Ustárrroz, 2007). Nuestra mente también sabe diferenciar claramente entre objetos y animales, al estar también caracterizados por motivaciones y actitudes propias respecto al mundo que les rodea, pero sin tener la auto-conciencia o el sentido auto-biográfico que los humanos sí tenemos⁴⁰. Fijémonos como, en el cine de animación, cuando los personajes son animales se les dan características antropomórficas por medio de sentimientos, pero sobretodo de consciencia ética y moral, la cual surge de la consciencia entre el “yo” y el “otro”. La teoría de la mente analiza como ante otro ser humano se infieren pensamientos, emociones e intenciones por medio de sus acciones e información externa que recibimos de ellos (Tirapu-Ustárrroz, 2007). Justamente hacemos lo mismo con los personajes de las películas presentadas.

El personaje es, como apunta Zunshine (2006), una entidad capaz de auto-iniciar una acción. Como lectores, estamos preparados para suponer que hay consciencia (y por lo tanto un ser humano/personaje) cuando observamos comportamiento a través de un posicionamiento ante los sucesos y unos estados mentales explicitados por el narrador. Pese a que su estudio se basa en la

⁴⁰ Antonio Damasio señala que hay tres niveles de auto-consciencia a tener en cuenta: “*the proto, the core and the autobiographical. The first two are shared with many, many other species, and they are really coming out largely of the brain stem and whatever there is of cortex in those species. It’s the autobiographical self which some species have, I think. Cetaceans and primates have also an autobiographical self to a certain degree. And everybody’s dogs at home have an autobiographical self to a certain degree. But the novelty is here*” (A. Damasio, TED Conference, 2011). El yo autobiográfico se construye a partir de memorias del pasado, planes que hemos hecho y que hacemos; es el pasado vivido y el futuro que anticipamos. De este yo autobiográfico nacen los instrumentos de la cultura —la religión, el arte, la tecnología, la justicia, la ciencia— ya que puede jugar con la capacidad única del ser humano de tener no sólo memoria, sino también razonamiento, imaginación, creatividad y lenguaje.

teoría literaria, Zunshine hace un salto interesante al hablar de la dramaturgia teatral, lo cual resulta totalmente aplicable al cine por sus características dramáticas comunes: *“Theatrical performance, after all, engages our Theory of Mind in ways markedly different from those practiced by the novel for it offers no “going behind” (...) Instead, we have to construct those mental states from the observable actions and from what the protagonists choose to report to us”*(Zunshine, 2006:23).

Por lo tanto, para nuestra mente hay dos elementos importantes para identificar un personaje: por un lado, que tenga comportamiento y acciones (o en su defecto reacciones) ante las situaciones, y por el otro, en el caso específico del arte dramático, que estas acciones sean “observables”, es decir, visibles para el espectador. Al igual que identificamos un ser humano en la vida real y hacemos inferencias de lo que pretende o quiere (lecturas de 2º y 3r. nivel, según la ToM), haremos lo mismo como espectadores si el personaje está correctamente articulado. Aunque sean personajes poco atractivos moralmente o poco emotivos, el espectador comprenderá que hay entidades humanas que actúan para conseguir algo.

En la mayoría de casos, estas entidades humanas se accionan a través de un objetivo que los motive. Podríamos definir *“a goal is anything an agent might strive to achieve. What an agent strives to achieve is happiness. This is trivially true. It is part of what we mean by “happiness”. Even when a masochist strives for the experience of pain he/she is striving for happiness”* (Hogan, 2009:221). La definición hecha por Patrick Hogan en su estudio sobre narrativa literaria entronca directamente con reflexiones filosóficas y psicológicas sobre la búsqueda vital del Hombre; las diferentes perspectivas entienden que el objetivo último del hombre siempre es “ser feliz”.

La sensación de falta de felicidad, en consecuencia, es lo que motiva tanto al Hombre como a los personajes a conseguir nuevos

retos o a reaccionar cuando perdemos la estabilidad. En este segundo caso, Hogan cita al psicólogo Frijda (1988:277) y su principio de psicología de la “*ley del hábito*”, por la cual como humanos nos acostumbramos a experiencias emocionales positivas cuando son continuas y recurrentes y dejamos de valorarlas como algo que nos ofrece felicidad. Por ello, la pérdida del *status quo* (estado de felicidad) para el personaje le hará reaccionar y convertirá esa falta en objetivo y motivación dentro de la historia. De algún modo, como Hogan también apunta “*at least partially empathize with the protagonist. Even if we disapprove of him/her, we must in some sense share his/her feelings and interests if we are to be engaged by his/her pursuit of a goal. Again this empathy is likely to be based on identity categories, such as nationality, or on shared situations, such as being in love*” (2009:205). La pérdida de la felicidad para el personaje o la generación de motivaciones para su objetivo (lo que le aportará de nuevo felicidad, según cree él⁴¹) son construcciones narrativas que nos acercan a la empatía⁴² con él, punto sobre el que profundizaremos en el Capítulo 3.

⁴¹ En narrativa dramática audiovisual, se distingue entre *objetivo* y *necesidad dramática* (u *objetivo temático*, según Lavandier, 2005). En algunas narraciones, los personajes están equivocados en relación al objetivo que persiguen creyendo que les aportará la felicidad. Durante la narración pueden no conseguir su objetivo pero si resolver su necesidad dramática, aquello que no sabían que era lo que les haría en realidad felices, fuera otro objetivo que no perseguían, fuera transformarse o cambiar alguna de sus características. En cualquiera de ambos casos, sea de forma consciente o inconsciente para el protagonista, al final de la narrativa clásica, en el que un nuevo *status quo* para el héroe restablece el orden inicial (Campbell, 1949/1959), el personaje habrá obtenido un nuevo estado de felicidad.

⁴² Hogan (2007) también se remite a Aristóteles y a la distinción que hace entre personajes que son como nosotros, personajes que son superiores a nosotros y personajes inferiores a nosotros. En esta diferenciación se relaciona el valor de la empatía con los personajes y las diferentes emociones que nos producen. En el drama, según lo ha comprendido por la narrativa contemporánea, los personajes son como nosotros y generamos empatía con ellos al mismo nivel. En cambio, en la tragedia griega se despertaban sentimientos de admiración o compasión al

Así es como los personajes actúan, reaccionan o se revelan ante el espectador para resultar comprensibles como “seres humanos” en la pantalla. Hemos visto la necesidad básica de que haya conflicto en las historias para que resulten atractivas para el público. En el análisis a un nivel neurocientífico del personaje, podemos observar como la gran norma clásica de que el personaje debe estar motivado por un objetivo también se cumple: por un lado, porque dicho objetivo será el motor del conflicto – esencial para la historia— cuando encuentre obstáculos en el camino.

Por otro lado, porque cuando el protagonista persigue un objetivo, el espectador experimenta la narrativa no como una serie de sucesos simplemente concatenados entre sí, sino como acontecimientos controlados por unas intenciones de un agente que los ejecuta (activamente o pasivamente). Cuando la narrativa activa un objetivo, una serie de mecanismos mentales que los humanos usamos para ejecutar tareas complejas se movilizan: “*the narrative becomes a push-pull machine*”(Grodal, 1997:133). El hecho de que un personaje entre en conflicto al perseguir un objetivo es algo natural para nuestro cerebro, ya que las emociones normalmente son “*goal-oriented states, much cultural variation comes from cultural placing different values on particular goals*” (Stain and Trabasso en Smith, 2003:35). Estamos contentos o tristes, atormentados o ansiosos dependiendo del acercamiento que tiene el personaje al objetivo. Objetivos y obstáculos los solemos encontrar en narraciones ya que crean oportunidades para activar momentos significativamente emocionales (Smith, 2003:44).

observar a personajes heroicos o superiores —el espectador los observaba en una posición inferior a ellos. En el caso de la sátira o la comedia, categorizado tanto en la *Poética* aristotélica como en la dramática actual —como veremos al tratar más adelante del humor como recurso—, se crea una relación diferente: se le observa con superioridad, y, de este modo, se puede hacer burla de él sin que ello afecte nuestro sentido empático gracias al distanciamiento realizado.

Torben Grodal (1997), sin embargo, diferencia tres tipos de historias, dependiendo de la relación que el personaje tiene con su objetivo: téticas, paratéticas y autonómicas⁴³. En las primeras situaríamos las *story-driven stories*, donde el personaje es activo y persigue su objetivo. En el segundo caso, se situarían los personajes pasivos, las actividades repetitivas, la música, los personajes erráticos. En el tercero, los personajes son víctimas de fuerzas exteriores como la Historia, la naturaleza o el destino y deben reaccionar contra ello. El grado de actitud y motivación en conseguir el objetivo pues variaría. Podría decirse que no existe objetivo en las historias *paratéticas* o *autonómicas* pero sí existe un conflicto ante el que el personaje debe reaccionar. Es decir, la no-reacción es la causante del conflicto y el objetivo es la reacción en si misma: querer quedarse en el *status quo* inmóvil, la no-acción. Como hemos visto, una narración como *Boyhood* minimiza la señalización de dicho objetivo para acercarse al efecto documental. Es decir, convierte la voluntad del no-cambio o el estatismo en el conflicto de la historia. Sin embargo, la reacción ante los sucesos de la vida, como hemos analizado, es lo que produce la empatía y el interés por un personaje que siente y reacciona ante la realidad.

Tras todo lo apuntado, vemos como es necesario que el agente esté presente en la narración o, en el caso del cine, en la pantalla. Sin embargo, ¿se podría empatizar con un personaje al que ni tan siquiera pudiéramos ver actuar en la pantalla? Veamos cómo Spike Jonze consigue hacerlo con Sam, la co-protagonista acorpórea de *Her*.

⁴³ Grodal probablemente se sitúe en la misma línea de la “*reversal theory*” (Apter, M.J, 2007) de la psicología, dentro de las teorías de la personalidad. Según esta teoría, la experiencia humana se focaliza en una serie de estados motivacionales, llamados dominios, los cuales se organizan por oposición. Dentro de los dominios, encontramos el del sentido-finalidad (relacionado con la idea de objetivo) en el cual los dos estados son llamados *telic* i *paratelic*, refiriéndose el primero a la motivación para la consecución de objetivos futuros y el segundo al disfrute del proceso y del momento.

2.6. *Her*: la construcción del personaje acorpóreo

¿Realmente cree que mi película trata de un hombre enamorado de una máquina?", pregunta el entrevistado. "Bueno, eso dice el argumento", responde el entrevistador. "Tendré que revisar el argumento entonces", concluye el director. Y así. Jonze se niega a creer que su película quepa en un párrafo; Jonze rechaza que se trate de ciencia ficción. (Luis Martínez, *El Mundo*, febrero, 2014)

Con *Her* (Spike Jonze, 2014) el director crea una película distópica, aunque él mismo sostenga que no se trata de ciencia ficción, y que tiene un fuerte componente de argumento clásico: el *boy-meets-girl*. Sin embargo, la peculiaridad de esta narración es que "la chica" no aparece en toda la película, es un personaje invisible. Dada la necesidad de hacer visuales los sentimientos y de observar en acción su conflicto para poder vivirlo y así empatizar con los personajes, ¿cómo consigue *Her* que consideremos a Samantha co-protagonista de la historia? Como apunta Jonze, justamente, porque su creación como personaje no es en tanto que máquina, sino, al contrario, en tanto que "ser humano". La interacción que establece Theodore con ella, desde la primera vez que hablan, es la misma que realizaríamos, según la ToM, con otro ser humano: creemos que "el otro" es una conciencia con pensamientos propios, sentimientos y motivaciones, y que va actuar como tal. Para ello no es necesaria la existencia de un cuerpo físico, como nos demuestra *Her*.

Dos hallazgos argumentales, durante el Primer Acto y la presentación de Theodore, consiguen demostrarlo: por un lado, la exmujer de Theo sólo es presentada a través de imágenes de un pasado bello y maravilloso juntos, pero sin embargo no vemos, o mejor dicho, no oímos, la conexión emocional entre ellos en ningún momento. Por contraposición, Sam no tendrá inicialmente estas imágenes bellas con Theo, pero sí profundizará con ella emocionalmente por medio del habla.

En cierto modo, la relación que establecen Theodore y Sam es la misma que podría crearse entre dos personas que hablan por teléfono; no se ven, pero saben que hay “otra conciencia” que va a interactuar con cada uno al otro lado. El segundo hallazgo pues, irónico en este sentido, es justamente la conversación telefónica erótica que mantiene Theodore con otra mujer antes de conocer a Sam. En realidad, a parte de mostrarnos la soledad del personaje, se nos demuestra que, a pesar de haber una “conciencia humana” al otro lado, si no demuestra sentimientos y pensamientos propios o, hasta diríamos más, interacción con nuestra conciencia (en este caso, la de Theodore), la conexión es imposible. Jonze ilustra como un humano al otro lado del teléfono puede ser más “maquinal” que la propia Sam cuando la mujer al otro lado de la línea tiene un orgasmo que nada tiene que ver con Theo.

Por lo tanto, la manera como consigue Jonze que Theodore –y el espectador– se enamoren de Sam es fácil y compleja al mismo tiempo: dándole atributos humanos. No sólo la voz divertida y pícara de Scarlett Johansson⁴⁴ consigue eso, sino que en el propio guión el OS (Operative System) que es Sam también cobra vida. La primera vez que hablan cada una de las actitudes de Sam la posicionan como una “conciencia” y no como una máquina:

1. Se pone el nombre a sí misma tras leerse un libro de nombres de bebés entero en segundos. Toma una decisión personal, hay una conciencia motivada por un interés y actúa. Como apunta Zunshine (2006), el personaje es una entidad capaz de auto-iniciar una acción y en la primera aparición de Sam vemos como actúa y escoge. En la

⁴⁴ En realidad, la voz de Sam no tenía que ser la de Scarlett Johansson sino la de Samantha Morton – de ahí, el nombre que se escoge – pero tuvo que abandonar la grabación y fue reemplazada. Según Jonze, “*fue la decisión más dolorosa que he tomado nunca en una película*” (Luis Martínez, El mundo, febrero 2014).

elección del nombre se conjugan comportamiento y estado mental: “le gusta algo”, hay un posicionamiento ante un hecho.

2. Theodore le dice que parece una persona (fijémonos que es, justamente, debido a las actitudes anteriormente planteadas) y ella hace broma de ello:

THEODORE

Cause you seem like a
person, but
you're just a voice in a
computer.

SAMANTHA

I can understand how the
limited
perspective of an un-
artificial mind would
perceive it that way.
You'll get used to it.
Theodore laughs.

SAMANTHA

Was that funny?

THEODORE

Yes.

SAMANTHA

Oh good, I'm funny.
Theodore laughs.

Como podemos observar, se le otorga una característica humana a la voz del OS: ser gracioso depende de la interacción entre dos conciencias, es decir, de la conexión que antes planteábamos. Como apunta Pinker (2001), el humor está biológicamente diseñado para

afianzar la relación del grupo. Asimismo, la ToM lo observan como test de inteligencia entre individuos⁴⁵. La interacción humorística que tienen Theodore y Sam conlleva, justamente, este test que se daría entre dos seres humanos que acaban de conocerse. Nótese como, a lo largo del argumento, mientras su relación afectiva se vuelve cada vez más intensa, ambos hacen bromas y ríen; Sam sabe conectar perfectamente con el humor de Theodore, como pasaría con dos amantes convencionales.

3. Durante esta conversación inicial, cuando Theo le pregunta cómo funciona, ella contesta:

SAMANTHA
Intuition. I mean, the DNA
of who I
am is based on the
millions of personalities
of all the programmers who
wrote me, but what makes
me is my ability to grow
through my experiences.
Basically, in every moment
I'm evolving, just like
you.

Sam hace una definición estrictamente igual que la de la conciencia humana, que definiremos en profundidad en el Capítulo 4. Hasta lo completa más tarde, cuando Theodore le cuenta cómo es estar casado, contestándole: “The past is just a story we tell ourselves”.

Como señala Damasio (2011), la autoconciencia y el “yo autobiográfico” (las memorias que guardamos de nuestra vida) es lo que creemos que nos define. Sam crecerá igual que cualquier

⁴⁵ Volveremos al tema del humor y retomaremos estos argumentos en profundidad en el Capítulo 4.

humano a través de experiencias, de evolucionar y construirse a partir de los recuerdos vividos. La transformación que protagoniza dentro de la historia —como lo haría un personaje clásico— demuestra su personificación humana.

Dicha evolución, la veremos una vez establecido el vínculo entre los dos personajes, como en cualquier otra historia de amor:

Even if it's not your run-of-the-mill rom-com, it explains just why Jonze's movie has been moved from its original January UK release to a Valentine's Day slot. Never mind it's a man and his OS, it's a heartfelt expression of just how difficult couplings can be. "To have an intimate relationship with somebody [requires] a leap of faith," says Jonze. "Even after years you don't really ever know how they see or think about the world. Our subjectivity is so completely our own. (James Mottram, *The Independent*, Enero, 2014)

2.6.1. Como dar cuerpo a una voz: mecanismos narrativos

Habiendo observado como la construcción del personaje de Sam y de su relación con Theo es totalmente humana, quedaría por preguntarnos cómo la narración consigue hacer visible en la pantalla un personaje acorpóreo. Si en cine, a diferencia de la literatura, es a través de las actitudes del personaje en escena, las expresiones faciales y la expresión de sus gestos que comprendemos lo que esconde en su interior, ¿cómo Samantha consigue que la entendamos, no sólo Theo sino también nosotros como espectadores? El recurso dramático utilizado es la bestia negra de cualquier guionista según los gurú del guión⁴⁶: que los personajes

⁴⁶ Tomemos como ejemplo la broma paródica que realiza el guionista Charlie Kaufman en *Adaptation* (Spike Jonze, 2002) cuando el personaje Robert McKee

sean explícitos a través de sus diálogos, es decir, *talkies*, verborreicos. Jonze, sin embargo, sabe dar la vuelta a este recurso y allanarse el camino para que la suspensión de la incredulidad no se rompa.

En nuestra vida real, no solemos expresar nuestros sentimientos abiertamente, pero el propio dispositivo de *Her* obliga a Theo y a Sam a hacerlo. Fijémonos como Theo es un personaje solitario y silencioso, depresivo en su presentación inicial, que irónicamente se dedica a escribir cartas llenas de sentimientos para otras personas incapaces de expresarlos. Es una persona sensible pero que no tiene el espacio adecuado para expresarse tras la ruptura con su mujer. El hecho de tener que hablar con alguien con quien ha conectado, y que la única manera de seguir conectando con esa persona sea a través de “la palabra” porque el propio medio de comunicación lo impone —como apuntábamos, en una situación similar a la de dos personajes que tuvieran que mantener toda una relación por teléfono sin verse— es el mecanismo ideal para que ambos personajes se expresen. El hecho de que sean más explicativos de lo que serían en una narración convencional, que podría apoyarse con más miradas o actos gestuales, no resulta inverosímil gracias justamente a esta obligación del medio. A su vez, ello sirve para que ambos personajes todavía intimen más. Al conocer los traumas, el pasado y los sentimientos profundos que alberga el otro, nos acercamos y nos vinculamos como humanos⁴⁷. Esto es lo que sucede justamente con un personaje real y uno irreal: en la secuencia en que Theodore le explica que no está preparado para firmar todavía los papeles del

en su seminario ante los aspirantes de guionista grita contra los diálogos explícitos y la voz en *off* sobre-explicativa de los pensamientos de un personaje.

⁴⁷ Según un estudio psicológico realizado en la State University of New York con entrevistas entre diversas personas (Aron, A.; Melinat, E.; Darrin-Vallone, R. et., 1997) se demostró que la intimidad y acercamiento entre personas se puede generar a través de 36 preguntas clave, vinculadas al pasado y a los sentimientos del otro.

divorcio le abre su corazón. Quizás sea la primera “persona” a la que Theodore es capaz de contarle cuanto ha sufrido por su exmujer: “Well, you don’t know what it’s like to lose someone you care about”, le dice. Ella comprende estas palabras y empatiza abiertamente con ellas. Le anima y sabe acercarse a él para que finalmente le cuente qué les pasó a ambos. Esto crea unión entre la nueva pareja hasta que el mismo Theo le diga: “Siento que a ti puedo contártelo todo”.

Posteriormente, será Sam quien le comunique sus sentimientos a Theodore. Evoluciona y hasta ella misma se sorprende cuando empieza a sentir y a desear, como la primera vez que tienen sexo cibernético y se preocupa por la autenticidad de sus sentimientos:

THEODORE

Sometimes I think I’ve
felt everything I’m ever
gonna feel and from here
on out I’m not going to
feel anything new - just
lesser versions of what
I’ve already felt.”

SAMANTHA

(sympathetically)

I know for a fact that's
not true. I've seen you
feel joy, I've seen you
marvel at things. You just
might not see it at this
exact time, but that's
understandable. You've
been through a lot lately.
You've lost a part of
yourself.
(beat)

At least your feelings are
real, I mean, I - oh, I
don't know, nevermind.

Esa comunicación abierta de sentimientos, obligados por la propia naturaleza de la existencia de Sam, es lo que hará, en cambio, que se sientan cada vez más unidos. Al mismo tiempo, será el conflicto sobre el que se equilibrará todo el relato: ¿qué son en realidad los sentimientos?, ¿son aquello que nos hace realmente humanos?, ¿y si un OS puede sentir, tiene en realidad sentimientos tan reales como los humanos?

Por otro lado, cabe apuntar que Jonze, cineasta que comprende la importancia visual de la imagen en cine, no deja en absoluto todo el peso de la narrativa a la palabra. Sabe equilibrar la narración con recursos visuales: la evolución de la relación amorosa nos es contada también a través de secuencias puramente visuales (hasta cercanas al videoclip, mundo de donde procede el director) que nos evocan la felicidad de ambos. El interés del director por el ser humano también se nota en la composición visual de muchos planos. Sin entrar en un análisis estilístico en profundidad, sólo citaremos el gran número de primeros planos de Theodore durante el relato así como en el propio cartel de la película; un primerísimo plano del protagonista.

Pero no sólo es él de quien la cámara se ocupa; la mirada del director sobre Sam también ayuda a que, como espectadores, nos acerquemos a ella: también existen primerísimos planos de Sam al verla como “el teléfono”, al mismo tiempo que nos introducimos en su mirada mediante la “cámara subjetiva” que el director usa en momentos puntuales. Por ejemplo, cuando en la feria ella le guía y Theo va con los ojos cerrados, o posteriormente cuando dan vueltas ambos y vemos a Theodore feliz desde el punto de vista de Sam:



Fig.2. Punto de vista de Sam a través del contra-plano en cámara subjetiva.



*Fig.3. Primeros planos tanto de Theo como de Sam.
A Sam la observamos bajo la forma de dispositivo electrónico.*

En definitiva, el *animal narrador* que es el ser humano, siempre deseoso de encontrar una historia ante el relato de un narrador, en cuanto observa que hay un agente con sentimientos, deseos y motivaciones en conflicto, es capaz de vincularse y preocuparse totalmente por él, desatándose en la mente humana uno de los fenómenos más excepcionales que nos revelan como especie, clave de nuestra capacidad de comunicación y supervivencia: la empatía.

3. VINCULACIÓN EMOCIONAL CON LA NARRACIÓN

3.1. La emoción y la empatía: elementos básicos para la supervivencia humana

Peter Guber, productor ejecutivo de Mandalay Entertainment, después de analizar qué es lo que movía a los espectadores a ir a las salas, y a los productores a apostar por unas historias concretas para que las películas tuvieran éxito, concluyó: *“las no-historias pueden proporcionar información, pero las historias tienen la capacidad única de conmover los corazones”*(2011:24). Pese a la obviedad de dicha afirmación, hasta recientemente no se había focalizado lo suficiente en la importancia de la emoción dentro y fuera de la ficción⁴⁸.

De hecho, no fue hasta finales del siglo XIX que la psicología no empezó a reivindicar la importancia de las emociones. La cultura occidental hasta el momento se había caracterizado por otorgar una importancia capital a la razón como componente central del psiquismo humano. Es lo que nos diferenciaba como personas del resto de los animales. Sin embargo, desde el nacimiento del psicoanálisis con Freud, hasta nuestros días a partir de la neurociencia, ha quedado patente la importancia de la emoción. El

⁴⁸ Según Christian Salmon (2008), miembro del Centro de Investigaciones sobre las Artes y el Lenguaje (CNRS) entre otros autores (Czarniawska, 1997; Nash, 1990) hemos entrado en el *“narrative turn”*(Salmon, 2008)(Salmon, 2008)(Salmon, 2008), una era donde el *Storytelling* invade todos los campos: desde la ciencia, hasta la economía o la política. Los recursos narrativos ahora los usan marcas, empresas para sus presentaciones o comunicadores y políticos en sus campañas. Pese a que el *Storytelling* se asienta como un nuevo campo de estudio en diferentes áreas (Guber, 2011; Sadowsky, 2013; Von Stackelberg, 2011), las técnicas usadas tienen más de dos mil años de antigüedad, definidas ya por Aristóteles en su *Poética* (s.f./2011).

neurobiólogo Humberto Maturana (1998:25) lo subraya de forma clara: “*las emociones constituyen el fundamento de todo lo que hacemos, incluso el razonar*”. De hecho, la conectividad de la amígdala (el cerebro emocional) con el córtex (el cerebro racional) no es simétrica; la amígdala tiene una habilidad mayor para controlar el córtex que no a la inversa (Joseph LeDoux, 1999). De ahí, el problema que subyace siempre en el inconsciente; como Freud (1915) apuntó la conciencia es sólo la punta del iceberg.

Pero entonces, si no tenemos dominio racional sobre ellas, si no siguen nuestra voluntad como nosotros queremos, ¿realmente son útiles las emociones?

Mathew Liberman y Naomi Eisenberg realizaron un estudio en UCLA (2008). Observaron, gracias a la resonancia magnética funcional (fMRI), dónde había cambios en la actividad del cerebro cuando tres personas se intercambiaban primero una pelota entre sí, para posteriormente pasar a ignorar a la tercera y sólo pasarse la pelota entre dos. Las fMRI revelaron dos cosas interesantes: se activaban áreas equivalentes a áreas de dolor físico, a la vez que “el área del dolor” cada vez iba más en aumento según cuanto más era ignorada la tercera persona. Se podría pensar que esto es un desajuste evolutivo, pero en realidad la clave está en verlo como algo esencial para la supervivencia humana como hemos avanzado en el capítulo anterior: sin dolor —y sin emociones— estaríamos perdidos como especie. Los robots, de hecho, no podrían sobrevivir. Para los mamíferos, animales que nacemos inmaduros, con necesidad de ser cuidados, son de vital importancia las relaciones sociales. Así, generar emociones en el cuidador para la garantía de nuestra supervivencia es básico (Liberman, 2013). Varios autores relacionados con teorías evolucionistas (Edman, 1989, Izard, 1994) han señalado que hay algunas emociones innatas básicas, como el miedo, la rabia, la felicidad o la tristeza. El miedo sirve para prepararnos para la lucha ante una amenaza o para salir corriendo. La felicidad o la tristeza para saber si una situación nos es

satisfactoria o no como individuos y así querer mantenerla o querer cambiarla. Es decir, son un barómetro para asegurarnos nuestro buen estado mental. Algunas de estas emociones básicas se han observado tanto en humanos como en grupos de mamíferos, como los primates, elefantes y lobos, grupos donde sus integrantes deben cooperar entre sí (Swaab, 2010).

Asimismo, no sólo las emociones son claves para nuestra relación social como especie, sino que también son claves en nuestro pensamiento evaluador. El ser humano nunca toma decisiones sólo con el uso de la razón; es mediante las emociones que se decide mayormente. Como apunta Maturana: “*no es la razón lo que nos lleva a la acción, sino la emoción*” (1999: 23). A su vez, es a través de las emociones que nos preocupamos por los otros y que tomamos decisiones éticas y morales, gracias a la capacidad empática que tenemos de comprender y de entender al otro (Thagard, 2012).

Cabe apuntar que ya Darwin (1872/1984), desde su perspectiva evolucionista, subrayó la importancia sustancial de éstas para el individuo como mecanismo adaptativo: la emoción no sólo sirve para facilitar la conducta apropiada; a su vez es origen de nuestra conciencia moral a partir de los instintos sociales, lo cual ayuda y promueve la supervivencia del grupo. Las emociones y la consiguiente empatía constituyen pues el germen del comportamiento moral (Swaab, 2014).

En definitiva, las emociones y la empatía como clave de la relación interpersonal entre individuos tienen una función adaptativa, social y motivacional (Reeve, 1994)⁴⁹. En la ficción, y en especial en el

⁴⁹ La función adaptativa de las emociones mencionada ya por Darwin (1859), fue desarrollada posteriormente por Plutchick (1970), Tomkins (1984) o Ekman (1984), poniendo un especial interés en el estudio de la expresión de las emociones, el análisis de las emociones básicas, y los estudios transculturales, buscando la universalidad de las mismas, argumento mencionado en el capítulo 3. Las funciones sociales desarrollan la idea de la cohesión del grupo, pero

caso del cine (o el audiovisual, por extensión), la experiencia emocional es de vital importancia: por un lado, porque el estado emocional produce una modificación de la conciencia, intensificando la parte inconsciente en relación al estado consciente, y en consecuencia se intensifica el aprendizaje profundo de los sistemas de valores o estados emocionales, como hemos visto en el Capítulo 2 y como abordaremos en profundidad en los capítulos 5 (Jung, 1936/1995). Por el otro, porque el mensaje audiovisual llega a través de la emoción y no de la razón (Ferrés i Prats, 2014). A diferencia de la comunicación verbal, donde la parte racional debe comprender primero el código, descifrarlo y entender el significado para luego sentir la emoción, en el audiovisual hay un bloqueo de reflexión intermitente durante toda la vivencia emocional de la película. No será hasta después, cuando se haya sentido la vivencia intensa e integral, que entrará la reflexión sobre lo vivido⁵⁰; para poder reflexionar es necesario haberse emocionado (Ferrés, 2007). He ahí la importancia de que las historias emocionen, conecten con el público y generen empatía con sus personajes. Pero, antes de ahondar en la empatía y en el peso que tiene dentro de la ficción, entremos a detallar qué son exactamente las emociones y de dónde surgen.

también la de permitir la comunicación de los estados afectivos y predecir el comportamiento asociado a cada emoción (Izard, 1989). Finalmente, como función motivada, las emociones energizan la conducta, al mismo tiempo que dirigen la conducta en el sentido de acercamiento o distanciamiento, según el vector agrado-desagrado (Chóliz, 2005).

⁵⁰ Cabe apuntar que hay proceso cognitivo y reflexivo durante el visionado de una película, ya que sino sería imposible la construcción del argumento y la cooperación con la narración (Bordwell, 1996). Nos referimos a una reflexión más profunda sobre el significado de la historia visionada. También podríamos observar como muchas narraciones justamente tienen momentos de pausa emocional; tras secuencias de gran impacto se incluyen secuencias de pausa donde no hay grandes sucesos a nivel de acción o emoción para poder permitir no sólo el descanso emocional del espectador sino también la posible activación de momentos de reflexión sobre la narración.

3.1.1. ¿De dónde surgen las emociones?

La psicología de la emoción es una de las áreas de la psicología en la que existe un mayor número de modelos teóricos a la vez que un conocimiento menos preciso. Habitualmente se entiende por emoción una experiencia multidimensional con al menos tres sistemas de respuesta: cognitivo/subjetivo, conductual/expresivo y fisiológico/adaptativo (Chóliz, 2005). Cada una de estas respuestas tiene su propio modelo teórico según se focalice en una u otra dimensión⁵¹. A la vez, puede aparecer desincronía entre los tres sistemas de respuesta o inhibirse alguno de ellos, como se expuso que sucedía durante la experiencia vicaria en el Capítulo 2: el espectador puede sufrir la emoción de “miedo” ante un film de terror, pero no tiene por qué reaccionar conductualmente saliendo corriendo de la sala. Sin embargo, fisiológicamente, lo más probable es que al espectador se le acelere la frecuencia cardiaca y le suba la adrenalina.

El psicólogo Nico Frijda (1987) daría la respuesta a la discusión entre si las emociones son puramente algo biológico e innato o si existe un papel cognoscitivo en ellas, ya que situó las emociones en la encrucijada entre lo biológico y lo cognitivo, es decir, subrayó

⁵¹ Por un lado, las variables psicofisiológicas fijan su atención en la percepción de los cambios fisiológicos producido por un determinado evento, y arrancan de la concepción de James (1884) hasta nuestros días (Ekman y Friesen, 1990; Cacioppo y cols., 1993). Por otro, Watson (1925) o Chóliz (1994) y la tradición conductista, se centran en los efectos de las emociones en el comportamiento. Las variables cognitivas también toman un gran peso dentro de la línea de investigación de Marañón (1924) a Mandler (1975), los cuales defienden el papel fundamental del proceso cognitivo para que haya emoción.

Dentro de los procesos de valoración cognitiva, la posición de Lazarus es óptima para el estudio del funcionamiento de la creación de la emoción en la narración filmica: según Lazarus (1977,1993), no es adecuado plantear si la emoción precede a la cognición o si es consecuencia de ésta. La relación resulta bidireccional de tal modo que acaban por estar intrínsecamente unidas, ya que la cognición y la evaluación del significado de la emoción es parte fundamental de la misma.

que razón y emoción no existen en compartimentos estancos. A su vez, Frijda resaltó algo básico pero nada menospreciable en la estructura de cómo se genera una emoción: para que surja, debe haber un estímulo relevante para el individuo (hay un proceso de evaluación previo), algo que realmente sea importante —o preocupante— para activar toda la cadena de elementos cognitivos y fisiológicos relacionados con ésta. Antonio Damasio apunta que estos hechos no tienen por qué ser en el presente y reales (en el caso de los humanos), sino que la propia imaginación o la evocación de una situación pasada pueden iniciar a su vez el mismo proceso emocional (2010).

Frijda, entre otros autores, también distinguió entre sentimientos y emoción, siendo los primeros una interpretación sostenida en el tiempo de las emociones, lo que nos haría mucho más conscientes de ellos, pudiendo disimularlos, por ejemplo, la melancolía sería el sentimiento de la tristeza. En cambio, las emociones nos preparan para la acción, secuestran nuestro estado de ánimo de tal manera que somos incapaces de poder eludirlas ni disimularlas: llevan un imperativo biológico dentro.

Luego, existirían las emociones construidas socialmente, como la envidia, la culpa o la compasión. Sin embargo, para generarlas es necesario el uso de la educación, ya que no parten del instinto, sino de constructos culturales. Otros psicólogos y neurocientíficos, como Hanna Damasio y Mary Helen Immordino-Yang, probaron que emociones sociales como la compasión o la admiración implican regiones cerebrales similares a las de las emociones básicas supuestamente primarias, lo cual demostraría que pese a estar vinculadas a factores educativos, biología y cultura acaban por

interactuar plenamente entre ellas y en la plasticidad del cerebro (Immordino-Yang, McColl, H. Damasio y A. Damasio, 2009)⁵².

De todo este análisis sobre la teoría de las emociones, sacaríamos cuatro grandes conclusiones para nuestro estudio, en la que gran parte de los psicólogos y neurocientíficos estarían de acuerdo: en primer lugar, la importancia básica de las emociones para nuestra supervivencia y, en especial, el hecho de saber reconocerlas correctamente para nuestro buen estado mental y social. En segundo lugar, la capacidad que tiene el ser humano de sentir una emoción inducida tanto por un hecho relevante en el presente como por un hecho imaginario o ficcionado, a diferencia de los animales. En tercer lugar, el carácter esencial de que existan hechos relevantes para que se desencadene una emoción. Y finalmente, la clave de las relaciones sociales y de la vinculación interpersonal gracias al conocimiento del otro, es decir, mediante la empatía.

Sobre las dos primeras conclusiones, ya ahondamos en profundidad en el capítulo anterior, atendiendo a la teoría de la simulación, la necesidad del aprendizaje emocional a través de la ficción y la experiencia vicaria del espectador ante la pantalla. En relación a las dos últimas, pasaremos a analizarlas en profundidad a continuación.

⁵² En este experimento con fMRI, los participantes se expusieron a narrativas basadas en historias reales diseñadas para evocar admiración y compasión en diversas categorías: admiración de la virtud, de habilidades, compasión por dolor psicológico o social, y compasión por dolor físico. El objetivo era testar la hipótesis sobre la relación entre qué sistemas neurológicos se activaban durante los procesos cognitivos y emocionales de compasión (que implica dolor ajeno), y la admiración (la cual no implicaba el dolor “del otro”), ambas definidas como emociones sociales. La conclusión fue observar cómo implicaban regiones cerebrales similares a las de las emociones básicas, con lo que había una estrecha relación entre las emociones innatas y las condicionadas por constructos culturales.

3.1.2. El impacto emocional y el tiempo muerto

En cuanto a la necesidad de que existan hechos relevantes para generar emoción, es interesante ver como la mayoría de manuales de guión aluden a la economía narrativa⁵³. El cine de arte y ensayo⁵⁴ puso de manifiesto el sistema sintético⁵⁵ canonizado por Hollywood, dentro de cuyas características se encontraba la elisión del tiempo muerto en la narración⁵⁶ para ayudar a esta economía de

⁵³“Habitualmente se aplica el principio que establece que «menos es más»: *«cuanto menos se utilice la misma técnica, mayor impacto tendrá. Por lo tanto eliminaremos todo aquello que se pueda eliminar»* (McKee, 2002:245).

⁵⁴ David Bordwell (1996) diferencia el paradigma del cine de arte y ensayo del cine clásico a través de la oposición con las características que había institucionalizado Hollywood con el canon narrativo de la ficción. Con una voluntad más realista, motivada por la modernidad literaria, cuestiona la definición de lo real: las leyes del mundo son difíciles de comprender y por lo tanto la realidad no puede ser objetiva ni fácilmente comprensible como la narrativa clásica pretende. En cambio en el cine de arte y ensayo: *“El film tratará de asuntos reales, problemas psicológicos corrientes tales como la alienación contemporánea y la falta de comunicación. La puesta en escena puede enfatizar la verosimilitud de la conducta tanto como la verosimilitud del espacio (por ejemplo, filmación en localizaciones naturales, esquemas de iluminación no hollywoodienses) o del tiempo (por ejemplo, le temps mort en una conversación)”* (Bordwell, 1996:2006).

⁵⁵ Lavandier define el sistema sintético como la forma canónica resumida en la *Poética* de Aristóteles al buscar los mecanismos constantes en el repertorio de obras mayores. Es decir, es el modelo extraído a partir de la síntesis de un repertorio: *“el modelo sintético no es más que un marco a cada autor compete darle su alma”* (2003:24). De hecho, el autor subraya como el cine hace ya algunos cambios en dicho modelo aristotélico, rompiendo suavemente el lenguaje clásico pero usando algunas de las mismas herramientas.

⁵⁶ Xavier Pérez (1999) hace alusión al uso del tiempo muerto en narrativas como las de la cinematografía de Antonioni (*L'eclisse* 1962) o en el cine oriental, antes de adentrarse en su análisis sobre el funcionamiento propiamente del suspense. Señala el uso del tiempo muerto dentro de la propia suspensión de la narración, en la que se tematiza la vivencia del tiempo como tal: *“la invitació del narrador a la calma, a la vivència pura de la lentitud que culmina en el temps mort, és una oposada estratègia narrativa per enfrontar l'espectador directament amb el que es produeix damunt de la pantalla, fent-lo fruit uns moments d'un temps contemplatiu ben oposat a la impaciència desencadenada que constituirà la base emotiva del suspens”* (Pérez, 1999:92).

lo narrado. Pese a ser algo íntimamente vinculado a la realidad, el tiempo muerto puede llegar a generar aburrimiento⁵⁷ en ciertos espectadores, con lo que la narración acaba por no cumplir su función básica: emocionar.

En un estudio realizado en la NYU⁵⁸, se demostró como una secuencia de imágenes de la vida real (una grabación de Washington Square Park) no causaba el mismo nivel de actividad mental (cognitiva y emocional) que un film de Alfred Hitchcock o uno de Sergio Leone. La selección de momentos claves en la narración es un fundamento indispensable para atrapar el interés del espectador, y en consecuencia, también para modular su emoción.

⁵⁷ La palabra aburrimiento proveniente del latín (ab- prefijo que significa “sin”, junto a “*horrere*”; horror) por lo tanto quiere decir la existencia desprovista de sentido, cuando ya no hay nada que temer. Su propia raíz nos indica la falta del estímulo que genera la emoción.

El psicólogo John Eastwood de la Universidad de York (Ontario, Canadá) y sus colaboradores de la Universidad de Guelph y la Universidad de Waterloo a partir de investigaciones en áreas de la ciencia psicológica y las neurociencias, definen el aburrimiento como “*the aversive experience of wanting, but being unable to engage in satisfying activity*”, que surge de los fallos en alguna de las redes de atención del cerebro. En concreto, nos aburrimos cuando tenemos dificultad para prestar atención a la información interna (por ejemplo, los pensamientos o sentimientos) o a la información externa (por ejemplo, los estímulos ambientales), ambos estímulos necesarios para participar en una actividad satisfactoria. A la vez, creemos que el medio ambiente es responsable de nuestro estado aversivo (*Perspectives on Psychological Science*, septiembre, 2012).

Según el planteamiento de Eastwood y col., deduciríamos que en un film donde haya falta de estímulos que generen interés y, en consecuencia, no se capte la atención del espectador, se generará aburrimiento y distanciamiento con la historia por falta de involucramiento emocional en ella.

⁵⁸ El estudio “*Neurocinematics: The Neuroscience of Film*” (Hasson, Landesman, Knappmeyer et al. 2008), intentó demostrar las posibilidades del uso de la neurociencia no sólo para el marketing, sino también para el estudio de lo que los anglosajones llaman el “*film engagement*”, es decir, el *compromiso* del espectador con el film. A través de varias fMRI (resonancia magnética funcional) entre varios espectadores (lo que llamaron una *Inter-subject correlation*), combinándolas entre sí, podían sacar un patrón de actividad neuronal más alto o más bajo según si los films estaban estructurados (es decir, había narrativa) o no estructurados (la simple realidad).

Sin embargo, por el contrario, el bombardeo incesante de estímulos, al nivel de lo que vienen haciendo los últimos *blockbusters* —con un exceso de acción e impactos no-emocionales— tampoco resulta gratificante para la audiencia. Además, es necesario no sólo que haya un impacto emocional, sino también modularlo y hacerlo evolucionar dentro de la historia. Thompson (1999) subraya que, pese a la fiebre tecnológica de los últimos años y el boom de los *blockbusters*, la audiencia sigue yendo a buscar los personajes y sus conflictos al cine. Cita *Titanic* como ejemplo, ya que pese al gran espectáculo, lo que la audiencia iba a ver y a sentir en el cine era la emoción de la historia de amor: “*such a request suggests that the classical aspects of Hollywood cinema still hold enormous appeal*” (Thompson, 1999:350).⁵⁹

El punto clave del desarrollo emocional está justamente en que la narración sepa modularlo, atrapar al espectador y hacerlo viajar sin soltarlo durante toda la película: la cuestión es generar en el espectador la sensación de fluidez emocional —a la par que la de interés⁶⁰— que le lleve al desarrollo y vivencia del conflicto expuesto de inicio a fin del relato.

Así pues, si tenemos en cuenta que las narraciones deben ser máquinas instigadoras de emociones —incluyendo el interés como emoción (Tan, 1996)— para que la ficción cumpla sus funciones,

⁵⁹ En Julio del 98 la revista *Variety* declaró: “*Indeed, all the movies on the retro slate have been received warmly by critics and audiences alike. It’s almost as if moviegoers want to end the tyranny of the techies*” (citado en Thompson, 1999:351).

⁶⁰ Robert McKee (2002) apunta como el *interés* del espectador en la narración dramática se modula en dos niveles: en primer lugar, existe la *preocupación*, relacionada con el interés emocional que nos genera la suerte del personaje. En segundo lugar, la *curiosidad* es la relación que establecemos a nivel cognitivo para querer saber más sobre los interrogantes que abre la historia y nos va respondiendo a medida que ésta avanza. El vínculo por curiosidad, por lo tanto, se situaría dentro del esquema cognitivo propuesto por Bordwell (1995) de hipótesis-respuesta.

el tiempo muerto sería algo a evitar y, por lo tanto, se debería: seleccionar aquellos hechos relevantes que sean desencadenantes de la emoción deseada para una escena; modular la emoción una vez disparada; saber mantenerla, rebajarla o tensarla —por ejemplo, en el caso del suspense— y no dejar huecos desprovistos de “significación emocional” dentro de la narración, es decir, *vacíos no-emotivos* dentro de la historia.

3.1.3. *Elephant*: el tiempo muerto como dispositivo emocional

Ante todo lo planteado, nos podremos preguntar por qué una película como *Elephant* (Gus Van Sant, 2003) consigue mantener el interés dramático, pese al uso continuado del tiempo muerto, relacionado con la voluntad expresiva de su director de hablar de la pérdida existencial desde un punto de partida más del paradigma de arte y ensayo que no del canónico (Bordwell, 1996). El propio Van Sant en las entrevistas que le hicieron tras ganar con *Elephant* la Palma de oro en Cannes apuntaba: “*I’m going in a really weird I-don’t-know-where direction, but I prefer anything [different] from how standardized filmmaking has become*” (*Aboutfilm*, Octubre, 2003).

Elephant rompe los esquemas propuestos por cualquier manual de guión en cuanto a la creación de empatía (no hay una presentación de un protagonista claro con el que pasemos la mayor parte del film, que se presente en el Primer Acto y al que se le concrete un conflicto que se vaya a resolver a lo largo de la película) y en el uso de largos y densos tiempos muertos, estructurados en planos secuencia, que podrían llegar a “aburrir” —según la definición de Eastwood y sus colaboradores (2012)— y a no interesar al espectador por la vacuidad emocional que podrían parecer tener en apariencia.

Sin embargo, las estrategias filmicas que usa el narrador no son casuales. *Elephant*, pese a parecer anti-canónica, consigue conectar

emocionalmente con el espectador y mantener su interés por el relato de inicio a final.

3.1.3.1. High concept *con intertextualidad para la ironía dramática*

La primera estrategia que usa el relato para conectar con el espectador es el uso del efecto intertextual en la propia concepción del relato (Dancyger y Rush, 2007). El público, previamente a ver el film sabe que éste narra —o se inspira— en los hechos sucedidos durante la masacre del Instituto Columbine a finales de los años 90. Por lo tanto, el primer y gran interrogante de la trama dentro de la creación de hipótesis-respuesta propia del relato (Bordwell, 1995) quedaría resuelto de antemano: al final de la historia habrá un tiroteo y varios chicos del instituto morirán en él.

¿Cuál será pues el interés del espectador en el relato? Como apunta McKee (2002), la ironía dramática focaliza el interés del espectador en la preocupación y no en el interés intelectual sobre la resolución de una incógnita propuesta (es decir, la gestión de la curiosidad). Por un lado, esta respuesta podría resultar plausible para entender cómo Van Sant consigue aguantar todo el relato a partir de la preocupación (por lo tanto, la conexión emocional con los protagonistas) que sentimos por los personajes.

Fijémonos como el relato hábilmente nos va presentado las posibles víctimas una a una, como si se tratara de una película coral; hasta incluso llega a focalizar en ellas a través del intertítulo que nos informa de sus nombres. Así, el intertítulo ayuda a mostrar el interés que el narrador quiere que tengamos en cada uno de estos personajes. Vemos sus vidas ordinarias, las vivimos en tiempo real con ellos como espectadores. Conectamos emocionalmente con esas víctimas potenciales al conocer sus preocupaciones (John y su padre alcohólico que quiere llevarlo conduciendo al colegio; Michelle, la marginada de la clase que no quiere llevar pantalones cortos porque se autolesiona; las tres amigas que sienten que su amistad ha cambiado desde que una de ellas ha empezado a salir con su nuevo

novio...) pero en especial, nos preocupamos por ellos gracias al efecto de la ironía dramática que planea en todo momento sobre la narración: todos ellos ignoran que sus vidas están a punto de cambiar trágicamente. Nos preocupamos, queremos que salgan del instituto durante los largos tiempos muertos que el relato usa para tensar las situaciones de cada uno de ellos. Querríamos ser John, el único chico que puede avisar al resto de compañeros, al ser advertido por los dos chicos armados al llegar a la escuela:

ALEX

Get the fuck out of here
and don't come back. Some
heavy shit's going down.

JOHN

What are you doing?

Sin embargo, el espectador no puede ser John y sufre el efecto de la ironía dramática: la angustia al conocer de antemano lo que va a suceder y la empatía y preocupación por saber pero no poder hacer. Así es como Gus Van Sant consigue hacer emocional el tiempo muerto: a través de la creación de la ironía dramática, gracias a la intertextualidad del propio concepto del filme⁶¹.

⁶¹Como sucede con cualquier relato construido a partir del dispositivo de la ironía dramática, el relato se focaliza más en los motivos (el ¿por qué?), que en responder la pregunta clave que formula una narración típica: el ¿qué sucederá? La misma Diane Keaton, productora de la película, alude a esta voluntad del film en una entrevista:

Question: *What did you think when you heard about Columbine? What was your immediate visceral reaction?*

Keaton: *My immediate reaction is, why? That's it. Why why why why why why? I think this movie, as well as Bowling for Columbine, actually tries to deal with the whys of it in its own way. What's interesting to me about Gus's movie is that he's not trying to say, "It's because of this!" He forces you to sit there and watch it unfold before you in*

3.1.3.2. *El tiempo muerto como contrarreloj*

El tiempo muerto, pues, se convierte en angustia para el espectador al conocer de antemano la respuesta al final de la historia. Sin embargo, la narración va más allá, hasta llegar a hacer uso del dispositivo conocido como suspense para que dicho tiempo muerto tenga todavía más peso. De este modo, encontraríamos como la narrativa de *Elephant* usa para sostener la tensión del relato dos dispositivos diferentes: la ironía dramática y el suspense. En ambos casos el *tiempo muerto* funciona para generar alguna reacción emocional que vincule el espectador a la historia⁶²: angustia,

this amazing way, and you have the responsibility of your own thoughts. You have to sit there with your own fucking thoughts and think about it. That was astonishing, because for me it was something, for Bill it was something else, for Gus it was something else. (Aboutfilm, 2003)

La intencionalidad de la narración es proponer al espectador que reflexione en los motivos pero no darle respuestas. Al igual que la propia realidad, el autor no quiere cerrar el film, sino que da posibilidades, pistas, de qué es lo que pudo hacer que los chicos se dispusieran a matar a todos sus compañeros, pero dejando la respuesta final en manos de la audiencia. El film se titula *Elephant* como tributo al corto homónimo de Alan Clarke (1989, BBC), sobre la violencia en Irlanda del Norte. Van Sant inicialmente pensó que el título se refería a la parábola india sobre un grupo de hombres ciegos ante un elefante. En la historia, cada uno de los ciegos intenta descifrar qué es lo que tienen delante —el elefante— tocándolo. Cada uno sólo puede tocar una de sus partes. Cuando comparan sus ideas se dan cuenta de que están en total desacuerdo; ninguno de ellos ha sido capaz de apreciar la totalidad del animal. Así pues, Van Sant pensó que el título podía hacer referencia a la multiplicidad de interpretaciones que puede tener un hecho según desde que óptica se mire, sin tener nadie la verdad absoluta sobre él. Sin embargo, posteriormente Van Sant descubrió que el título del corto de Clarke se refería a la frase hecha de la lengua inglesa “*an elephant in the room*”, la cual hace referencia a la negación de un problema obvio o que todo el mundo conoce, pero sobre el que nadie quiere hablar o prestar atención (Bassett, 2007).

⁶² En el caso del suspense, el uso del tiempo muerto sirve para redundar en la no-resolución de la acción y así dilatar la espera. Por el contrario, en la ironía dramática, el tiempo muerto profundiza en la preocupación acerca del personaje, y gracias a la observación de la situación sin la curiosidad por descifrar la

preocupación o ansiedad ante la inminente resolución.

La generación de suspense funciona a partir de la delimitación de un segmento narrativo que exagera, de forma notoria, la duración entre el anuncio de la *deadline* y la resolución de dicha situación entre dos alternativas opuestas. El suspense, por lo tanto, nace del hecho de posponer la satisfacción que tendrá el espectador ante la respuesta previamente anunciada (Pérez, 1999). Toda la narración de *Elephant* podría verse como un gran *segmento crítico* en sí mismo, al anunciarse intertextualmente el final de la historia —la *deadline*: la matanza final que habrá en el instituto. Sin embargo, no sabemos con probabilidad quiénes serán los estudiantes muertos y quiénes no de todos los que son presentados. Morir o no, pues, serán las dos alternativas posibles.

La dilatación del tiempo pesa y angustia dentro de la construcción del film: por un lado, a través de los largos planos secuencia de tiempo muerto. Éste deviene no sólo angustiante para el espectador que sabe más que el personaje, sino que en sí mismo es conflicto: en *Elephant*, la no-acción es el problema, el no-accionar, no salir del instituto —al contrario de lo que hace John— será en parte la sentencia de muerte de los chicos. El tiempo muerto resulta, en definitiva, el “*contrarreloj*” típico del suspense, pero en este caso el paso inexorable del tiempo tiene su propio peso, denso, sin la urgencia que caracteriza el suspense más clásico, aunque accionado sin demora. En el análisis que Dancyger y Rush (2007) hacen sobre el filme y su compleja construcción temporal: “*the narrative voice, as expressed in the act structure (and in every element in the design of the film), does not function to explain the act, but rather as an articulation of time, almost a ticking clock, that heightens the inevitability of what is about to happen*” (2007:56).

resolución final, sitúa al espectador en un terreno reflexivo sobre las motivaciones y causas de los sucesos que están a punto de acontecer.

3.1.3.3. Estructura en bucle: la exacerbación del tiempo muerto

Por otro lado, encontramos el juego temporal que ofrece la narración, que repite el mismo día y varias de sus acciones desde varios puntos de vista. En cierto modo, la exacerbación del tiempo dilatado, propia del suspense, es justamente la esencia de la narrativa de *Elephant*: la repetición del mismo día desde varios ángulos. Tanto el análisis propuesto por Dancyger y Rush como el de J.J. Murphy acerca de *Elephant* profundizan en la complejidad temporal del film. En cierto modo, la propuesta de dichos autores no es la de ver los actos como las fases del desarrollo dramático del conflicto a modo canónico⁶³, sino como una reflexión en sí mismo del propio tiempo, sobre su lentitud y su inexorabilidad. *Elephant* es, pues, una película basada en la pura exacerbación temporal, aunque no por ello tenga que conllevar el ritmo frenético que solemos asociar al dispositivo del suspense.

Por otro lado, también podríamos observar como el uso de las repeticiones de las acciones de los personajes también ayuda a mantener la tensión del espectador en alza en todo momento. Por ejemplo, la repetición de la escena entre John, Elias y Michelle (la fotografía que toma Elias a John): cuando Elias está tomando la foto de John, no sólo nos sirve de guía narrativa para entender cómo el segmento de tiempo se va repitiendo, sino que ayuda a marcar en

⁶³ De todos modos, pese a que no haya un conflicto desarrollado en las estructuras con los giros descritos por Syd Field o Robert McKee, podemos decir que *Elephant* sí tiene un claro inicio, nudo y desenlace, en el sentido Aristotélico del término. Se nos presentan unos personajes, se desarrolla una situación (cómo los chicos planean la masacre en el Segundo Acto) y se llega al desenlace de la historia: la matanza. Lo que no cumple con exactitud son los giros clásicos de los manuales de guión, haciendo que los cambios de acto no sean impulsos dramáticos para el desarrollo de la historia. Pero el sentido general de evolución dramática, pese al uso de una estructura que tematiza la idea de paso de tiempo, sigue vigente.

sus posteriores repeticiones la llegada inminente de los verdugos al instituto. La primera vez que vemos el encuentro entre John y Elias se nos informa que posteriormente llegarán los chicos cargados con munición. Las dos veces restantes, en que se repite la misma acción desde los puntos de vista de Elias y Michelle, dicha escena no sólo sirve como anclaje temporal para unir las diversas líneas de la historia coral de personajes, sino también como “*ticking-clock*” de la masacre: sabemos que, en pocos minutos, los chicos entraran.

Como apunta Pérez (1999) el suspense es complicado de mantener durante grandes lapsos temporales, es decir, sobre una película completa. *Elephant* está construido como un gran segmento crítico por el componente de *deadline* y de exacerbación temporal que tiene en sí misma la narración, pero en realidad se ayuda del efecto de la ironía dramática (especialmente en el Primer y Segundo acto) para no agotar toda la tensión del suspense hasta el final. Es así como, en el Tercer Acto, el suspense impera ya en su totalidad: en la entrada de los dos chicos en la ducha con la afirmación de Eric: “*I guess this is it, we will die today*”, y en su llegada a la escuela —repetida desde varios puntos de vista— con el aviso a John de que van a hacer algo malo, se apunta hacia la resolución inminente y de dramáticas consecuencias que se ha venido anunciando desde el inicio. Por lo tanto, la angustia esta sembrada desde el propio anuncio (intertextual) del desenlace y el Tercer Acto acabará con el *in crescendo* final a medida que los verdugos vayan ejecutando a sus víctimas.

Pese al ritmo aparentemente pausado que mantiene la narración durante todo el film al querer imitar el tiempo real, la tensión sube de nivel en el último tramo narrativo (durante el Tercer Acto): las esperas de los dos asesinos (aguardando a que detonen las bombas antes de disparar; los largos paseos por los pasillos buscando más chicos a quien matar; el seguimiento de un falso-héroe encarnado en un último personaje, Benny, que parece querer enfrentarse a ellos...) llenan de angustia y ansiedad la resolución final. Hasta se

observa como el desenlace usa el dispositivo de montaje en paralelo típico de la construcción narrativa del suspense: la pareja compuesta por Nathan y Carrie, huye de Alex, que los busca hasta encontrarlos en la cámara frigorífica al final.

El film acaba justo en este punto, sin mostrar ese último asesinato, dejando la conclusión a la imaginación del espectador. Sin embargo, no es decepcionante. De nuevo, gracias al efecto intertextual, la narración se lo puede permitir; no tiene por qué dar más explicaciones de algo que el espectador ya conoce debido a lo sucedido en la realidad.

Elephant es, en definitiva, una narrativa transgresora que en apariencia consigue saltarse parte del canon establecido por los manuales de guión:

The achievement of *Elephant* rests on Van Sant's ability to create dramatic expectations through his highly structural approach without having to rely on Standard Hollywood conventions. Whereas Van Sant's earlier film *Gerry* did not succeed, largely because it failed to engage the viewer through either character or its slight semblance of a narrative, *Elephant's* loaded subject matter almost guarantees the viewer that there will be a significant dramatic payoff. (Murphy, 2012:175)

Elephant hace un paso más y decide liberarse de las férreas estructuras descritas en los manuales de guión (Field, 1994; McKee, 2002). A pesar de esto, la conexión cognitiva y emocional con el espectador no decae pese a la transgresión: lo que consigue la narración es desarrollar una historia que mantiene el interés a través de los dispositivos narrativos analizados. En definitiva, el *tiempo muerto* deja de ser anti-narrativo y se convierte en parte integrante de varios dispositivos de generación de emoción, como se espera de cualquier narración clásica.

3.2. La empatía

Bajo el concepto de “*identificación con el personaje*” se incluye normalmente en los manuales de guión la relación que el espectador establece con el personaje. Se alude a la relación empática que se genera entre personaje y audiencia, es decir, a la conexión emocional y cognitiva que se establece entre ellos. Pero el concepto de “*identificación*” presenta una compleja genealogía (Smith, 1995), que parte desde la idea de “*catarsis*” aristotélica, pasando por la “*identificación*” freudiana, sin olvidar que Hume (1742/2002) ya elaboró el concepto de simpatía⁶⁴ en su día.

Si analizamos en detalle los manuales de guión, y tomamos a Robert McKee (2002) como referente clave por ser uno de los libros más usados y vendidos en la industria cinematográfica estadounidense, el autor apunta que el personaje debe ser el nexo con el público para que éste se implique emocionalmente en la historia, y que dicha implicación no tiene que ver con la compasión o la admiración —a diferencia del sistema propuesto por Aristóteles en su *Poética*⁶⁵— sino con la empatía. Para ello debemos reconocer

⁶⁴ La idea básica de Hume se remite a que “pensar es sentir”. Hume se distancia de la metafísica para centrarse en un método más cercano a la psicología, ya que fija los límites de lo cognoscible en la experiencia sensible. Así, partiendo de la emoción como relación primera con el mundo y con el otro, Hume asume que la simpatía es la tendencia de las personas a sentir y participar en las emociones de los demás (esta idea, justamente, la ToM y parte de la neurociencia social la están actualizando al hablar de empatía). Para Hume, es de la simpatía de dónde nacen los sentimientos de compasión y solidaridad, y actúa como elemento altruista en las relaciones humanas. Podemos observar como su concepto de simpatía está mucho más relacionado con una idea de “sentimiento moral” y relacional, más cercano a las diversas definiciones de “empatía” que psicólogos han usado, que no al concepto de simpatía como lo define Murray Smith (1995) y que abordaremos posteriormente.

⁶⁵ Aristóteles habla por primera vez de la conexión entre el drama y el espectador a través de un proceso emocional que derivará finalmente en la catarsis del espectador —la “purificación emocional, corporal, mental y espiritual”— de las pasiones (miedo y compasión) con el clímax y desenlace de la historia. Sin

cierta humanidad en el personaje que nos permita ponernos en su lugar. Como quedó apuntado en el Capítulo 2 en relación a la “*suspensión de la incredulidad*”, debe ser creíble el mundo planteado para que este fenómeno de la empatía funcione. A través de su conflicto y del objetivo que tenga para conseguir algo, instintivamente, el público entiende sus motivaciones y se pone en su piel —la lógica de “*en su situación yo también lo querría*”—, queriendo que consiga lo que desea y no puede.

Alexander Steele (2014) asimismo subraya que la empatía surge del conflicto de no poder obtener un objetivo. Por lo tanto, como más difícil se lo ponga el antagonista al protagonista y más invencible parezca, más empatía se generará con el personaje principal. Según McKee (2002) como público relacionamos la vida y los deseos del protagonista con los propios, mediante la unión ficticia de nuestro “yo” con otro humano irreal, saliéndonos así de nuestro límite vivencial.

Lavandier (1997), en la misma línea, alude a la vinculación entre espectador, emoción y conflicto como factor básico de la generación de interés por las historias:

Si el conflicto es un factor de interés, el espectador se interesa más por el personaje que vive el conflicto que por los demás. Hay algo de compasión en ese interés. Y ese vínculo, que puede ser muy fuerte, viene de la emoción. Cuando la emoción que vive la víctima del conflicto es

embargo, Aristóteles apunta que, para que suceda este proceso de “purificación”, es necesario establecer una relación con el personaje de admiración y compasión. En este sentido, es diferente la relación que proponen la narrativa actual y los manuales de guión, ya que la identificación se entiende como una conexión al mismo nivel del personaje, sin situarse por encima de él (compasión) —a excepción de cuando se usa la ironía dramática— ni por debajo (admiración). Podríamos decir, pues, en palabras de Murray Smith (1995) cuando habla de *engagement*, que el espectador actual adquiere un “*compromiso emocional*” con el personaje para vivir la aventura emocional que le propone la historia.

percibida por el espectador se crea entre ambos una fuerte identificación. (Lavandier, 1997:53)

Como se puede observar, en definitiva, todos los autores que analizan la dramaturgia de hoy en día en manuales de guión o de dramaturgia teatral, aluden a esta necesidad de conectar emocionalmente con el personaje a través de su conflicto; es de ahí justamente de donde surge “la *identificación*” y la empatía.

Pero, ¿qué es exactamente la empatía? ¿Para qué existe y qué uso tiene en la vida real entre seres humanos para que tenga un peso tan considerable dentro de las historias? El término empatía es de los más controvertidos a día de hoy, ya que se ha intentado definirla desde distintos campos, desde la filosofía a la psicología, pasando por la biología y actualizándose a día de hoy a través de la neurociencia social. A las preguntas: ¿qué procesos cognitivos y/o límbicos llevan a un ser humano a saber lo que el otro está sintiendo o pensando?; y posteriormente, ¿qué lleva a una persona a responder emocionalmente y a preocuparse por el sentimiento de otro? C. Daniel Batson (dentro de Decety y Ickes, 2009) lo resume en las siguientes definiciones aplicadas al concepto de empatía desde distintas áreas del conocimiento⁶⁶:

1. Conocer el estado interno de otra persona, incluyendo sus pensamientos y sentimientos.

En este concepto entrarían en especial el uso que hace la ToM al hablar de empatía, o de lo que se ha llamado “empatía cognitiva” (Eslinger, 1998; Robinson y Emde, 1992), es decir, aquella que parte de la comprensión cognitiva del proceso mental del otro.

⁶⁶ Pese a que Batson lista las definiciones en ocho, nosotros resumiremos en cinco los puntos, por las proximidades de definición de algunas entre sí, y para el uso que haremos posteriormente de ellas.

2. Adoptar la postura o conectar las respuestas neuronales de la persona observada.

Dentro de dicha definición entraría los estudios que hablan de la empatía facial (Gordon, 1995), la imitación motora (Hoffman, 2000) o simplemente la imitación (Lipps, 1903). Estaría basado en un modelo de percepción-acción, donde los aspectos cognitivos quedarían al margen.

3. Sentirse aproximadamente como otra persona se siente.

Algunos neurocientíficos (Damasio, 2003) y psicólogos (Preston y de Waal, 2002) recogen esta definición para decir que la persona que empatiza no necesita sentir y hacer exactamente lo que el otro haga, simplemente algo similar.

4. Proyectarse a uno mismo en la situación del otro.

Esta definición es la más cercana que algunos autores dieron en el siglo pasado (Lipps, 1903) para la ficción literaria, y por ello ha sido llamada “empatía estética” (Wispé, 1968). Entraría dentro del campo de la teoría de la simulación; imaginar como sería ser otra persona en otra situación concreta.

5. Sentir angustia y aflicción al ser testimonio del sufrimiento del otro.

Dentro de este concepto de empatía hay una cierta idea de *contagio emocional*⁶⁷. Se le ha llamado también por un lado

⁶⁷ El contagio emocional es la convergencia emocional entre dos individuos. Esto puede realizarse automáticamente, imitando y sincronizando la expresión del otro, la postura y los movimientos (el *rapport*) de la otra persona (Hatfield, Cacioppo & Rapson, 1994). Las neuronas espejo (Gallese, Keysers, & Rizzolatti, 2004; Iacoboni, 2009) tendrían una gran importancia en el contagio emocional, de tal manera que la persona podría notar la emoción del interlocutor como una

“*empathic distress*” (Hoffman, 1981) cuando el sentimiento que surge es básicamente el mismo sufrimiento o dolor del otro, y por el otro, “*empathic concern*” (Batson, 1991), termino acuñado por la psicología social, cuando el resultado no es exactamente dolor sino otra respuesta emocional: en este caso, esta percepción del sufrimiento, no se llama empatía, sino que también se halla bajo los conceptos de “compasión”, “piedad” o hasta “simpatía”⁶⁸ (Preston y de Wall, 2002; Wispé, 1986).

Tras las anteriores definiciones, se podría decir que los conceptos de empatía se pueden diferenciar en dos grandes grupos: aquellos que tienen en cuenta el proceso cognitivo que hace la persona y, un segundo, donde la respuesta parece ser más inconsciente, en la que entrarían en juego otros aspectos biológicos, algunos de ellos innatos. Es en este segundo grupo donde la neurociencia empezó a dar algunas respuestas.

resonancia directa, “no mediada” (Goldman & Sripada, 2004). En una definición más amplia se puede entender como el proceso en la que una persona o un grupo influencia las emociones de otra persona o grupo a través de la incitación de emociones y actitudes de forma consciente o inconsciente (Schoenewolf, 1990).

⁶⁸ Simpatía en la definición etimológica de la palabra (*simpatheia*) significa: “sufrir juntos”. Por lo tanto, Preston y Wall o Wispé aluden a la simpatía como sentimiento de aflicción al ver al otro en la línea apuntada por Hume (el sentimiento de compasión y solidaridad) y no a la propuesta por Murray Smith, de compromiso emocional, *engagement* (1995). Según el *Diccionario Akal de Psicología*: “la simpatía es el fenómeno que reproduce en un ser las modificaciones sufridas por otro ser y afecta la vida de los sentimientos y la comunicación de las emociones (...). Piaget considera la simpatía y la antipatía a partir de los dos años, como los primeros sentimientos interindividuales, con función de heterovalorización, que suceden al periodo de los sentimientos intraindividuales” (2008: 518). Cuando hablemos de simpatía, nosotros nos referiremos al concepto de Smith (1995) por la inclusión del proceso cognitivo que incluye su definición, para diferenciarla de la empatía afectiva en nuestros análisis.

3.2.1. Neuronas espejo y mimesis emocional

Giacomo Rizzolatti, junto a su grupo de investigación de la Universidad de Parma, fueron los primeros en identificar las neuronas espejo (1991). Determinaron como estas estaban íntimamente vinculadas con nuestra capacidad de empatizar con el otro. Empezaron investigando con los “*macaca nemestrina*”, el mono macaco, una especie de simio muy dócil e ideal para las investigaciones en neurociencia. Con ellos, descubrieron que sólo con percibir ciertos movimientos del otro, había unas neuronas que se activaban en el cerebro del simio que estaba observando, las cuales se conectaban con los músculos que deberían realizar la misma acción que el otro, pese a que el macaco observador no estuviera realizando el movimiento. La idea de que percepción, acción y cognición eran funciones totalmente compartimentadas y autónomas (como se creía hasta los años 80) quedó anulada tras dichos descubrimientos. Su presencia en el cerebro humano quedó demostrada posteriormente tomando registros en neuronas de paciente humanos (Iacoboni, 2005; Rizzolatti, 2004) y se explicaron desde una perspectiva neurobiológica las formas más complejas que caracterizan nuestros procesos emocionales, cognitivos y hasta relacionales.

Este descubrimiento parecería que, a primera vista, descartara los procesos cognitivos como elementos pertenecientes a la empatía. Iacoboni y Rizzolatti lo que apuntaban era que las neuronas espejo constituían el sustrato cerebral que respondía a la tendencia a imitar que caracteriza a los seres humanos de forma innata: desde simples respuestas faciales —el estudio con niños realizados por Rizzolatti, en el que al sonreírle a un bebé, directamente respondía con una sonrisa— al aprendizaje del habla, hasta la imitación de modelos de

conducta (la teoría del *rapport*⁶⁹) o conexiones más complejas como el “*contagio emocional*” (si alguien está triste, solemos “sentirnos” tristes también).

Con dicha imitación se descubrió que se pueden adoptar acciones propias como ajenas, y dotarlas de un significado, es decir, “el cerebro que actúa, es un cerebro que comprende” (Rizzolatti y Sinigaglia, 2008). Según la teoría de las neuronas espejo, estas neuronas tan particulares se conectan cuando vemos a los otros expresando sus emociones, como si nosotros mismo estuviéramos realizando dicha acción. Por lo tanto, dichas neuronas enviarían las señales a nuestro cerebro emocional (a la ínsula, donde se conectan las áreas límbicas con las neuronas espejos) y podríamos sentir lo mismo. Ahí se desataría la emoción que compartimos con el otro (Iacoboni, 2009) y surgiría este primer nivel de “empatía”.

⁶⁹ La teoría del “*rapport*” se define en una estructura dinámica de tres componentes interrelacionados: atención mutua, positividad y coordinación. La experiencia del “*rapport*” cambia mientras se desarrolla la relación entre individuos. En interacciones iniciales, la positividad y la atención pesan más que no la coordinación, mientras que en interacciones posteriores la coordinación tiene ya más peso (Tickle-Degnen, Linda; Rosenthal, Robert, 1990). En su estudio, Tickle-Degnen & Rosenthal demuestran el efecto del comportamiento no verbal y su importancia en el *rapport* y en las relaciones inter-personales.

En un estudio anterior al descubrimiento de las neuronas espejo, al analizar las posturas de estudiantes y maestros en horas de clase habituales, se demostró que cuanto mayor era la afinidad entre el profesor y sus alumnos éstos imitaban inconscientemente más la postura de aquéllos (Iacoboni, 2009). En concreto, predominaban más las posturas especulares (brazo derecho del maestro, brazo izquierdo del alumno) en lugar de las mímicas (brazos idénticos).

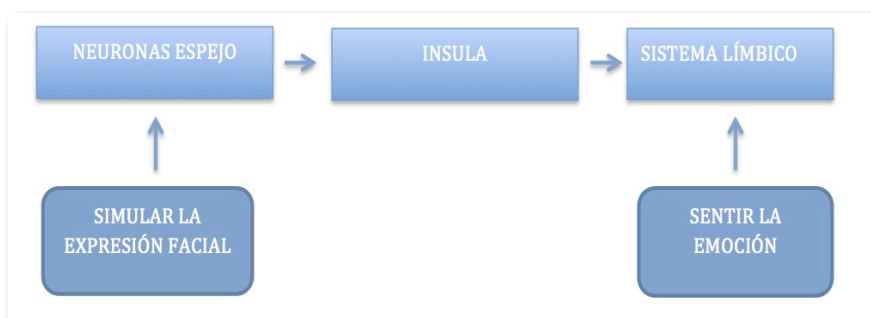


Fig.4. Esquema del mecanismo neural de la empatía según Iacoboni.
 Las neuronas espejo aportan un imitación propia o simulación de la expresión facial observada. Envían señales a través de la insula al sistema límbico, que aporta el sentimiento de la emoción observada.

Iacoboni se sitúa obviamente dentro del marco de la teoría de la simulación. Nuestra mente es quien realmente actúa para hacernos sentir sin que tengamos que hacer todo el proceso de forma cognitiva en situaciones concretas (por ejemplo, en el concepto apuntado por Batson de la aflicción por el sufrimiento del otro): *“It seems as if our brain is built for mirroring, and that only through mirroring – through the simulation in our brain of the felt experience of other minds- do we deeply understand what other people are feeling”* (Iacoboni, 2009:126). Esto es un don innato que tenemos los mamíferos, para crear lazos sociales y para cuidar también de nuestra descendencia (Carter, Harris y Porges, editado en Decety y Ickes, 2009).

En el capítulo anterior, apuntamos la capacidad que tiene el espectador de experimentar una *experiencia vicaria* con la ficción, es decir, vivir lo que ve en la pantalla sin tener que huir ante una película de terror por mucho miedo que sienta. Afortunadamente, pese a la existencia de las neuronas espejo que nos permiten vivir el mismo terror que los personajes, el lóbulo frontal de nuestro cerebro —el neurocortex, o nuestra parte racional— actúa de inhibidor y evita que imitemos todo aquello que observamos a nivel motor. Aún y así, las neuronas espejos responden internamente a las mismas situaciones observadas y por eso a nivel del sistema límbico

podemos sentir y hasta tener reacciones físicas inconscientes como el llanto o la sudoración.

En definitiva, de los estudios de Rizzolatti y Iacoboni podemos concluir que para que haya una buena conexión en primera instancia entre espectador y personaje es necesario que los personajes no sean opacos y dejen aflorar sus emociones y sentimientos a través de la expresión facial, posturas, o hasta de acciones concretas que ayuden a crear este efecto espejo para que surja la empatía. Así pues, la narración debería evitar toda opacidad, tanto en su expresión dentro del drama —transmitir a través de acciones y situaciones— como del *acting* del actor en pantalla⁷⁰.

3.2.2. Más allá del reflejo: la suma de los aspectos cognitivos

Tras observar la parte inconsciente en la que se basa la generación de empatía nos preguntaríamos, ¿qué función tienen entonces los procesos cognitivos si todo es simple imitación? A través de una nueva investigación, Dijksterhuis experimentó con el uso de neuronas espejo junto al conocimiento previo de los sujetos⁷¹ —por

⁷⁰ El modelo cinematográfico y narrativo de la teoría *bressoniana*, que trata al actor como *modelo* y no como actor que deba transmitir emociones al espectador (siendo pues un simple *modelo de acciones*), nos serviría como contra-modelo de la formulación de la narración que tenga como voluntad emocionar para cumplir las funciones expuestas en el capítulo 3. Jacques Aumont (2004) analiza la teoría cinematográfica de Bresson en *Notas sobre el cinematógrafo* y se pregunta sobre: “¿por qué ese deseo, en todo el texto de las Notas, de alejarse de la “dramaticidad”, de la verosimilitud, de la interpretación mimética y naturalista del actor?” (2004:21) Aumont responde a ello aludiendo al concepto de Bresson sobre el cine, más como una búsqueda de “la verdad” (lo que Bresson llama “el encuentro”) y no una mimesis de la realidad en la pantalla.

⁷¹ A. Dijksterhuis (2005), psicólogo social holandés, hizo el siguiente experimento: antes de hacer unas pruebas de competencia de saber general, les pidió que pensaran dos cosas diferentes a dos grupos: *grupo a*) en profesores universitarios y *grupo b*) en un grupo de hooligans de fútbol. En los resultados del test, el grupo a) consiguió mejores resultados que el grupo b).

lo tanto, vinculándolas a procesos cognitivos— y descubrió que había procesos neuronales superiores, lo que Dijksterhuis llamó la *high road*, en oposición a la *low road* de la imitación motora directa de los chimpancés (Rizzolatti, et al. 1991). Iacoboni (2009) las apodó “súper neuronas espejo”, las cuales podían realizar comportamientos más complejos, que implicaban también aspectos cognitivos, que iban más allá del “*monkey, see, monkey do*” descubierto en Parma. Con esta red superior de neuronas espejo, este estudio confirmaba que había dos líneas de organización: las imitaciones de acciones simples —*the low road*— y las formas complejas de conducta de imitación —*the high road*. Esta segunda, podía llegar a explicar la distinción entre la consciencia de uno y “el otro” como entidad con motivaciones y acciones propias. Así pues, se trazaba un puente entre el descubrimiento tan básico de las neuronas espejo y la ToM y la conexión con el otro:

We have seen that, through mirror neurons, we can understand the intentions of others, thereby predicting – still in a pre-reflective way- their future behavior. The interdependence between self and other that mirror neurons allow shapes the social interactions between people, where the concrete encounter between self and other becomes the shared existential *meaning that connects them deeply*. (Iacoboni, 2009:265)

Rizzolatti y Sinigaglia (2008) hacen un apunte importante para diferenciar la idea de “espejo” con la de empatía y es justamente cuando entran en acción los procesos cognitivos. Por ejemplo, para que surja la compasión, la culpa o el placer sádico, el observador debe ver al sujeto interactuar en contextos concretos (si quien sufre dolor es un amigo o un enemigo el resultado es diferente, por ejemplo) o relacionarlo con aspectos culturales, aprendizajes o modos de representación previos. En definitiva, se puede comprender el sentimiento a través de las “neuronas espejo” pero no

por ello se experimentará directamente siempre empatía:

The instantaneous understanding of the emotions of others, rendered possible by the emotional mirror neuron system, is a necessary condition for the empathy which lies at the root of most of our ore complex inter-individual relationships. However, sharing someone's emotive state at visceromotor level and feeling empathy for that person are two very different things. For example, if we see that someone is in pain, we are not automatically induced to feel compassion for him. This often occurs, but the two processes are distinct in the sense that the latter implies the former, but not vice versa. Furthermore, compassion depends on many factors other tan the recognition of pain. (Rizzolatti y Sinigaglia, 2008:190-191)

El esquema de dichos procesos realizado por Shamay-Tsoory (2009) resulta ilustrativo y un buen resumen de lo que venimos argumentando sobre la empatía:

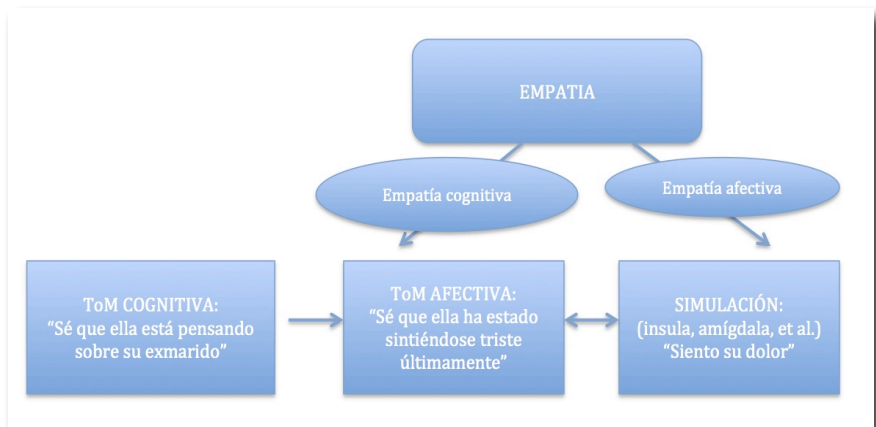


Fig.5. Esquema sobre las funciones de la empatía. Extraída del libro The Social neuroscience of Empathy (editado por Decety y Ickes, 2009)

Así pues, según Shamay-Tsoory (2009), la experiencia de la empatía ocurre cuando ambos procesos y redes, la cognitiva y la afectiva se activan. Podríamos concluir que, mientras bajo la ToM subyace el concepto de empatía cognitiva (que se activa en las áreas del córtex prefrontal y los polos temporales, entre otras), bajo los procesos de simulación se esconde el concepto de empatía afectiva (que trabajan en las áreas de corteza cingulada anterior, la amígdala y la ínsula; las áreas límbicas relacionadas con la emoción).

En definitiva, cuando accionamos aspectos relacionales de la empatía ante un personaje estamos interactuando con él a dos niveles: en un primer nivel, comprendemos su emoción a través de la *empatía afectiva* (he ahí la necesidad de visualizar las emociones de los personajes en sus actos o pensamientos). En un segundo estadio, procesamos esa primera emoción vista y la contextualizamos para que, quizás, se moldee hacia otra emoción diferente a la que el personaje está sintiendo. Dependiendo de estas diversas variables, se pueden establecer diferentes niveles de empatía con el personaje en términos dramáticos.

Fritz Breithaupt (2011) relaciona el acto de narrar con todo lo expuesto a nivel psicológico y neurocientífico, apuntando que al leer o escuchar un relato solemos predisponernos para la empatía desde el inicio. Es decir, buscamos un protagonista y nos situamos siempre a favor de él al adoptar su perspectiva. Una definición de la empatía en el terreno ya de lo narrativo sería la siguiente:

La empatía es la pertenencia que se siente cuando se ha tomado partido por uno (y no por el otro). Este sentimiento de pertenencia es provocado por estrategias (emocionales y racionales) a través de las cuales uno legitima en términos narrativos su decisión de tomar partido. Un final posible del sentimiento de pertenencia se desprende del fin del conflicto en el que se encuentre el otro. (Breithaupt,

2011:153)

Observamos algo que ya mencionamos en el Capítulo 2: la necesidad que exista siempre conflicto en las historias para que podamos empatizar con el personaje que las vive. Breithaupt va más allá y señala como la empatía existirá siempre y cuando el conflicto evolucione y se permita al espectador participar activamente en la toma de decisiones y dilemas del personaje: “*la empatía se bloquea siempre allí donde el observador no tiene margen de acción para participar*” (2011:218).

Pero todavía podemos observar un paso más en la relación que establecemos con los personajes, que se vincularía a los niveles de lectura que la ToM justamente se refiere cuando nos relacionamos con el otro. No tenemos por qué sentirnos preocupados por un personaje en peligro siempre, ya que dependerá de un contexto y un procesamiento cognitivo que se sumará más allá de la situación en la que el personaje se encuentre. Aquí entraría la diferencia entre la empatía y la simpatía.

3.2.3. Entre empatía y simpatía

Murray Smith (1995) denomina a lo que venimos llamando “empatía” como “*central imagining*”, dado que hay una sustitución directa de las sensaciones o emociones del personaje con el espectador. En este sentido, una de las diferencias claves que según Smith separa la simpatía (*acentral imagining*) de la empatía (*central imagining*) son los diversos mecanismos que se activan haciendo la primera voluntaria, y la segunda involuntaria, casi cómo si de un acto reflejo se tratara. Podríamos decir que Smith sitúa lo que en neurociencia social denominan “empatía afectiva” como empatía y la “empatía cognitiva” como simpatía. En relación a la simpatía se activan procesos cognitivos, en los cuales se reconocen las emociones y se valoran según el personaje y la situación contextual donde se encuentre:

There are two key differences between the structure of sympathy (acentral imagining) and empathy (central imagining). First, the sympathetic phenomena require comprehension of the narrative situation and characters, unlike the empathetic phenomena. Secondly, in the case of sympathetic responses, we cognitively recognize an emotion and then respond with a different but appropriate emotion based on our evaluation of the character, while in the case of the empathic responses, we simulate or experience the same affect or emotion experienced by the character. (Smith, 1995:102)

Smith sitúa como ejemplo clave para entender estos procesos el final de *Sabotaje* (1942) de Alfred Hitchcock. En este, el antagonista está a punto de caer del edificio. Por su situación y la narración de los planos (primeros planos) y, a través del reflejo involuntario de la mímica afectiva, podríamos sentir la misma angustia que el personaje. Pese a esto, a través de la simpatía, con la que se contextualiza la emoción gracias a todo el relato expuesto, el espectador entiende que no tiene que sufrir por la suerte del personaje. La simpatía, por lo tanto, primero contrasta la situación o la emoción del personaje con la construcción de la situación narrativa y, seguidamente, genera en el espectador, de manera atenuada, las emociones predominantes de los personajes del mundo que se presenta.

En la simpatía, según Smith, existen tres niveles a través de los cuales el espectador se involucra con el personaje, que se relacionan así mismo entre sí:

1. Reconocimiento: la construcción del personaje, como entidad que evoluciona dentro de la narración. Por lo tanto, hay la necesidad de la existencia de un conflicto que se

transforme dentro de la historia.

2. Alineación (*alignment*): proceso gracias al cual los espectadores se sitúan en relación a los personajes y sus acciones, lo que saben y lo que sienten. Murray Smith concuerda con McKee al señalar cómo la identificación se puede acentuar si al espectador se le restringe la información a lo que sabe el personaje. Aquí ya hay un segundo paso de *empatía cognitiva*, ya que se procesan ciertas informaciones dadas por la situación que se vive con el personaje.

3. Lealtad (*allegiance*): la evaluación moral que hace el espectador de los personajes. En este sentido, este concepto es el que estaría más cercano al que comúnmente se denomina *identificarse con un personaje*, es decir, apoyar sus decisiones, su manera de actuar, su código moral, etc. Estaríamos ya en un tercer peldaño de la empatía cognitiva ya que se pondrían en relación no sólo el conflicto y el contexto situacional del personaje, sino también los valores del espectador en relación a dicho personaje y cómo la narración los puede hacer modular según la interacción con el contexto y la situación que el espectador viva con el personaje. Hay una lectura —si nos situamos de nuevo según la ToM— de segundo o tercer nivel, en el que pasamos a no sólo “*sentir cómo*” sino también a “*pensar cómo*” el personaje. He ahí la importancia de vivir con el personaje su dicha y su desdicha dentro de la historia. En definitiva, *dramatizar*⁷² los motivos,

⁷² Pocos manuales de guión se centran en definir el concepto de “dramatización” cuando resulta clave para la escritura dramática. Hablan sobre cómo dramatizar escenas o diálogos, pero no llegan a definir el término en sí mismo. Encontramos una definición perfecta, en cambio, en los tratados de pedagogía donde se habla del uso del drama y la teatralización para la educación con el niño: “*dramatizar es tanto como teatralizar, es decir, dotar de una estructura dramática a algo que en principio no la tiene. Es dar forma y condiciones teatrales: diálogos, conflicto entre personajes, acción, etc.(...) Si dramatizar es dar forma teatral a algo que*

la psique y los procesos mentales de un protagonista para que el espectador pueda comprender ciertas decisiones o acciones.

Estos tres niveles, pues, se solapan entre sí para crear simpatía, la cual no implica que el espectador mimetice directamente la experiencia de los pensamientos o las emociones. El reconocimiento y el alineamiento ayudan a que el espectador entienda al personaje y sus estados anímicos que lo conforman como tal. Con la *lealtad*, el espectador va más allá de entender el carácter, sino que evalúa así como responde emocionalmente a la situación dramática, teniendo ya en cuenta un contexto narrativo concreto. Así, esta respuesta emocional no tiene por qué siempre traer implícita la imitación directa de la emoción del personaje, puesto que esta se filtrará según la situación concreta del relato (nos remitimos de nuevo al ejemplo de Hitchcock en *Sabotaje*).

Ante todo lo expuesto, ¿cómo se explicaría el *efecto víctima* que apunta Deleuze⁷³? En situaciones de esta índole, donde hay un cambio de rol en la conexión emocional que el espectador tenía con los personajes, se podría entender que el cambio que se establece es debido al doble juego existente entre la “empatía afectiva” y la “empatía cognitiva”. Por un lado, se desencadena el sufrimiento por el personaje en peligro a través del primer nivel de empatía y de las definiciones que hemos visto según la última concepción definida por Batson (en Decety y Ickes, 2009): “*el sentimiento de angustia y aflicción al ser testimonio del sufrimiento del otro*”. El contagio emocional es imposible que no sea recibido por parte del observador ya que resulta pues incontrolable, al desencadenarse

no la tiene, será necesario seguir un determinado procedimiento y como tal estará compuesto por una serie de momentos ordenados” (García Hoz et al. 1996:160)

⁷³ “*El suspense nos coloca siempre del lado de la víctima y nos fuerza a identificarnos con ella*” (Deleuze en Pérez, 1999:63). En la suspensión por simpatía no hay conjunto de figuras morales fijas, sino que devienen dinámicas, pudiéndose intercambiar los roles de víctimas y verdugos entre sí (Pérez, 1999).

primero la emoción en el cerebro límbico y posteriormente razonarse a través del neurocórtex. Así pues, cuando se activan los procesos cognitivos y se pone al personaje dentro del contexto en cuestión —al antagonista o al asesino— el espectador es consciente que no debería sufrir por la angustia o el riesgo que está experimentando el asesino, pero es tan fuerte el efecto de contagio emocional que tiene la “empatía afectiva” relacionada con el cerebro límbico, que seguimos padeciendo por el personaje en situación de peligro hasta el desenlace final de la situación de sufrimiento expuesta. Si la víctima resultara opaca, y no viéramos como espectadores su aflicción y emociones a través de sus acciones, reacciones o expresiones faciales, es muy probable que el *efecto víctima* desapareciera.

3.3. *Stoker*: la (difícil) empatía con el psicópata

Stoker (Park Chan-wook, 2013) se enmarca dentro del subgénero de películas con psicópatas como personaje central. El psicópata⁷⁴ es, de hecho, uno de los modelos psicológicos que más ha interesado al cine. Como antagonista, el *thriller* ha hecho gran uso de esta definición psicológica para sus personajes, ya que resulta un

⁷⁴ Hervey Cleckley (1941) y posteriormente Robert Hare (1970; 2006) elaboran una serie de características que definen al psicópata. Parecer haber un consenso general para decir que el trastorno psicopático se caracteriza por una falta total (o elevada) de empatía, culpa y remordimiento. Las personas y animales devienen “objetos”, y debido a su falta de empatía para relacionarse con la sociedad no tienen problema en saltarse las normas, los derechos sociales o de los individuos: “*Despite this diversity of perspectives, a single well- validated measure of psychopathy, the Psychopathy Checklist-Revised (Hare, 1991; 2003), has come to dominate clinical and legal practice over recent years. The items of the PCL-R cover two basic content domains: an interpersonal-affective domain that encompasses core traits such as callousness and manipulativeness and an antisocial domain that entails disinhibition and chronic antisocial behavior*” (Skeem, Polaschek, Patrick y Lilienfeld, 2011). Sin embargo, el impulso violento no tiene por qué manifestarse en todos los psicópatas ni ser característico de este trastorno.

antagonista ideal⁷⁵: no sólo porque su maldad puede llegar a límites insospechables por su falta de empatía con las víctimas, sino también porque el psicópata es característicamente un personaje con una gran inteligencia que pone a prueba al héroe/protagonista del *thriller*.

En los últimos años, hemos visto un cambio de enfoque en la figura del psicópata: ya no es el temible antagonista, sino que ha adquirido el rol de protagonista⁷⁶. Desde *American psycho* (Mary Harron, 2000), al reciente serial *Dexter* (Jeff Lindsay, Showtime, 2006-2013), el psicópata se acoge al rol de protagonista, volviendo conflicto justamente su trastorno mental al tener que convivir en sociedad. *Stoker* entraría en esta nueva tendencia cinematográfica. De todas formas, tomar al psicópata como protagonista conlleva un problema intrínseco a la propia definición del personaje: su falta de empatía y de emocionalidad en sus relaciones inter-personales dificultarán la relación con el público y el *engagement*⁷⁷ (Smith, 1995) con ellos. Podemos observar como la conducta del protagonista de *American psycho* justamente no ayuda a ello: el personaje resulta totalmente anti-empático, no permite el contagio emocional, ni a un nivel de empatía afectiva dada su poca expresividad, ni a un nivel de empatía cognitiva, ya que el conflicto

⁷⁵ Norman Bates en *Psycho* (Alfred Hitchcock, 1960), pese a que su caracterización es más cercana a la del trastorno de personalidad múltiple que no a la del psicópata frío y calculador; Jack Torrance en *The shinning* (Stanley Kubrick, 1980); Hannibal Lecter de *The silence of the lambs* (Jonathan Demme, 1991); o El Joker de *The Dark Knight* (Cristopher Nolan, 2008); son algunos de los ejemplos de personajes psicópatas emblemáticos de la Historia del Cine.

⁷⁶ Es cierto que películas puntuales en la Historia del Cine como *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960) o *A clockwork orange* (Stanley Kubrick, 1971) ya intentaron profundizar en la psicología del psicópata para comprender sus motivaciones o su biografía, para que no fueran simplemente presentados como agentes del mal.

⁷⁷ *Engagement* (Smith, 1995) entendido como el “*compromiso emocional*” que adquiere el espectador con el personaje para vivir la aventura que le propone la historia.

del personaje, por como la narración lo expone, resulta distante (el relato no se detiene a dramatizar las motivaciones ni la problemática que su psicopatía puede conllevarle). Por otro lado, sus actos no permiten que el espectador haga los pasos de alineación y lealtad, expuestos por Smith (1995), ya que resultan poco comprensibles llegados al Tercer Acto, al saltarse la verosimilitud del esquema psicológico del personaje presentado⁷⁸.

El caso de *Stoker* es diametralmente opuesto. India Stoker (Mia Wasikowska), una adolescente cerrada en sí misma de aspecto impassible, pierde a su padre (Dermot Mulroney), el único que sabía comprender su extraño comportamiento, en un trágico accidente de coche el día que cumple dieciocho años. Su tío Charlie (Matthew Goode) aparece en el funeral por sorpresa, la existencia del cual desconocía. Su madre (Nicole Kidman), una mujer inestable y depresiva, invita a Charlie a quedarse en su casa, encantada de reencontrar en él la vitalidad y juventud que echaba de menos en su marido. India no está cómoda con la presencia de Charlie, pero pronto descubre que tienen algo en común: su incapacidad por la empatía, la impassividad ante el dolor, el gusto y el placer por la violencia.

Pese a tener una protagonista con una fuerte psicopatía, la narración consigue hacernos simpatizar con India a través de diversos recursos que poco tienen que ver con el primer peldaño básico de la

⁷⁸ En el tramo final de la película, la narración empieza a mostrar rasgos más propios de la esquizofrenia según las características propias de la psicopatía al inicio (egocéntrico, no-empático, competitivo, atractivo y seductor). Así, ver escrito en la pantalla de un cajero “introduzca al gato por la ranura”; escenas violentas poco creíbles como con un par de disparos volar un coche por los aires; o hasta perder los nervios porque cree ser descubierto y declararse culpable, resultan características más cercanas a la esquizofrenia. Sin embargo, permiten a la directora dejar el final abierto ante la duda de si todos sus crímenes han ocurrido únicamente en su mente o no. Se consigue salvar la verosimilitud general del relato, pero no así la coherencia psicológica del personaje protagonista.

empatía, la empatía afectiva. Al contrario: podemos observar como el personaje de India es totalmente opaca, a duras penas expresa emociones faciales, tampoco llora, ni vemos su sufrimiento físico. Fijémonos como su presentación después del prólogo tampoco ayuda a crear el vínculo por empatía afectiva: vemos una chica que corretea por el jardín y se detiene a reventarse una ampolla del pie. Cuando lo hace, no muestra dolor alguno. Toda posible empatía afectiva con el personaje de India se anula. Las pocas emociones que vemos expresar son: sorpresa (cuando abre el congelador y descubre a Mrs. McCarrik muerta; o cuando descubre que las cartas de su tío fueron todas enviadas desde un sanatorio mental) y placer (cuando saca punta al lápiz ensangrentado con el que agredió a uno de los chicos y recuerda a Mrs. McCarrik muerta en el congelador), o el placer vinculado al descubrimiento sexual (cuando toca el piano con su tío; cuando recuerda la muerte del chico que intentó abusar de ella y que asesinaron junto con su tío). En ningún momento la vemos sufrir en el sentido común del término, ni tan sólo con la muerte de su padre al inicio. Si recordamos el inicio del film, India no llora; sólo está quieta, pensativa, junto al recuerdo de su padre (la imagen de ella rodeada por los zapatos de distintas medidas que supuestamente le había regalado todos los años).

India, en definitiva, se nos presenta como un personaje extraño a quien le gustan las cosas perversas o extravagantes que gran parte de los espectadores probablemente no compartan: por ejemplo, deja que una araña se suba por su pierna con cierto placer; convierte el sótano en un lugar tenebroso con el juego de sombras que hace con las lámparas cuando baja; o siente una gran pasión por ir de caza a matar bellísimos pájaros.

Por el contrario, su madre es puro sentimiento y se sitúa en el extremo opuesto al de India, manifestando un retrato psicológico de una mujer histriónica, que seguramente padece un trastorno maniaco-depresivo (pasa de la efusividad extrema cuando quiere salir a tomar el aire y un helado tras la muerte de su marido, a

dormir durante mañanas enteras olvidándose de su hija y de las cargas familiares). Por ello, y según lo apuntado, el contagio emocional y la empatía afectiva con el espectador debería ser mucho más probable con Evelyn que no con India, dado que las manifestaciones emocionales del personaje inicialmente (el grito de terror cuando sabe que ha muerto su marido; el llanto en el cementerio al lado de su hija que no deja caer ni una sola lágrima) son mucho más visibles. Y, aún y así, el viaje emocional que hacemos como espectadores durante toda la película es con India y no con su madre, Evelyn. ¿Cómo consigue pues la narración que vivamos empáticamente la historia de India y su liberación personal como psicópata? Veamos paso a paso como se desencadena la empatía cognitiva gracias a los dispositivos usados por Park Chan-wook en el film.

3.3.1. El conflicto como generador de empatía

En primer lugar, la narración consigue hacernos empatizar con India a través, como hemos visto, del conflicto y de la evolución del mismo. Pese a tratarse de una psicópata, su conflicto resulta universal y fácilmente comprensible para la audiencia: es la historia de una liberación personal, de alguien que quiere ser fiel a sí mismo y a su propia naturaleza. El comienzo del relato nos sitúa ya en el eje del conflicto desde el punto de vista de India. Su voz en *off* cuenta:

INDIA

I hear and see what other
cannot hear. Small, far
away things people cannot
normally see are visible
to me. This senses ready
for a lifetime of longing...
longing to be rescued, to
be completed (...) This is
me. Just as a *flower*
doesn't choose its color,

we are not responsible for
what we have come to be.
Once you realize this you
become free. And to become
adult is to become free.

Desde el mismo inicio, nos deja claro que estamos a punto de ver una historia sobre el paso de la infancia a la madurez al aceptar la propia naturaleza y liberarse. Todo el posterior relato girará entorno a esta idea y conflicto íntimo, la evolución en relación a la aceptación y el auto-descubrimiento que haremos como espectadores al igual que el personaje. Fijémonos como India sólo acepta de Charlie, su tío, todos aquellos elementos que la llevan a crecer: beber de la copa de vino, el asesinato de Mrs. McCarrick (pese a descubrirlo no lo delata), el asesinato perpetuado entre tío y sobrina juntos en el bosque y, finalmente, los zapatos de tacón. En cambio, India vive como conflicto —y nosotros con ella— todos aquellos elementos que le obstaculizan, no sólo para su crecimiento y maduración, sino también para su liberación: la relación con la madre, la aceptación de su sexualidad, la aparición de tío Charlie, que tiene un doble sentido. Por un lado, es mentor, pero por el otro también es raptor de esa libertad recientemente conseguida por India. Por eso, India está molesta con él, quiere convertirla en su Pígalión hasta que al final ella se revele y se libere también de él y de su pasado.

En definitiva, vivimos la trasmutación de India y su conflicto —en ningún momento se obstaculiza su evolución⁷⁹— desde el inicio del prólogo hasta el final cuando se recupera la escena inicial de la carretera. El espectador vive su liberación y puede sentir el placer

⁷⁹ Recordemos como Breithaupt (2011) apunta que la empatía se mantiene siempre y cuando el conflicto evolucione y permita al espectador la participación cognitiva y emocional con la historia.

de la transmutación al igual que la propia India. Podríamos decir que el primer peldaño planteado por Murray Smith se consigue: el espectador reconoce a India como personaje en conflicto, el cual evoluciona y completa a final del relato.

3.3.2. Alineación con el personaje: cómo sentir y saber lo mismo que un personaje inexpresivo

Durante ese prólogo, el relato además aprovecha un recurso dramático para empezar a crear la alineación con el personaje: es la voz en *off* de India quien nos cuenta el conflicto que va a tener durante la historia. Este *off* permite que la narración se focalice en ella, dispositivo dramático que la narración abandonará una vez pasado el prólogo para cederle el testigo posteriormente a las imágenes de los recuerdos (los *flash-backs* asociativos) y los detalles que la narración nos muestra tal y como los siente o vive India (el huevo aplastado al inicio; la araña subiendo por su pierna; el detalle del jarrón que pinta en clase). La focalización del punto de vista narrativo ayudará a que el espectador entre en la cabeza y dentro de las sensaciones de India, pese a que físicamente el personaje no exprese sus sentimientos: podremos percibir lo mismo que ella, sentir y hasta hacer los mismos procesos mentales (las asociaciones “placenteras” del lápiz ensangrentado y el cadáver de Mrs. McCarrik, por ejemplo) que la mente de la psicópata. Se construye poco a poco el camino hasta el descubrimiento del gozo como psicópata desde *dentro* del personaje. De este modo, se consigue subir el peldaño de la *alineación (alignment)* propuesto por Smith: nos identificamos con ella porque *sabemos* lo mismo que ella.

Asimismo, no sólo serán estos detalles los que nos ayudarán a crear la alineación total con la protagonista sino que también la propia narración está (casi) toda ella construida desde el punto de vista subjetivo de India. La narración sólo se permite saltárselo para convertirse en narración omnisciente cuando se desplaza al hotel

donde se hospedará la tía abuela de India y veamos el asesinato de la mujer a manos de Charlie, el tío de India. La narración le confirma al espectador el carácter psicopático de Charlie a la vez que también se lo confirma a India, pese al salto de punto de vista: mientras Charlie mata a su tía, India descubre el cadáver de Mrs. McCarrick en el congelador.

Cuando nos preguntábamos por qué, pese al contagio emocional que podía ofrecer Evelyn dentro de la historia, no empatizábamos con ella y en cambio sí con India, la respuesta la encontramos en el punto de vista narrativo de la historia. Toda la información la recibimos desde la mirada de India ya desde el inicio y, por ejemplo, en el cementerio, pese a que Evelyn es quien llora y India no, oímos y vemos lo mismo que India: así, oímos y percibimos la figura de Charlie en lo alto de la colina susurrando “*see you soon*”. La misma curiosidad y angustia que siente India en ese instante por la aparición del personaje desconocido es lo que la narración nos trasmite a nosotros como espectadores y, en cambio, no sentimos el sufrimiento desconsolado de Evelyn por la muerte de su marido. Todo el tramo posterior de la historia estará sujeto a la mirada de India: observa a Charlie con sospecha ya que intuye que no trae intenciones claras (observa como Mrs. McCarrick no está para nada satisfecha con su llegada); India investiga (descubre que esconde una caja igual que la que usaba su padre para sus regalos); y hasta tenemos el mismo punto de vista visual que India cuando espía entre puertas entornadas y ve flirtear a su tío con su madre. Sentimos cada vez más el riesgo al igual que India: sabemos que Charlie es un impostor y que algo malo se cierne sobre la familia. La tía de Charlie y Mrs. McCarrick no se fían de Charlie y saben algo más de él de lo que dicen (la tía se sorprende de que Charlie diga que viene de Europa, por ejemplo). India, como el espectador, observa los pequeños detalles en todo momento. En cambio, Evelyn se nos aparece, como la inocente/inconsciente víctima de las intenciones ocultas de Charlie. Asimismo, el dibujo de Evelyn

como madre emocionalmente inestable, que no cuida de su hija (se nos da a entender que era Richard quien sabía tratar con ella), que no sabe ni cocinar y que tiene más interés en Charlie que en India, también ayuda a que nos *alineemos* más desde la mirada de India que no de la madre.

3.3.3. Lealtad con la protagonista: compartiendo el código moral de la protagonista

Finalmente, la narración permite que hagamos el tercer paso en la empatía cognitiva hacia la “*lealtad*” con India, cuando acabamos de poner en contexto la situación y a este personaje tan opaco y hermético. Ya hemos comprendido su conflicto y estamos viviendo desde su punto de vista la situación, así que conseguimos empezar a “pensar como” ella. El contexto del personaje resulta claro desde el principio: una niña que estaba más apegada a su padre (las sirvientas cuchicheando: “*She was so close to her father, who’s gonna take care of her now?*”) que no a su madre (India no se deja tocar por Evelyn y ella misma lo comenta cuando quiere presentársela a Charlie).

Las situaciones se abordan desde su código moral y comprendemos por qué esa madre resulta inútil y hostil: desde la visión de una adolescente, vivimos la situación de no querer aceptar las órdenes de una madre insistente —cuando la obliga a hacer lo que su tío Charlie le pide: “*Do what your uncle tells you!*”; o cuando le insiste que sea educada “*(say) No, thank you*”—, una madre que no respeta el luto por el padre muerto (India lee un libro sobre el luto y viste de negro mientras le echa en cara a Evelyn que no haga lo mismo), a la vez que flirtea con su tío.

A su vez, el camino de transformación también resulta liberador, desde el momento en que “vivimos como” India esa necesidad de liberar la pulsión. Compartimos el placer que siente ella al haber matado al chico (la escena de la ducha, en que recuerda con éxtasis

el asesinato), o la liberación de su coraza de chica encerrada en sí misma: por ejemplo, cuando se enfrenta a los compañeros de la escuela que siempre se burlan de ella; o cuando ya no tiene miedo a presentarse y hablar como una adulta ante su madre (el cambio de vestuario después de asesinar al muchacho, vistiendo el camisón sensual, para peinarla delante del espejo); o finalmente cuando coge las riendas de su vida al no dejarse influir por su tío cuando le grita que vaya a observar como mata a su propia madre. Todos estos momentos ayudan a que nos volvamos “leales” a su código moral y comprendamos el camino que ha realizado para completarse.

Stoker, en definitiva, consigue crear ese compromiso emocional con el espectador. Gracias a la relación intelectual que establece la narración con la audiencia al vincularnos desde el inicio con su mismo nivel de saber y con su propio código moral se consigue que hagamos con India el viaje emocional dentro de la historia, pese a tratarse de un personaje opaco y hermético en un principio, hasta antipático, con un código ético socialmente inaceptable que acaba por comprenderse gracias al buen uso de la simpatía (Smith, 1995) por parte de la narración de Park Chan-wook.

4. EL INTÉRPRETE O EL NARRADOR INTERNO

4.1. ¿Qué es la consciencia?

El problema de la consciencia y de dónde surge la capacidad de distinguimos “del otro”, es decir, la consciencia del “yo”, ha sido uno de los temas metafísicos más recurrentes para filósofos y científicos desde hace milenios y sigue siéndolo a día de hoy como elemento a debate entre neurocientíficos. La consciencia, según el catedrático de Medicina Francisco J. Rubia (2010), podría definirse como el estado subjetivo de percibir algo, sea dentro o fuera de nosotros mismos. Sin embargo, no existe ninguna definición consensuada, aparte de la única idea que podría haber en común entre diversas definiciones de consciencia como “experiencia subjetiva”, es decir, lo opuesto a la objetividad. Así pues, la consciencia no es un fenómeno pasivo que sólo responde a estímulos, sino que es un proceso activo de interpretación, que se construye a partir de datos externos y de la memoria almacenada, relacionando los elementos entre sí para crear sentido (Rubia, 2010). Este punto de partida, así como la formación de la consciencia autobiográfica y la “teoría del intérprete” (Gazzaniga, 2010), que explicaremos en detalle posteriormente, podrían darnos algunos indicios sobre la consciencia y necesidad de la existencia de un narrador para los relatos y la vinculación que como espectadores tenemos con dichos narradores.

William James, filósofo y fundador de la psicología funcional, en sus *Principios de Psicología* (1890), apunta cinco características que según Francisco. J. Rubia, hoy en día siguen vigentes para describir la consciencia:

- a) La subjetividad: todos los pensamientos son pertenecientes a un individuo, es decir, los pensamientos se sienten unidos entre sí como pertenecientes a un mismo “yo”.

- b) El cambio: dentro de la consciencia del individuo, el pensamiento está en constante cambio, como un flujo continuo, en el que siempre se tienen experiencias perceptivas globales (lo que posteriormente, se denominarían *gestalts*).
- c) La intencionalidad la consciencia apunta siempre hacia algo, o es “de algo”: es decir, la experiencia se caracteriza por estructurarse en partes transitivas y en partes sustantivas, las primeras de las cuales son de paso para la consecución de las segundas.
- d) La continuidad: la consciencia no va y viene sino que parece ser algo continua, lo que James acuñó con la expresión “curso de consciencia”.
- e) Atención selectiva: ante la gran magnitud de estímulos que recibimos a cada momento, sólo una parte de ellos son los que nuestra conciencia selecciona y presta atención. Según James (1980), la conciencia consiste en la comparación recíproca entre posibilidades simultáneas, en la selección de algunas y en la eliminación del resto por medio de la acción reforzadora e inhibidora de la atención. Por lo tanto, cada conciencia escoge y modifica los pensamientos según los resultados que van quedando seleccionados.

Todas estas peculiaridades no es extraño que nos remitan directamente a algunas de las características básicas de la narración clásica: el cambio como necesidad de transformación en las historias así como la intencionalidad, es decir, el enfoque de la narración y de la voluntad del personaje hacia un objetivo (Field, 1994; Sánchez-Escalonilla, 2001; McKee, 2002; Lavandier; 2003); o la selectividad de los hechos relevantes de una historia, ante la máxima del guión de la “economía narrativa”, analizada en profundidad en el Capítulo 3.

Pero antes de abordar cualquier cuestión, focalizaremos la atención en la idea de James sobre la continuidad como curso de consciencia, ya que la podemos observar también como el flujo (*flow*) del interés por la narración que analiza Ed Tan en relación a la misma.

4.1.1. El interés como emoción: el sentido del *fluir* narrativo

Ed S. Tan (1996) toma como mecanismo emocional central de la narración el *interés*. En diversas teorías de la emoción, el interés es visto como una “emoción básica” (Frijda, 1986; Izard, 1977; Tomkins, 1984). Según el autor, que se basa en gran medida en el trabajo de psicólogo Nico Frijda⁸⁰, el interés nos anima a anticiparnos, a hacer predicciones sobre los sucesos de la narración. Un film canónico, según Tan, nos promete recompensar nuestro interés con respuestas a los interrogantes abiertos por la narración: *“Interest during the act of watching films is of a hedonically positive tone because the promises imply the realization of the concerns involved, even though this may only take place at a later stage”* (Tan, 1996:86). La vinculación que propone Tan, en definitiva, no dista de aquella dualidad que apuntaba McKee al observar que la vinculación del espectador con la narración se realiza a través de la preocupación y la curiosidad (McKee, 2002). La diferencia entre ambos autores es que el concepto de “interés” formulado por Tan, aúna ambos conceptos (lo cognitivo y lo emocional) bajo uno solo.

⁸⁰ El trabajo de Tan ha sido criticado (Smith, 1999) por basar su estudio alrededor de la vinculación emocional del espectador con la narración básicamente sólo a partir del estudio de las emociones del psicólogo Nico Frijda. Por ejemplo, Ortony y Turner (1990) señalan que el interés está vinculado a lo cognitivo, en lugar de ser un estado afectivo, a diferencia de Frijda, lo cual contrastaría con la teoría que aplica Tan a su método de análisis para la conexión emocional del espectador con la narración.

Siguiendo esta misma línea, Tan explora como el interés se desarrolla en varios niveles como experiencia con la narración:

1. El aspecto del problema-solución similar a como lo analiza Bordwell en relación a la creación de hipótesis y las inferencias que hace el espectador con la narración (Bordwell, 1985),
2. La sensación que el espectador es capaz de aunar lo cognitivo y lo afectivo, en ese desdoblamiento que apuntábamos que McKee ya señalaba en cuanto a la narración,
3. Y la implicación o participación⁸¹ como *flow* (fluir o corriente incesante).

El concepto del *flow* narrativo resulta similar al apuntado por William James de “curso de consciencia” dado que se comprende esa necesidad mental del espectador de observar el mundo (o la narración) como un estado continuo, evolutivo y transformacional:

[*Flow* is the] state in which the subject appears to merge with his or her environment, this is sometimes seen when exceptionally high levels of achievement are reached. (...) It is conceivable that the film narrative produces in the viewer an imitation of this state or even the true state (...) The viewer carries out a highly specific mental activity designed to fill in the gaps. (Tan, 1996:90)

En el momento en que el *flow* se rompe, según Tan, se desvanece la involucración del espectador en la historia y en el mundo ficcional y, por lo tanto, desaparece el interés y la emoción. Torben Grodal (1999) también analiza lo que él llama la psicología del *flow* en ese

⁸¹ Traducción del concepto inglés “*involvement*”.

mismo sentido del involucramiento del espectador con la historia: “*whenever the downstream flow of the emotion process is blocked, the flow shifts toward another mode of emotional experience (1999:77)*”.

Finalmente, otro elemento clave que nos servirá posteriormente para entender por qué la narración auto-consciente no es un elemento que juegue en contra de la buena comprensión del relato, pese a que lo pudiera parecer en apariencia, según está determinado por las normas de la escritura clásica del guión sobre la necesidad de la transparencia⁸², es una nueva diferenciación que hace Tan para la experiencia narrativa:

1. Por un lado, apunta que existe la experiencia de la ficción (el viaje imaginario en el mundo de la ficción). Aquí surge la participación/implicación en la ficción.
2. Y por el otro, la experiencia del artefacto (la comprensión de la trama, los elementos estilísticos, el orden formal). En este caso, se aprecia el artefacto construido.

En la interrelación de ambas experiencias se genera la tensión creativa de la narración.

De esta manera, el espectador está, con mayor o menor grado de consciencia, advertido de que hay un diseño previo en el que se basa

⁸² En el análisis exhaustivo de Bordwell sobre el Modo de Representación Institucional (Bürch, 1985) y el cine clásico, anunció que la narrativa clásica se caracteriza por la búsqueda de la *transparencia*, una voluntad autoral y narrativa de esconder la enunciación. En palabras de David Bordwell: “*un filme narrativo representa los acontecimientos de la historia a través de la visión de un testigo invisible o imaginario*” (Bordwell, 1996:9). Por lo tanto, existe una relación entre forma y fondo, entre argumento y estilo que siempre se mantiene de igual manera; son normas extrínsecas al filme, comunes a toda construcción narrativa clásica, pautas que gobiernan la construcción del argumento y del estilo cinematográfico. La estética, pues, en el clasicismo es un medio para expresar el contenido de una narración y nunca debería convertirse en un fin en sí mismo.

una película, realizado por un narrador: “*No matter how the illusion of the diegetic effect forces the viewer to see through the artifact, one of the most important experiences of films is that the viewers is led by the hand through the fictional world*” (Tan, 1996:222). Por lo tanto, en cualquier caso, el espectador intuye que hay un plan detrás de la narrativa fílmica, la cual puede hacerse más o menos visible en las proposiciones del texto narrativo.

4.2. La transparencia clásica puesta en cuestión

El documental, tal como Jost y Gaudreault analizan al comparar mundo real y diégesis⁸³, normalmente presenta seres o hechos existentes en la realidad fílmica, la que existe independientemente de su relación con el arte de la filmación. Por el contrario, la ficción siempre nos remite, por muy fidedigna que sea a la realidad conocida por su público, a la diégesis, entendida como todo aquello que pertenece al mundo propuesto o supuesto por la ficción. Dentro de este mundo, existen unas leyes propias (que pueden tener o no conexión con el mundo real) que construyen la verosimilitud del relato y que le aportan coherencia.

La verosimilitud es lo que confiere autenticidad —entendida como coherencia dentro de las leyes del relato clásico— a las historias. Es por ello que la verosimilitud proviene normalmente de la construcción de personajes y del mundo donde se mueven, ya que es gracias a ésta que se da coherencia a la historia, y no a través de aspectos puramente formales del relato y ajenos al mundo creado. Hablar de verosimilitud, pues, no significa coherencia total con la realidad, sino con el mundo dentro del cual la historia se crea. Sánchez-Escalonilla (2001) habla de ella en clave puramente

⁸³ Diégesis entendida como *mundo posible*, según la definición de Umberto Eco: “*analitzant la narrativa, sovint cal decidir en quin sentit —sobre la base del nostre coneixement del món actual— podríem valorar els individus i els esdeveniments d’un món imaginari*” (Eco, 1990:291).

aristotélica: las historias son mimesis artísticas, una forma de arte y, por lo tanto, lo que hacen es dramatizar la vida imitándola, pero no reflejándola estrictamente.

La ruptura de la verosimilitud puede ocasionar falta de transparencia, una de las claves básicas de la narrativa clásica: el espectador de la narrativa clásica percibe que vive la historia sin intermediarios, que para él lo que ve es una ventana abierta al mundo. Según Bordwell (1996), el cine clásico no suele cultivar normas intrínsecas y idiosincrásicas para cada film, sino que las principales innovaciones de una narración a otra se dan a nivel argumental y no formal. El grado de autoconciencia, tal y como lo llama Bordwell, ofrece un abanico de posibilidades; en cine clásico el film suele no pertenecer a un autor⁸⁴ y, por lo tanto, la narración no demuestra su presencia: "*muy generalmente, podemos decir que la narración clásica tiende a ser omnisciente, altamente comunicativa y sólo moderadamente auto-consciente*" (Bordwell, 1996:160). Esta sería la caracterización general de los filmes clásicos pero existe una gradación que iría de la total inexistencia de la autoconciencia, hasta la extrema autoría, que ya la encontraríamos fuera del sistema propiamente clásico y nos situaría en el terreno del cine moderno, pasando por un abanico intermedio de narradores clásicos que de manera no sistemática muestran su presencia como narradores (por ejemplo, Orson Welles) hasta el punto de llegar al llamado manierismo. González-Requena sitúa esta contraposición entre sistema clásico y moderno justamente a partir de la idea de transparencia, como artificio fascinante, ilusión encubridora de los mecanismos que la sustentan. En el tránsito entre

⁸⁴ Entendido el autor como ser auto-consciente, la presencia del cual se hace patente en la dinámica y el estilo de la narración.

ambas épocas se acentuaron los mecanismos para que se mostrase, en gran medida, finalmente su artificio⁸⁵.

Pero, pese a que el cine clásico, analizado extensamente por Bordwell, Thompson y Staiger (1997), buscarse esta transparencia extrema, en realidad no es un elemento que nuestra construcción mental necesite para la comprensión de las historias. Como ha sido analizado por Tan, hay un doble uso de la narración, y hay una consciencia por parte del espectador que existe un agente narrador detrás de ellas, con lo cual el hecho de mostrarlo no romperá la ilusión de la verosimilitud.

La suspensión de la incredulidad analizada en el Capítulo 2 y, consecuentemente, la necesaria verosimilitud de la historia, son los elementos realmente claves para la conexión del espectador con la narración y no tanto el efecto de la transparencia clásica. La suspensión no se romperá pese al efecto metalingüístico, siempre y cuando la coherencia y el sentido del relato se mantengan y el *flow* del interés no se detenga. Es decir, se deben dar las “pistas” o “señales”⁸⁶ necesarias para que el espectador comprenda qué está viendo y pueda disfrutar y descifrar el código. Umberto Eco (1997) nos indica cómo cualquier texto tiene unas reglas del juego para su lectura y cómo el lector modelo⁸⁷ es el que sabe atenerse a dicho

⁸⁵ Según González-Requena: “Se trataba en todos los casos de deconstruir su mecanismo (del cine clásico) para sacar a la luz la verdad de su artificio (...). Pero he aquí lo más notable: ese mal objeto no dejó por ello de ser el objeto de referencia de la Historia del Cine. Pues ésta pasaría a partir de entonces, a ser reivindicada como la historia de las transgresiones (...), de la aparición de los cineastas modernos que se apartarían —y denunciarían, desenmascararían— las imposturas de los clásicos” (González-Requena, 2006:477).

⁸⁶ Traducción del concepto inglés “cue”.

⁸⁷ Según Eco, “[el lector modelo es] un lector-tipo que el texto no solo prevé como colaborador, sino que incluso intenta crear. Si un texto empieza con “Había una vez”, manda una señal que inmediatamente selecciona el propio lector modelo, que debería ser un niño, o alguien que está dispuesto a aceptar una historia que vaya más allá del sentido común”(Eco, 1997:17). La

juego. Las marcas de género, aunque a veces puedan resultar confusas —como veremos más adelante en este capítulo— son códigos que pueden repetirse de narración en narración, es decir, señales en común entre distintas películas.

En definitiva, aquello que es importante para nuestra mente es que la narración desarrolle un sentido lógico entre todos los elementos que presenta con su relato, ya que es la manera como nuestro cerebro interpreta las “señales” que le llegan del mundo exterior. De hecho, esta lógica no la aplica a las narraciones solamente, sino que es un acto que por sí solo ya hace nuestra mente cada día, al tener que enfrentarse a la manera de explicarse a sí misma “quién es”.

4.3. Evolución de la consciencia: el yo autobiográfico como narrador

Julian Jaynes (1976), antropólogo, afirmó que los humanos de hace 3000 años no tenían aún consciencia⁸⁸, lo cual generó grandes controversias. Posteriormente, el lingüista Merlin Donald (1991) planteó algo similar aunque menos extremo: la consciencia se desarrolló en cuatro estadios que coinciden con los del crecimiento cognitivo de los humanos modernos. El *homo erectus* desarrolló un sistema “mimético de representación” (podía representar el mundo y con ello comunicar sus intenciones y deseos). Sin embargo, no fue

importancia del lector modelo y su relación con “el mundo posible” creado por la historia se basa pues en esta voluntad o disponibilidad de aceptar la nueva lógica propuesta por la película.

⁸⁸ Jaynes, a partir de documentos históricos y biológicos de civilizaciones antiguas, llegó a la conclusión de que los individuos de civilizaciones desarrolladas antes de los 1000 años a.C. no eran verdaderamente conscientes. En su estudio, afirmaba que libros como la Iliada o la Biblia fueron escritos por personas que todavía no distinguían los sucesos reales de los imaginarios. Según Jaynes, la consciencia no se desarrolla hasta la llegada de la Odisea y las partes más recientes de la Biblia.

hasta el *homo sapiens* que se adquirió el lenguaje y surgió entonces la capacidad de construir relatos, mitos, que permitían contar historias en grupo, pasar el saber y recrear vivencias no presentes⁸⁹. En el caso de la evolución del niño a adulto también existen unas fases similares: la auto-consciencia surge en el niño entre los 18 y 24 meses de edad (Gazzaniga, 2010), junto al lenguaje, en relación a la memoria episódica y la capacidad para la consciencia reflexiva. No se puede saber todavía si en la vida pre-verbal el bebé tiene consciencia de sus memorias, ya que el recuerdo utiliza el lenguaje. El “yo autobiográfico” y, por lo tanto, la consciencia de uno mismo diferenciado de “el otro”, depende del hipocampo, parte del cerebro encargada de generar el recuerdo, el cual necesita el lenguaje para que se pueda generar la estructura del mismo. Es decir, lenguaje y consciencia van de la mano ya que el desarrollo del “yo” coincide con el desarrollo del lenguaje y con el desarrollo del concepto de uno mismo (J. Rubia, 2010).

Esta reflexión sobre el origen de la consciencia, nos lleva al punto de observar como la narrativa ha hecho una evolución similar: la narración que hace uso del metalenguaje no dista tanto de la reflexión que una consciencia puede hacer sobre sí misma. El hecho de ser conscientes de que somos conscientes, la llamada metacognición o “consciencia de nivel superior”, única en el hombre, no es tan diferente de las lecturas de “segundo nivel” que propone Umberto Eco (1997)⁹⁰. Se puede diferenciar entre la consciencia

⁸⁹Por otro lado, Nicholas Humphrey (2000), psicólogo británico, también apuntó la idea desarrollada por las ToM y que analizamos en el Capítulo 3 en detenimiento: la consciencia tiene como función la interacción social con otras consciencias. Esta facultad es útil para la supervivencia, es decir, como mejor interactuemos con nuestro entorno más capacidades de sobrevivir tendremos.

⁹⁰ Umberto Eco (1997) habla de dos niveles de lectura, y de un “lector modelo de segundo nivel”, similar a la diferenciación que hace Ed S. Tan (1996) al hablar de la historia como *experiencia de la ficción* y *experiencia del artefacto*. Para ello, parte asimismo del concepto básico de los formalistas rusos de la diferenciación entre *fabula* y *syuzhet* (*fábula* y *trama*): “Hay dos modos para recorrer un texto

primaria (la experiencia directa de percepciones, sensaciones, contenidos de memoria, sueños) que nos acerca en cierto modo a algunos mamíferos más desarrollados como los primates o las ballenas; y la consciencia reflexiva, que incluye el proceso de integración, observar la propia mente y sus funciones: conocer que se conoce. Cualquier análisis psicoanalítico justamente busca la reflexión sobre “el proceso mental” y, en consecuencia, traer a la consciencia procesos automáticos. En este sentido, las narraciones que reflexionan sobre el propio proceso de narrar, en el fondo, no rompen el flujo narrativo (el *flow*) en ningún momento; el interés y curiosidad por la obra sigue activo, los procesos de empatía también, simplemente se alerta que el relato que el espectador está visionando no es una experiencia “objetiva” del mundo, hay una auto-consciencia de que se está narrando, del mismo modo que también lo somos cuando analizamos por qué hemos tenido un pensamiento concreto, o por qué tenemos un recuerdo elaborado de tal manera cuando los sucesos quizás podrían haberse concretado en otra vivencia distinta a la que el hipocampo reelabora cada vez que reconstruye ese recuerdo. En definitiva, no es una acción extraña ni molesta para la mente, ya que la sabe realizar y es conocedora de su existencia, pese a que a veces pueda ser perezosa en el acto que activa el raciocinio (o la lectura externa) sobre el propio discurso.

Daniel Kahneman, psicólogo y premio Nobel de Economía en 2002, en su libro *Thinking fast and slow* (2011) distingue entre dos sistemas de pensamiento: el número 1, que es automático, rápido, emocional, estereotipado y subconsciente estaría más vinculado al sistema límbico y es el que solemos usar por comodidad ya que el cerebro es perezoso en sí mismo. Utiliza ya creencias asociadas o

narrativo: Éste se dirige ante todo a un lector modelo de primer nivel, que desea saber (y justamente) cómo acaba la historia (...). Pero el texto se dirige también a un lector modelo de segundo nivel, el cual se pregunta en qué tipo de lector le pide esa narración que se convierta, y quiere descubrir cómo procede el autor modelo que lo está instruyendo paso a paso” (Eco, 1997:37).

modos lógicos de pensar ya aprendidos para tomar decisiones o simplemente para ejecutar tareas en nuestro día a día. En cambio el Sistema 2, es más lento, requiere esfuerzo, es poco frecuente, lógico, calculador y consciente. El paso del Sistema 1 al 2, en esa toma de consciencia, es algo perezoso para la mente porque le requiere un esfuerzo suplementario. El poder de la auto-consciencia, por lo tanto, es algo que la mente puede realizar de forma innata, pero sin embargo le exige un sobre-esfuerzo de análisis y raciocinio al que no está acostumbrada y por eso no solemos usarlo o pararnos a pensar con el Sistema 2, la parte más racional o auto-consciente que forma parte de nuestro propio sistema de pensamiento.

Por otro lado, Francisco J. Rubia (2010), señala que el gran problema sobre el dualismo, la diferencia entre cerebro/mente, que viene siendo el problema que filósofos y científicos han intentado descifrar desde hace años, es justamente pensarlo de forma separada. La superación de dicha visión desdoblada acaba de dar un impulso a la neurociencia, ya que se plantea que las funciones mentales son producto de nuestra actividad cerebral. No obstante, el pensamiento del hombre, en esencia, es lógico-analista y dualista; necesita ver el mundo a través de antinomias, conceptos contrarios, diferenciar “el yo” del “mundo”⁹¹. Por ello, el relato también ha

⁹¹ Cualquier experiencia mística, independiente de la religión, justamente consigue llegar a este punto de desaparición del yo (Francisco, J. Rubia, 2010). La concepción budista en la escuela del zen insta al meditador a anular la percepción dual de la mente sobre el mundo, intentando buscar un concepto no dual, en el que el “yo” no quede separado del vacío o del mundo. Según Allan Watts, especialista en las filosofías asiáticas, en la filosofía del zen *“El acto de definir, de poner límites, de delinear, es siempre acto de división y, por ende, de dualidad, pues tan pronto como se define un límite tiene dos lados. Este punto de vista es algo sorprendente y hasta bastante difícil de comprender por parte de quienes están acostumbrados a pensar que las cosas, los hechos, y los sucesos son los verdaderos constitutivos del mundo, lo más sólido de las realidades sólidas. Sin embargo, una adecuada comprensión de la doctrina maya es uno de*

necesitado esta diferenciación en su concepción narrativa, narrador y espectador se muestran diferenciados cuando al final del proceso —pese a la existencia de un narrador/emisor— quien acaba por construir en su totalidad la historia es el lector/espectador. Todo acaba por filtrarse a través de una subjetividad, pese a que nuestra mente necesite de esta diferenciación para comprender el mundo y, por ende, el relato. Es decir, el cerebro siempre tiene presente que alguien ha construido ese relato, la existencia dual de “el otro”, aunque al fin y al cabo de un mismo relato hacemos cada uno un uso muy distinto y, por consiguiente, este ofrece múltiples lecturas⁹².

La necesidad que tiene nuestra mente para dar coherencia y sentido a los hechos (desde las percepciones, a los episodios biológicos, pasando por los sucesos que nos muestra un relato) es el punto clave que analizó y desarrolló Gazzaniga en su teoría de los dos hemisferios y la cual nos indica como la mente es una gran narradora de historias en sí misma.

4.4. La teoría del intérprete: el hemisferio izquierdo como narrador de nuestras propias historias

Michael S. Gazzaniga, neurocientífico y psicólogo, fue uno de los pioneros en explicar el funcionamiento de los dos hemisferios del cerebro. Sus primeros experimentos en los años 70 empezaron por dilucidar cómo, si el sistema calloso estaba desconectado y no unía

los requisitos más esenciales para estudiar el Hinduismo y el Budismo” (Watts, 1971:90).

⁹² Eco diferencia entre el lector modelo y el lector empírico del relato: “*El lector empírico somos nosotros, ustedes, yo, cualquier otro, cuando leemos un texto. El lector empírico puede leer de muchas maneras, y no existe ninguna ley que le imponga cómo leer, porque a menudo usa el texto como un recipiente para sus propias pasiones, que pueden proceder del exterior del texto, o este mismo se las puede excitar de manera casual*” (Eco, 1997:16).

los dos hemisferios, al enviarle una imagen al hemisferio izquierdo el paciente era capaz de explicar lo que había visto, pero en cambio, el hemisferio derecho, al estar desconectado del izquierdo no podía elaborar una respuesta verbal (Gazzaniga, 1993). Que cada hemisferio tenía sistemas independientes fue algo que se empezó a analizar y trabajar en la época pero el descubrimiento más destacable del cerebro dividido vino con el experimento siguiente:

Se presentaba un dibujo distinto a cada hemisferio; en el cerebro izquierdo el dibujo de una pata de pollo. Al mismo tiempo, el derecho veía el dibujo de un paisaje helado, pero no había conexión entre ambos hemisferios, es decir, cada uno veía algo distinto. Delante del paciente se situaban una serie de tarjetas que representaban las posibles respuestas a la cuestión implícitamente planteada: ¿qué dibujos pueden asociarse entre sí? La respuesta para el hemisferio derecho era la tarjeta con el dibujo del pollo ya que se le había proyectado una pata de pollo. Para el hemisferio izquierdo, era una pala quita nieves. Después de proyectar un dibujo a cada mitad del cerebro, se pedía a los sujetos que señalaran la respuesta correcta. Una respuesta frecuente fue la de un paciente apodado P.S., el cual señaló el pollo con su mano derecha y la pala con la izquierda. Cuando le preguntaron por qué había señalado eso: el hombre no dudó en dar una respuesta lógica para su hemisferio izquierdo: según su lógica, la pata de pollo iba con el pollo y la pala es necesaria para limpiar el gallinero. No sabía que le habían proyectado la otra imagen en el hemisferio derecho, pero él daba una explicación lógica, según su punto de vista, a lo que había realizado su cuerpo sin pensar. Debido a la separación entre los hemisferios, el cerebro izquierdo no tenía conocimiento de lo que había visto el cerebro derecho. Sin embargo, el sistema cognitivo del cerebro izquierdo necesitaba una teoría, y creó una sin problema, algo que tuviera sentido sobre lo que él mismo acababa de hacer sin conocer el por qué de sus acciones en profundidad (M. Gazzaniga; J. LeDoux, 1978).

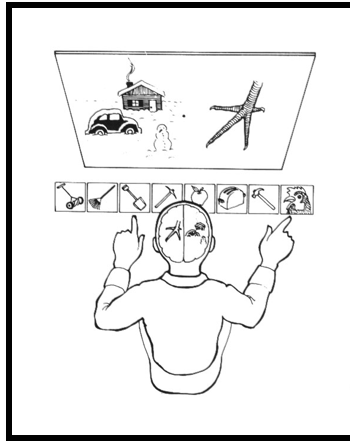


Fig.6. Imagen ilustrativa del experimento de Gazzaniga y LeDoux. Extraída de El cerebro social, 1985, M. Gazzaniga.

Posteriormente, siguieron experimentando con acciones o situaciones y los pacientes seguían dando explicaciones a lo que hacían, pese a que fueran órdenes que los investigadores habían dado al cerebro derecho. Sin embargo, el hemisferio izquierdo, le daba una explicación a cualquiera de las tareas que el “yo” decidía emprender o hacer. Este descubrimiento fue revelador para la neurociencia, no sólo por reconfirmar la teoría de que el cerebro era modular⁹³, sino por ver que cada uno de nosotros lleva un

⁹³ El sistema cognitivo modular o la organización del cerebro de tipo modular es una teoría propulsada por primera vez por el filósofo y psicolingüista Jerry Fodor (1983) con la que gran parte de los neurocientíficos y psicólogos cognitivos actualmente están de acuerdo (Gazzaniga, 1993; Damasio, 2010; Pinker, 2001). El concepto se basa en que el sistema cognitivo del cerebro está dividido en módulos no aislados, especializados cada uno en una tarea específica con sus principios y reglas propias, pero que funcionan interconectadamente, interactuando y retro-alimentándose entre sí. En consecuencia, si una de las áreas falla, el resto puede seguir funcionando autónomamente. “Sostengo que el cerebro humano tiene una organización de tipo modular. Por “modularidad” entiendo una forma de organización del cerebro consistente en unidades de funcionamiento relativamente independientes que actúan en paralelo” (Gazzaniga: 1993:16-17).

“intérprete” en su interior, un narrador interno que da significado a todo lo que el sujeto decide o emprende. Sin él, es imposible la existencia de “consciencia” que apuntábamos antes, ya que no habría un “narrador de la propia biografía”:

El intérprete también se ocupa de otras tareas. Este sistema que empezó dando sentido a toda la información que bombardeaba el cerebro —interpretando nuestras respuestas cognitivas y emocionales a aquello con que nos encontramos en nuestro entorno, preguntándose cómo están relacionadas unas cosas y otras, haciendo hipótesis, extrayendo orden a partir del caos— también construye sobre la marcha un relato de las acciones, las emociones, los pensamientos y los sueños. El intérprete es el cemento que mantiene unida nuestra historia y nos hace sentir que somos un agente coherente y racional. (Gazzaniga, 2010:310)

El hecho de que nuestro cerebro esté tan acostumbrado a ordenar y a dar una explicación a cualquier elemento que se le aparezca del mundo externo demuestra la necesidad que tiene de encontrar sentido y congruencia para las historias. Es interesante, en este sentido, otro experimento hecho por Fritz Heider y Smille Mary-Ann ya en 1944⁹⁴: elaboraron una película de animación simple donde sobre un fondo blanco se movían y entraban y salían de un cuadrado, dos triángulos y un pequeño círculo. Se pidió a los observadores describir lo que veían en la película. La mayoría desarrollaron historias muy elaboradas sobre una pequeña historia de amor entre el círculo y el triángulo, sobre el salvamento a último minuto del círculo y sobre el final feliz de la historia de amor entre uno de los triángulos y el círculo.

⁹⁴ F. Heider y Simmel M., *"Un estudio experimental del comportamiento aparente"*. American Journal of Psychology, 13, 1944.

Con este estudio, estos dos autores demostraban ya algo similar a lo que posteriormente, a través de la neurociencia, reveló Gazzaniga: nuestro cerebro da explicaciones causales y significativas a cualquier hecho. Así, ante cualquier situación, el cerebro, gran narrador por excelencia, elaborará una historia: creará agentes (personajes), acciones y situaciones que se encadenan de forma lógica, para crear su propia historia según su contexto (los valores) que le sean cómodos. De ahí, la gran importancia de la causa-consecuencia (la causalidad narrativa) para los relatos. Jonathan Gottschall (2013) da esta misma explicación —nuestra necesidad imperiosa de organizar lo inexplicable— a las leyendas urbanas, las teorías de la conspiración o las creencias religiosas. Ante hechos inexplicables, el ser humano siempre busca una explicación, quizás no científica, pero sí que tenga un relato detrás que la explique. Los hechos terribles no pueden pasar por qué sí, tiene que haber una explicación lógica de que hay un agente maligno (el diablo, poderes extra-terrenales, alienígenas) culpable de esas consecuencias.

Gazzaniga, en este mismo sentido, apunta como los sistemas de creencias en los que fundamentamos nuestras vidas, justamente, siempre necesitan dar una explicación lógica; de causa y efecto: *“En las creencias religiosas al igual que en cualquier otro tipo de creencia, observamos de nuevo que el intérprete del cerebro izquierdo pretende explicar una serie de experiencias de la vida (...) El módulo intérprete del cerebro izquierdo, que está ligado al sistema de inferencia humano, se esfuerza para construir teorías coherentes sobre las causas de los acontecimientos percibidos”* (Gazzaniga, 1993:220).

Umberto Eco (1997) alude a este mismo efecto al hablar de la verosimilitud de las historias y la suspensión de la incredulidad ante el mundo posible. Más allá del conocido efecto, el apunte paradójico que nos marca Eco es que la fascinación del ser humano por las historias es justamente la *veracidad* que siempre hay en ellas; dentro de los límites propuestos por el “mundo posible” todo tiene

coherencia y sentido, lo cual a nuestro cerebro le da tranquilidad: “*más allá de otras, importantísimas, razones estéticas, pienso que nosotros leemos novelas porque nos dan la sensación confortable de vivir en un mundo donde la noción de verdad no puede ponerse en discusión, mientras el mundo real parece ser un lugar mucho más insidioso*” (Eco, 1997: 100).

No podemos decir lo mismo del mundo real, donde la certidumbre es más difícil de medir pese a que nuestro cerebro insista en ello para dar explicaciones a cuestiones fuera de toda lógica o imposibles de comprender, como apunta Gazzaniga. Esta coherencia interna de las historias está marcada por la tranquilidad de saber que alguien, “el autor modelo”⁹⁵, ha construido la historia (el mensaje) para que nosotros la descifremos:

Hay otra razón por la que la narrativa nos hace sentirnos cómodos con respecto a la realidad. Hay una regla áurea para todo criptoanalista o descifrador de códigos secretos, y es decir, que todo mensaje puede ser descifrado con tal de que se sepa que se trata de un mensaje. El problema con el mundo real es que llevamos milenios preguntándonos si hay un mensaje y si ese mensaje tiene un sentido. De un universo narrativo sabemos

⁹⁵ Según Eco, el “autor modelo” también se diferencia del “autor empírico” de la obra. El autor empírico es quien realiza el texto pero luego el autor modelo es la idea que el lector/espectador se configura del enunciadore del texto. Así, cuando analiza el *Gordon Pym* de Edgar Allan Poe (1837), Eco observa la confusión catóptrica entre autores empíricos de la obra: “*Quién es, en todo este embrollo textual, el autor modelo? Quienquiera que sea, es la voz, o la estrategia, que confunde a los varios supuestos autores empíricos para que el lector modelo quede atrapado en este teatro catóptrico*” (Eco, 1997:28). Así pues, en narrativas auto-conscientes como las de Tarantino, este mismo juego está servido por la narrativa en sí misma: el espectador tiene una idea pre-concebida (o que surge durante el visionado del film si desconoce a Tarantino como director) de un supuesto “autor modelo” que está jugando con el relato y que le propone al espectador que juegue con él.

con seguridad que constate un mensaje y que una autoridad aural está detrás de él, como su origen y como conjunto de instrucciones para la lectura. (Eco, 1997:127)

En definitiva, no sólo busca nuestro cerebro crear ese relato ante cualquier pieza que tenga delante, sino que también sabe que hay un autor-narrador (cuando lee un libro, ve un a película, escucha a un orador) que ha trazado una lógica inferencial y causal para la coherencia interna de la historia. Por lo tanto, al coger un relato nosotros mismos ya tenemos consciencia del metalenguaje: hay una doble vía para la creación de sentido. Por un lado, el cerebro organiza la información de forma lógica, coherente y causativa. Por el otro, es consciente de que alguien ha organizado esos hechos que se le presentan. Por lo tanto, no debe extrañarle que la auto-consciencia narrativa llegue a manifestarse en la propia narración como discurso “del otro”.

En definitiva, el propio cerebro puede usar la narración con la doble lectura que le ofrece: se interesa por saber qué les pasará a los personajes de la historia (a través del efecto de la empatía y de la curiosidad); a su vez, buscará cuál es el “cifrado” que ha usado el narrador para la historia y qué juego le está proponiendo, si es que el autor así lo quiere y lo manifiesta en la forma del relato.

4.5. *Kill Bill* (vol. 1 y vol. 2): cuando el narrador es el autor

“I don’t believe in elitism. I don’t think the audience is this dumb person lower than me. I am the audience.” (Tarantino, *New York Times*, noviembre, 1997). Claramente, desde sus inicios, Quentin Tarantino ha apostado por la audiencia. Tal y como él dice, él es la audiencia. Sin embargo, su agudeza narrativa es capaz de llegar a diferentes audiencias; no sólo la cinéfila que goza, como él, de todas las referencias inter-textuales y homenajes a otras películas (suyas o de otros directores), sino también aquélla sin un bagaje cinéfilo tan

amplio.

Ante dos films —concebidos como uno solo— como *Kill Bill* (vol. 1, Quentin Tarantino, 2003) y *Kill Bill* (vol. 2, Quentin Tarantino, 2004), en los que el autor es claramente visible durante toda la narración ya que la cuarta pared se rompe continuamente y la transparencia clásica es prácticamente inexistente, nos preguntaríamos por qué sigue la narración funcionando con un espectador “no elitista”, que no sólo busque el deleite intelectual de su propuesta. La respuesta la encontraríamos justamente en el doble funcionamiento que tiene la narración del film en los dos niveles que claramente Tan y Eco diferenciaban: por un lado, como artefacto narrativo, por el otro, como experiencia ficcional en sí misma. Veamos paso a paso cómo el narrador consigue mostrarse y esconderse al mismo tiempo jugando durante todo el metraje a estos dos niveles.

4.5.1. *Kill Bill* como experiencia ficcional

Como experiencia ficcional, *Kill Bill* es altamente clásica tal y como los manuales de guión apuntan: hay preocupación y curiosidad (McKee, 2002) a partes iguales. La pregunta dramática queda claramente fijada desde el primer minuto. Fijémonos como el vol.1⁹⁶ del díptico abre con los jadeos de La Novia (Uma Thurman), en el suelo, ensangrentada y a punto de ser disparada en la cabeza por Bill (David Carradine). La víctima está fijada y la empatía es directa con el personaje (una novia a punto de casarse mortalmente herida). Bill es claramente el antagonista desde el primer minuto, personaje que se irá construyendo a lo largo de la trama. Posteriormente, para acabar de afianzar esa empatía máxima con La

⁹⁶El vol. 2 abre de la misma manera, pero dándole una vuelta de tuerca: en el vol. 2 son las palabras de Bill antes de dispararle en la cabeza las que se oyen primero, haciéndose más patente su presencia ya desde el inicio del vol. 2, el cual justamente ya nos descubrirá su identidad y construirá su personaje al completo.

Novia (algo más que necesario para la historia, dado que se trata de una asesina en serie que no tendrá ningún reparo en matar a cualquiera de sus oponentes, hasta con gusto, como le confiesa al final a Bill) el tema de la maternidad, clave para comprender al personaje y esa venganza sin límites, empezará a trazarse desde la primera actuación de La Novia.

Cronológicamente, en realidad, el “Capítulo 1” del “artefacto narrativo” que analizaremos posteriormente, se trata del dos, pero el narrador/Tarantino lo sitúa justo a continuación por la necesidad de mostrar el amor (límite) que una madre puede tener por su hija. Así, el primer asesinato que se nos mostrará será el de “Vernita Green” (Vivica A. Fox). El duelo entre asesinas se detendrá con la llegada de la niña, Nikki, la hija de Vernita. No sólo sirve para crear el efecto antagónico con el que todas las películas de Tarantino juegan, creando el choque entre claves de género y cotidianidad que ofrecen el mundo propio y original del autor⁹⁷, sino que a su vez también transmitirá la idea de la maternidad al espectador. Por un lado, con la llegada de la niña, La Novia insinúa:

THE BRIDE

Four years old, aye. You know I
once had a little girl. She'd be
five right now. Maybe you two could
of played with each other.

⁹⁷ Desde sus inicios, Tarantino juega a esa mezcla: en *Reservoir dogs* (1992) la escena inicial nos mostraba unos hombres hablando cotidianamente en una cafetería sobre temas banales, cuando posteriormente sabríamos que se trataba de criminales, atracadores de bancos. El código del género (el de gánsteres) estaba ya sembrado pero contrastaba con la actitud cotidiana de esos hombres, tanto en la cafetería, como posteriormente en su manera de relacionarse en el almacén. Lo mismo sucedería con *Pulp Fiction*, esta vez con dos asesinos a sueldo que, cuando se presentan por primera vez al espectador, hablan de las diferencias del Big Mac en las distintas partes del mundo. Luego ejecutarán el crimen que les ha sido encargado. *Kill Bill* juega a esa misma fórmula al entremezclar los asesinos a sueldo mortales con la cotidianidad de las madres de familia.

Esta afirmación nos da ya pistas de la pérdida sufrida por La Novia. Por otro lado, Vernita será capaz de cualquier cosa en esta secuencia por su hija, desde insinuarle a La Novia que su hija la necesita (y por tanto, que no la mate), hasta intentar matar por sorpresa a La Novia, disparándole a traición mientras le prepara los cereales a su hija, pese a que esto no sea parte de su código de honor. Vernita es sólo el ejemplo en minúsculas de lo mismo que hará la protagonista del film en los dos volúmenes; una madre capaz de llegar hasta límites insospechables para vengar lo que le hicieron y la “supuesta” muerte de su bebé.

La película continúa acabando de afianzar ya toda la empatía del espectador con esa asesina en el siguiente capítulo narrativo. Ahí se nos revela lo que sucedió cuatro años atrás en El Paso y que la novia en cuestión estaba embarazada. Seguidamente, la narración salta de nuevo cuatro años adelante y vemos como La Novia despierta en el hospital después de un largo coma. El llanto desgarrador de ésta al verse sin su bebé (sin la barriga de embarazada) no pone lugar a dudas sobre cuál es el motivo de su venganza: matar al hombre que arruinó su vida y le quitó a su hija. Asimismo, la curiosidad por saber el final de la historia también se activa: ¿conseguirá La Novia saldar todas sus deudas con la letal banda de la que formó parte y con Bill, su cabecilla (y examante)? Y a su vez, poco a poco, todas las hipótesis de curiosidad también se irán planteando y resolviendo, especialmente, alrededor de “quién es Bill” y por qué le hizo algo tan sanguinario y cruel a una novia.

La conexión con el personaje está claramente elaborada de forma clásica, no hay opacidad y la emoción —pese a los momentos de divertimento coreográfico sanguinario con los que está salpicada toda la narración— reinará en los momentos claves del film, como por ejemplo, llegados al final. Precisamente, *Kill Bill vol. 2* es donde recae todo el poder emocional de la propuesta dividida en dos

partes, tal y como el crítico Roger Ebert señaló en su día:

Of the original "Kill Bill", I wrote: "The movie is all storytelling and no story. The motivations have no psychological depth or resonance, but are simply plot markers. The characters consist of their characteristics." True, but one of the achievements of "Volume 2" is that the story is filled in, the characters are developed, and they do begin to resonate, especially during the extraordinary final meeting between The Bride and Bill -- which consists not of nonstop action but of more hypnotic dialogue and ends in an event that is like a quiet, deadly punch line. (Roger Ebert, Abril, 2004)

Así, fijémonos como la última secuencia, el cara a cara entre Bill y Beatrix Kiddo (ahora ya sabremos su nombre e identidad al completo) es emoción pura, un reencuentro entre dos enamorados con una historia de amor imposible. Por un lado, La Novia descubrirá que su hija está viva. El espectador gozará de que, por fin, le sea revelada esta información a la protagonista, información que nosotros ya tendremos desde el final del volumen 1, en una gestión óptima de la ironía dramática por parte del narrador. Por otro lado, el enfrentamiento final estará lleno de tensión emocional: es de todas las muertes perpetuadas por La Novia la ejecutada con menor espectáculo. El combate no se realiza a través de la acción sino de la emoción, en un diálogo perfectamente medido, lleno de texto y subtexto a partes iguales:

BILL

He taught you the ten point palm
exploding heart technique?

THE BRIDE

Of course he did.

BILL
Why didn't you tell me?

She doesn't have an answer. She looks
at him apologetically;

THE BRIDE
I don't know...Because...I'm
a...bad person.

He smiles at her duplicitly, and says
with blood on his lips;

BILL
No. You're not a bad person. You're
a terrific person. You're my
favorite person. But every once in
a while...you can be a real cunt.

They smile at each other⁹⁸.

Por fin, todas las piezas encajan, tanto para los dos enamorados
enfrentados como para el espectador: Bill sabe por qué Beatrix
desapareció sin decirle que estaba embarazada de un hijo suyo⁹⁹;

⁹⁸ Muestra del diálogo del guión original que posteriormente en el film se re-
editó. Se puede leer el diálogo completo en <http://www.imsdb.com/scripts/Kill-Bill-Volume-1-&-2.html>

⁹⁹ La Novia toma una decisión muy humana con la que los espectadores
claramente pueden empatizar, darle una vida mejor a su hija lejos del mundo de
Bill:

THE BRIDE
Yes, but it's the right decision.
And I made it for my daughter.
Everybody on this earth deserves to
start with a clean slate. But with
us - my daughter would be born into
a world she shouldn't be. Robbing
her of the one thing everybody

Beatrix Kiddo sabe los motivos por los que Bill fue capaz de dispararle en la cabeza y robarle a su hija. Ambos, en el fondo, siguen profesándose un gran amor, pero la venganza y el rencor está por encima de esto. La manera como Kiddo mata a Bill también es magistral al recoger y concentrar toda la emoción sembrada en la historia, gracias a las enseñanzas de Pai Mei. No sólo se recoge lo sembrado de las enseñanzas del maestro chino, sino también se ayuda a crear el estatismo necesario para concentrar la emoción de la muerte final, para nada sanguinaria como habría podido parecer después del resto de asesinatos: si recordamos la trama, con la aplicación de los cinco puntos mortales, cuando Bill se mueva y active con más fuerza su curso sanguíneo entonces morirá. Así, el relato permite que ambos personajes tengan hasta tiempo de despedirse, en una muerte estática y antagónica al resto de asesinatos, llenos de acción y masacres. En el clímax final pesará más la emoción y la construcción de personajes que la acción.

Se completa así un camino de venganza y la pregunta sembrada al inicio (¿conseguirá dar con Bill y vengarse de él?) es respondida para satisfacción de la curiosidad de la audiencia. La emoción final del reencuentro con su hija y el cumplimiento de su venganza son totalmente clásicos, pese al gran artificio aparente del relato. La Novia recupera a su hija, en una película que nos cuenta de forma clásica la fuerza de la maternidad, tal y como reza el intertítulo final que Tarantino coloca de forma explicativa, sin reparos, al final de la película: *"The lioness has rejoined her cub and all is right in the jungle"*.

Todo ello nos sirve para ratificar que la base necesaria para que el espectador siga conectado en todo momento a la historia está sembrada y bien afianzada. El interés y el *flow* narrativo, la

deserves. She would be born with
blood stains. I had to choose. I
chose her.

sensación de fluidez, transformación y continuidad, coherente y con significado, no se rompe ni un sólo instante. A cada pregunta que la mente del espectador pueda tener sobre los personajes o sobre algún aspecto narrativo para buscar la organicidad del relato, la propia narración tiene la respuesta escondida en alguna de sus partes. La película está llena de pequeños detalles que Tarantino nunca deja sin atar para dar respuestas a la posible incomodidad del espectador ante una hipótesis formulada pero no respondida. Por ejemplo, podríamos preguntarnos si Elle Driver (Daryl Hannah) muere, después de que La Novia le quite el único ojo que le queda y la abandone en la caravana de Bud (Michael Madsen). El narrador ha sabido plantar anteriormente la peligrosidad de la serpiente Black Mamba (con ironía incluida, al ser el sobrenombre de La Novia dentro de la banda) cuando Elle Driver mata a Bud con un ejemplar. La propia Elle le explica a Bud la peligrosidad de la serpiente después de que lo haya mordido. Antes de que La Novia salga de la caravana, el narrador tiene presente mostrarnos el detalle de la Black Mamba, viva y acechante, en el suelo de la caravana. Se elide la muerte de Elle Driver, pero la respuesta está plantada¹⁰⁰ dentro de la narración.

Ante tal buena predisposición por la correcta construcción de la historia, nos preguntaríamos pues cuál es la voluntad para el artefacto. A un segundo nivel, parecería que el narrador-autor, Tarantino, quisiera llevar al límite la narración y el poder del “fluir narrativo” con cada una de las apuestas de auto-consciencia que realiza con su artefacto narrativo (características por las que el autor es más conocido y adorado por sus fans).

¹⁰⁰ Con *plantar* nos referimos al recurso guionístico —al que volveremos más adelante— conocido como *planting* o implantación (Chion, 1992, del francés *planter*), o *foreshadowing/pay-off* (Linda Seger, 1994), donde se siembra una información o situación que más tarde se recogerá o tendrá consecuencias.

4.5.2. *Kill Bill* como artefacto narrativo

El artefacto narrativo de *Kill Bill* está tan calculado como la clásica base emotiva sobre la que se sustenta. Podría decirse que Tarantino modula dicho artefacto en dos niveles: un primero que es del goce de la primera lectura, donde la auto-consciencia de la narración y del narrador se revelan constantemente. Pero igualmente hay una segunda lectura (o tercera) apta para un “lector modelo de segundo nivel”, en palabras de Umberto Eco. Este espectador va a buscar en un segundo visionado todos aquellos detalles, referencias y citas intertextuales, típicamente postmodernas, que hace Tarantino como homenaje a sus películas favoritas de western, de cine de gánsteres, cine negro y cine oriental¹⁰¹. El guión está sembrado de elementos que pueden irse descubriendo visionado tras visionado, pero la narración ya da la clave de lectura en su primer intertítulo, la primerísima imagen de la película:

“Revenge is a dish best served cold”
Old Klingon proverb

No sólo nos indica de qué irá temáticamente el argumento del film, sino que el anuncio de que se trata de un proverbio “Klingon”, aludiendo a la raza de humanoides de la serie *Star Trek*, está sembrando ya la clave de lectura intertextual que tendrá toda la pieza. A un espectador no docto en el mundo tarantiniano, le puede pasar de largo esta clave de lectura y simplemente comprender que está a punto de ver una película sobre la venganza. Un espectador de segundo nivel lo comprenderá y buscará el resto de claves que pueda apreciar en un primer visionado, o gozará hasta de un tercer o cuarto visionado lleno de matices por explorar. Fijémonos como no sólo los homenajes cinéfilos bañan toda la narración, sino como el

¹⁰¹ Pueden verse algunas de las citas cinéfilas y homenajes de *Kill Bill* en: <http://wiki.tarantino.info>.

autor también encripta mensajes que el espectador que desee puede descifrar. Así, por ejemplo, si antes citábamos el intertítulo inicial, ahora podríamos referirnos al final: hasta los títulos de crédito tienen componente narrativo en la película. Y es que, llegados al final, un nuevo intertítulo nos informa que La Novia está:

Based on the character of
"The Bride" created by Q and U.

En este caso, el intertítulo final puede pasar inadvertido a casi todos los espectadores, y será necesaria una labor de investigación y de segunda lectura para la comprensión de este detalle¹⁰². Vemos así como el narrador propone un juego (de pistas, de dobles sentidos) que sobrepasa los límites del relato si el espectador así lo desea, ya que no afecta el deleite de la experiencia ficcional en sí misma.

Pero el efecto de la auto-consciencia narrativa aparece ya en la lectura de primer nivel, en ese diálogo que se establece entre el goce de la ficción para saber cómo acabará la historia y la voluntad constante del narrador/autor de mostrarse ante el espectador, no sólo proponiendo el juego que se derrama más allá de la narrativa, sino haciéndose visible escena tras escena, rompiendo la cuarta pared. Así pues, ¿cómo se convierte la narración de *Kill Bill* en auto-consciente ya en el primer visionado sin distanciar al espectador de la historia?

a. Presencia del narrador mediante el desorden narrativo

La historia de los dos volúmenes (los cuales tienen un arco dramático cada uno de ellos perfectamente tramado) tiene unidad tanto temática como capitular, es decir, la numeración de los

¹⁰² Se refiere a (Q)uentin y (U)ma Thurman. Ambos pensaron en el personaje de La Novia juntos mientras filmaron *Pulp Fiction* (1994). Ambos hablaron sobre qué tipos de películas les gustaría hacer y generaron el concepto de *Kill Bill* y su protagonista, La Novia-Beatrix Kiddo.

capítulos continúa del volumen 1 al 2. Así, el conjunto narrativo se desarrolla a través de diferentes capítulos, tomando prestado este formato de la novela. No sólo podría dar la sensación de que la estructura capitular tendría que romper el “flujo narrativo”¹⁰³, sino que además, al subvertir el tiempo de la historia, por medio del desorden temporal de los capítulos, podría hasta confundir al espectador y romperse la conexión con la historia y la suspensión de la incredulidad¹⁰⁴. Sin embargo, esto no sucede.

¹⁰³ Nótese como todos los manuales de guión son contrarios al uso de ciertos recursos novelísticos en el entorno dramático, dado que ambos estilos narrativos utilizan técnicas diferentes para conectar con su público. En una entrevista de Lluís Amiguet a McKee (La Vanguardia, 05.12.2002), el gurú lo formula de la siguiente manera:

Lluís Amiguet: Y adaptar a Proust y Joyce?

Robert McKee: –¡Ni tocarlos! El cine debe dejarlos tranquilos: no son traducibles a imágenes.

A:–¿Nadie lo ha conseguido?

M:–Visconti se acercó. Al adaptar “Muerte en Venecia”, de Thomas Mann, logra algo muy difícil. Consigue objetos correlativos.

A:–¿Qué?

M:–¿Cómo describes un pensamiento complejo en la pantalla? El cine filma un personaje, pero no explica lo que piensa. La cámara filma su rostro triste, pero viéndolo no puedes adivinar que se acuerda de su novia o que se añora tal vez de la madre muerta joven.

A:–Lo ves triste pero nada más.

M:–Por eso tienes que conseguir filmar un objeto que sugiera ese pensamiento o estado de ánimo. Visconti en “Muerte en Venecia” logra ambientes que reflejan lo que piensa y siente el protagonista.

A:–Complicado.

M: –Sí, porque nosotros pensamos con palabras, no con imágenes.

A:–Pero recordamos imágenes.

M:–Sólo fragmentadas y conectadas con palabras. Nuestra vida interior son palabras y ese es el territorio natural del novelista.

A:–Y por qué no se pueden explicar sentimientos con imágenes?

M:–Se puede, pero no copiando a Proust, sino de un modo nuevo y diferente. Y ese será el arte del siglo XXI y nosotros los guionistas seremos los Proust, los Joyce y los Faulkner del nuevo arte.

¹⁰⁴ Como analizaremos en profundidad en el Capítulo 6, gran número de manuales de guión cinematográfico hacen alusión a un uso de los flash-backs

Por un lado, como hemos expuesto con anterioridad, con el efecto de la experiencia de la ficción, la emoción está tan potentemente sembrada en la imagen de apertura del film (La Novia ensangrentada) que la continua insistencia en romper *la cuarta pared* con el efecto de los capítulos no consigue distanciar al espectador de dicha experiencia. Se ha interesado ya por ese personaje y quiere saber quién es. Además, los capítulos no son cortinillas molestas para el transcurso del relato, al contrario, añaden información y guían dentro del relato. Así, el desorden narrativo se reconstruye gracias al intertítulo y a la estructura capitular. Por un lado, nos guía sobre en qué situación (momento/capítulo) nos encontramos, por el otro, además se añaden intertítulos expositivos sobre el momento temporal al que el relato ha saltado. En este sentido, el desorden narrativo es fácil de reconstruir. El juego está servido asimismo en la primera lectura. El espectador debe reconstruir la historia al mismo tiempo que experimenta la ficción, pero Tarantino es hábil: la reconstrucción del orden del relato funciona al mismo tiempo que el relato da respuesta a las hipótesis de curiosidad expuestas. Así, el saltar atrás en el tiempo se convierte no sólo en el juego del artificio narrativo sino también en una forma de completar informaciones sobre el personaje o la acción. Ambos niveles, la experiencia de la ficción y la experiencia del artefacto se complementan entre sí y se retroalimentan.

Por ejemplo, recordemos el capítulo 7: “The lonely grave of Paula Schultz” en el que necesitamos saber, como

moderado, es decir, de la no ruptura de la temporalidad lineal, ya que pueden ralentizar el ritmo del filme si no están bien planteados. Syd Field (1994) señala que no se debe utilizar este dispositivo hasta que se haya creado en el público la necesidad y el deseo de saber. Sin embargo, si la no-linealidad y el *flash-back* están bien integrados en la narración, sin romper la ilusión de la transparencia, no tiene por qué conllevar dificultades de comprensión ni problema en el *fluir emocional* de la narración.

espectadores, cómo se las ingeniará La Novia para salir del ataúd. El salto al capítulo posterior, el número 8: “The cruel tutelage of Pai Mei”, en formato de *flash-back*, o analepsis en palabras de Genette (1989), nos dará la clave de cómo La Novia consigue romper la madera de un ataúd a tan sólo ocho cm de distancia. Este capítulo número 8 no sólo responderá a hipótesis de curiosidad sino que además ayudará a plantar importantes informaciones necesarias para el posterior desarrollo del film: por un lado, vemos por primera vez cómo era la estrecha relación de Bill y Kiddo cuando ella era su aprendiz, por otro, Bill contará la importancia de los cinco puntos mortales que sólo conoce Pai Mei (Gordon Liu). Ambas informaciones son, como hemos visto, vitales para el desenlace del film. Finalmente, el cruel tutelaje de Pai Mei de igual modo revertirá en la construcción de la conversación final entre Elle Driver y La Novia, cuando esta última le pregunte por qué Pai Mei le sacó el ojo a Elle Driver.

Como vemos, pese al desorden narrativo todas las informaciones van conectándose entre sí y tomando forma gracias al efecto de la causa-consecuencia¹⁰⁵. La necesidad de que la narración tenga una

¹⁰⁵ Como analizaremos en profundidad en el Capítulo 6 sobre la necesidad de crear orden y jerarquía en la narración, y como ya ha quedado apuntado en este capítulo, en narrativa clásica es determinante la relación causa-consecuencia, que permite reubicar los sucesos de la historia cronológicamente. Seymour B. Chatman (1989) aplica estos criterios al medio cinematográfico, apuntando que la dislocación temporal en este medio puede agudizarse al tratarse de una técnica de composición narrativa basada en el montaje. Para el autor, la posibilidad de reordenar los sucesos narrativos anacrónicos en cine se basa en la suposición de que hay un hilo de la historia que lleva, en palabras de Chatman, un centro de gravedad temporal. Las anacronías pueden ser reubicadas, en el modelo clásico, cuando se contrastan con este hilo central. El mismo Chatman también indica las variaciones que se han dado en otros tipos de modelos narrativos, especialmente en el cine primitivo, donde por ejemplo *Intolerancia*, jugaba con dos o más hilos de historias, cada uno de ellos con su propio centro de gravedad, que se encadenan sin provocar ninguna relación temporal entre ellas. El caso de *Intolerancia* sería el modelo fundacional del relato coral que veremos en el Capítulo 6.

coherencia y un significado es la base sobre la cual debe construirse, ya que es lo que nuestro cerebro buscará en todo momento para comprender y reconstruir el relato. El desorden narrativo, que marca claramente la existencia de un narrador/autor detrás que quiere hacerse notar, no molesta al curso de la narración si la misma va respondiendo y dando forma coherente al relato en cada uno de sus pasos.

Finalmente, veamos como el autor/narrador no se lo pone difícil a la audiencia ni en el primer visionado, todo lo contrario: guía al espectador dentro del desorden narrativo desde el primer minuto. Fijémonos como con los créditos iniciales después de la primera imagen de La Novia ensangrentada, ya nos dan las claves de la “lógica del cifrado” que el autor nos propone y de la que nuestro cerebro toma nota:

1. Lucy Liu as O-Ren Ishii
2. Vivica A. Fox as Vernita Green
3. Michael Madsen as Budd
4. Daryl Hannah as Elle Driver
5. David Carradine as Bill

El orden es claramente el de la lista que hará la novia para ir matando, uno a uno, a todos los miembros de la “*Deadly Viper assassination squad*”. Así, cuando empieza el capítulo 1 ya empieza el juego de desorden temporal al indicarnos que va a por la “número 2” de su lista en ese capítulo: “CHAPTER ONE: 2”. Como se puede observar, el capítulo 1 sirve para conectarnos con la idea de la maternidad y la empatía con esa asesina en serie, a la vez que nos da ya pistas sobre el desorden narrativo con el que el narrador piensa jugar durante toda la pieza. En definitiva, no hay

desorientación posible ni duda alguna sobre el juego que nos propone el narrador/autor con el artefacto narrativo.

b. Presencia del narrador a través de la gestión del conocimiento

En segundo lugar, la presencia del narrador se hace presente también por medio de la gestión del conocimiento. Mientras que en la narración clásica la transparencia busca demostrar la mínima presencia del narrador, intentando plantar la información de manera que parezca surgida de la situación o del propio personaje, Tarantino no tiene problema en demostrar su presencia haciéndose visible en la ocultación o el ofrecimiento de informaciones relevantes.

Uno de los ejemplos más paradigmáticos, y más comentado en foros cinematográficos¹⁰⁶ por los espectadores, es la ocultación del nombre de Beatrix Kiddo en el volumen uno a través de un pitido (“bleep”). De hecho, el guión original ya incluía este efecto narrativo:

```
THE BRIDE
Hello sweety, I'm *(BLEEP)*, what's
your name?

* Whenever during the picture somebody says The Bride's real
name, it will be BLEEPED OUT ON THE SOUNDTRACK, ...that is,
till I want you to know. *
```

Fig.7. Extracto del guión original de Kill Bill Vol. 1.

Como puede observarse claramente, Tarantino muestra en el propio guión la presencia del “yo” como demiurgo dominador de toda la narrativa. La auto-consciencia de la narración es más que presente y del autor como ente que ofrece la información al espectador cuando

¹⁰⁶Foros consultados: Screenplays-online (<http://www.screenplays-online.de>) y Movies and Tv (<http://movies.stackexchange.com>)

lo desea. Sin embargo, de nuevo, podemos ver como Tarantino usa el doble juego: se muestra pero no va en contra del espectador. Le hace consciente de su presencia, pero no le dificulta la comprensión de la historia ni el deleite o inmersión (*engagement*) en ella. Lo cierto es que no revelar su nombre auténtico no impide que podamos seguir a La Novia, con la que conectamos igualmente a nivel emocional habiendo visto que perdió a su bebé. Al mismo tiempo, el pitido suma una nueva hipótesis de curiosidad a las inherentes en la propia trama: queremos saber cuál es su nombre, pese a que, posteriormente, desvelarlo en el volumen 2 no aporte un reconocimiento, una “anagnórisis” en términos trágicos, pero sí se da respuesta a esa ansiedad por saber que nos ha impuesto el autor/narrador (el cual juega con esa característica innata de nuestra mente, curiosa por naturaleza).

Otra de las razones que se han dado para la ocultación del nombre es que el volumen 1 nos presenta un personaje con un *background* difuso, que será completado emocionalmente con detalle y con redondez en el volumen 2 en el capítulo 6: “Massacre at two pines” y durante el resto de capítulos en los que veremos el pasado de Kiddo y Bill juntos. Esta podría ser una de las razones por las que la narrativa decidiera no darnos el nombre pero, tal y como el propio Tarantino indica en el guión, en última instancia, es su deseo de autor/demiurgo jugar con la audiencia.

Por otro lado, otro elemento narrativo que también demuestra la presencia del autor-narrador es la voz en *off* o los parlamentos de La Novia. Se ofrece información en este caso que podría llegar a ser coherente si pensáramos que La Novia relata toda la historia desde el futuro, una vez ha concluido la historia. Si analizamos cada una de sus aportaciones en *off* observaremos que es una voz en *off* con

focalización cero¹⁰⁷, dado que sabe más que el propio personaje dentro de la trama (lo que debería corresponder a una focalización interna o subjetiva). Como hemos dicho, no aporta problemas al espectador porque puede darle una coherencia si piensa que La Novia está contando la historia en retrospectiva, aunque en ningún momento la narración nos muestre al personaje empezar el relato desde un momento futuro o nos dé pistas sobre en qué punto se sitúa¹⁰⁸.

Fijémonos en la primera aparición en el capítulo 1 del *off* de La Novia contándonos el *background* de Vernita. Estilísticamente, la posición de la cámara es cenital, distanciándose por un momento de la escena y mostrándonos la casa desde una perspectiva imposible, si no fuera el autor quien en realidad nos está hablando:

As The Housewife fixes the coffee, we hear
The Bride's VOICEOVER ON THE SOUNDTRACK:

THE BRIDE (V.O.)
This Pasadena homemaker's name is
Jeanne Bell. Her husband is Dr.

¹⁰⁷ Gérard Genette (1989), en la posición del narrador respecto al discurso, distingue cuatro tipos de focalizaciones: focalización cero (el narrador omnisciente del cine clásico), focalización interna (limitado por el punto de vista de un personaje), focalización variable (focalización interna que se alterna desde el punto de vista de cada personaje y puede llegar a producir un efecto de focalización cero) y focalización externa (el narrador describe pero no entra en su consciencia, literariamente hablando). En este último caso, lo podríamos asimilar a la narración cinematográfica objetiva, que no quiere contarnos las motivaciones de los personajes, convirtiéndolos en opacos para el espectador.

¹⁰⁸ Tanto en *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) como en *American Beauty* (Sam Mendes, 1999), la voz en *off* de ambos protagonistas cuentan la historia en retrospectiva informándonos de que ya han muerto y van a contarnos las causas de cómo acabó su vida. Hay una coherencia diegética dentro de los parámetros de la lógica narrativa que nos presentan. En el caso que nos ocupa, la voz en *off* de La Novia, en cambio, tiene una concreción temporal y situacional mucho más abstracta, por lo que pareciera confundirse en cierto modo con la voz del narrador (del propio Tarantino) para marcar todavía más su presencia en el relato.

Lawrence Bell. But back when we were acquainted, five years ago, her name was VERNITA GREEN. Her code name, was "COBRA"... Mine was BLACK MAMBA.

La Novia nos da una información muy valiosa para comprender la situación dramática (son dos asesinas retiradas que, por eso, pese a ser madres de casa, pueden luchar al nivel que lo hacen), pero sin embargo, no sabemos desde qué punto temporal futuro nos la está mostrando. Este hecho, sumado al punto de vista cenital, nos está subrayando la presencia del artefacto narrativo, la voz del autor en sí misma a través de la voz en *off* de La Novia.

Por otro lado, al inicio del volumen 2, La Novia, conduciendo un coche descapotable, nos hace un resumen de todo lo sucedido incluyendo las otras muertes que todavía no hemos visto, de Bud y Elle Driver):

INT. CAR (MOVING) - NIGHT¹⁰⁹

The Bride behind the wheel of a Volkswagen Karman Ghiaconvertible. Her long blonde hair whipping in the wind.
A PROCESS SHOT PLAYS behind her.

THE BRIDE (V.O.)
Looked dead, didn't I? Well I wasn't, but it wasn't for lack for trying, I can tell you that.
Actually Bill's last bullet put me in a coma. A coma I was to lie in

¹⁰⁹ En el guión original este monólogo de La Novia estaba situado al inicio de la película del volumen 1, es decir, antes del Capítulo 1. El cambio de situación del monólogo (y posteriormente convertido en un monólogo a cámara) fue debido a la decisión de fragmentar la película en dos volúmenes, pese a ser pensada originariamente como uno solo.

for five years.
When I woke up, ...I went on what
the movie advertisements refer to
as a Roaring Rampage of Revenge. I
roared and I rampaged and I got
bloody satisfaction. In all, I've
killed 33 people to get to this
point right now.
I have only one more.
The last one.
The one I'm driving to right now.
The only one left.
And when I arrive at my
destination.....
..... I'm gonna Kill Bill.

En este caso, pese a que posteriormente veremos tras el último capítulo “Last chapter: face to face” la misma situación de La Novia en blanco y negro conduciendo el descapotable y podremos comprender que el inicio del volumen dos se trataba de un *flash-forward*, en este caso, se rompe de nuevo la cuarta pared: esta vez no es un uso del punto de vista cenital sino que la protagonista da su monólogo directamente a cámara.

En ambos casos, pese a la presencia autoral de la voz de Tarantino como narrador a través de su personaje y de la ruptura de la cuarta pared, la información que nos da La Novia es tan necesaria para la construcción de la historia que no impide el correcto desarrollo narrativo. La ruptura de la cuarta pared subraya la presencia, de nuevo, del artificio de la narración y la auto-consciencia de la narración.

c. Presencia del narrador a través del estilo ¹¹⁰

Finalmente, una última manera que tiene Tarantino de demostrar su presencia como demiurgo es a través del estilo visual de la pieza. El cambio de color a blanco y negro (por ejemplo, en la lucha contra “*the 88 maniacs*”¹¹¹), el cortometraje *anime* insertado en el capítulo 3 para contarnos el pasado (*background* del personaje) de O-Ren Ishii (Lucy Liu), o el subrayado en color rojo sumado a la banda sonora de alarma cada vez que La Novia ve a uno de sus objetivos —emulando y homenajeando la clásica serie *Ironsides* (1967-1975)— nos demuestran claramente la voluntad de un director que está jugando con el estilo de su historia.

Sin embargo, se puede observar como ninguno de estos cambios molestan al desarrollo de la historia, ni al flujo narrativo o al interés entendido como curiosidad y preocupación por los personajes, así como al arco emocional del relato, que se mantienen a la perfección. Hasta la pieza de anime, que podría ser el elemento estilístico que saltaría más de toda la pieza, queda bien insertado gracias al puente

¹¹⁰ Dentro de la narración cinematográfica, Bordwell diferencia entre argumento, estilo e historia. Mientras define el argumento como proceso dramático, el estilo lo define como proceso técnico. Aún así, para Bordwell los dos sistemas coexisten en la narrativa cinematográfica. Así, el autor define la narración en el cine de ficción como “*el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador. En consecuencia, el filme no sólo narra cuando el argumento organiza la información de la historia. La narración incluye también los procesos estilísticos*”.(Bordwell, 1996: 50)

¹¹¹ El cambio de color se argumenta que no es sólo como homenaje a las películas de los 70 y 80 de kung fu que en Estados Unidos empezaron a aparecer en televisión. El blanco y negro (así como el negro y rojo), se utilizaron para ocultar la sangre a la censura. Originalmente, en *Kill Bill* no hay efectos fotográficos en blanco y negro y se acabaron utilizando (en la versión japonesa no los hay), porque la MPAA (*Motion Picture Association of America*) exigió tomar medidas para rebajar el exceso de violencia de la escena. Tarantino utilizó simplemente el viejo truco para los mismos fines, y no sólo como un homenaje a la época.

que hace la voz de La Novia contándonos quién fue O-Ren Ishii y cómo llegó hasta ella. La conexión con la historia principal es clara para que podamos ver la significación de por qué el narrador ahora necesita contarnos el *background* del personaje. Del mismo modo que lo hizo con Vernita con la voz en *off* inicial, ahora desarrolla en más profundidad el siguiente personaje al que La Novia va a asesinar al contarnos su pasado.

En definitiva, de nuevo, el narrador se hace marcadamente presente en sus desafíos estilísticos, pero el fluir narrativo está tan bien armado en la base del relato por lo que no acaba afectando la conexión del espectador con la narración.

4.5.3. Consideraciones finales sobre Tarantino y la narración auto-consciente

Tal y como vimos, Bordwell subraya la existencia del abanico de posibilidades que puede mostrar una narración para hacer visible el narrador y el autor que se esconde detrás: "*¿Hasta qué punto la narración muestra reconocimiento de que se dirige a una audiencia?*" (Bordwell, 1996:58). Pese a que la transparencia fuera claramente una apuesta formal del clasicismo, no es un elemento indispensable para la buena comprensión y asimilación natural de las narraciones por parte del espectador. El doble nivel de lectura con el que se ha analizado *Kill Bill* nos demuestra como las narraciones pueden ser más o menos auto-conscientes, sin perder por ello su conexión con el espectador y su finalidad: hacer vivir una experiencia emocional a la audiencia.

Sin embargo, el grado de auto-consciencia de la narración y la visualización del artificio narrativo puede ser más o menos fácil para el espectador. Como más transparente sea, y como menos presencia del autor haya, menos esfuerzo mental o necesidad de raciocinio sobre el código/lógica planteados habrá por parte del espectador. Podríamos decir que, del mismo modo que Kahneman (2011) hablaba de los dos sistemas, en el caso de la transparencia

clásica el Sistema 2 debe esforzarse menos, mientras que en casos como los de *Kill Bill*, donde la narración exige un esfuerzo de relectura mientras se visualiza, hay una activación de este Sistema 2, el cual lleva a la consciencia el relato y la necesidad de ser analizado para su correcta comprensión.

En conclusión, del mismo modo que hay una toma de consciencia de nuestra lógica de pensamiento o de nuestro “narrador interno”, la manera cómo “el intérprete” organiza el mundo que percibimos (Gazzaniga, 1993), cuando el relato se hace visible y el narrador auto-consciente tomamos también consciencia del discurso del “otro”, del “intérprete” que tenemos delante.

En el caso de Tarantino, como hemos visto es un narrador egocéntrico pero amable con su público; quiere hacerse notar pero nunca juega contra los espectadores ni lo que sabe que sus mentes, constructores natos de narrativas, necesitan: coherencia, sentido, causalidad y emoción.

Sin embargo, otro tipo de narrativas donde el narrador se hace igual de presente como Tarantino, rompiendo las expectativas que tiene el espectador sobre la lógica de géneros, los estereotipos, o sobre la coherencia con la que espera que construya la historia, son mucho menos amables. Veamos el doble caso de dos relatos, ambos firmados por uno de los guionistas con más personalidad de Hollywood en la actualidad, Charlie Kaufmann, y cómo convirtiéndolos en relatos auto-conscientes, consiguió llevarlas al límite creando dos efectos opuestos.

4.6. *Adaptation versus Synecdoche, NY: cuando la consciencia está en la ficción*

Charlie Kaufman quizás sea hoy en día uno de los guionistas con más voz en Estados Unidos. Pese a no haber dirigido sus guiones anteriores a *Synecdoche NY* (Charlie Kaufman, 2008), y que esta

fuera dirigida por él mismo a pesar de estar pensada para Spike Jonze¹¹², su voz narrativa tiene una personalidad autoral al mismo nivel que la de cualquier otro director de cine. A diferencia de Quentin Tarantino, el interés de Kaufman recae especialmente en los límites del arte, en la línea que divide realidad y ficción más que en demostrar su propia voz como consciencia ante el espectador. No es de extrañar pues que *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999) empiece con una actuación de marionetas, para luego contarnos la historia de unos personajes que pueden entrar dentro de la mente de Malkovich (y actuar como marionetistas con él); *Adaptation* (Spike Jonze, 2003) juegue entre la realidad y la ficción de la vida de un guionista, una novelista y el libro y guión que escriben cada uno en tiempos alternos; y que *Synecdoche, New York* juegue a fundir realidad y ficción dramática mostrándonos la obra magna de Caden (Philip Seymour Hoffman), un director teatral que acaba entrando y formando parte de su propia obra¹¹³.

En la entrevista que *Indiewire* realizó a Kaufman él mismo respondió a esta cuestión cuando le preguntaron por su interés por las artes (la ficción):

CHARLIE KAUFMAN: I'm interested in art, and I think about the process of making art. It's part of my personality, my experience of the world, so it ends up in the movies. It's where my head is. (*Indiewire*, 28 de Diciembre, 2009)

¹¹² Jonze estaba realizando otra película en ese momento y el rodaje no podía esperar. Así que Kaufman decidió pasar de guionista a director, en un rodaje que duró en su mayor parte 45 días (entrevista con Charlie Kaufman, *Indiewire*, 28 de diciembre de 2009).

¹¹³ El film actúa como metáfora de la vida, o mejor dicho, la obra de teatro que monta Caden es una sinécdoque de la vida del autor. El título alude asimismo a una parte de NY, Schenectady, un barrio de NY al norte, que es donde Caden Cotard vive cuando empieza la película.

Aunque sea parte de su visión como autor del mundo, el juego que Kaufman propone es menos protagónico que el que realiza Tarantino, pese a que Kaufman llega hasta a incluirse él mismo como personaje en el seno de una película como *Adaptation*. En este sentido, no es la presencia de la autoconsciencia de la voz del narrador/autor la que se hace presente para el espectador en sus películas, sino la autoconsciencia de la ficción. Es el metalenguaje propiamente quien adquiere personalidad y consistencia dentro de los juegos del artefacto narrativo que nos propone, es decir, la consciencia que tiene el espectador de “el otro” pasa a ser de la narración en sí misma y el cifrado se va creando no fuera de la diégesis (por el narrador-autor) sino al mismo tiempo que el relato va construyéndose, como veremos tanto en los casos de *Adaptation* como de *Synecdoche, NY*.

Sin embargo, entre las dos películas hay una diferencia: mientras en la primera Kaufman consigue su objetivo plenamente y que ambos niveles están alineados para gozo del espectador, en *Synecdoche, NY*, el primer nivel, la base emocional donde sustentan el artefacto, se pierde rompiendo, por voluntad del autor, el *flow* narrativo de la pieza.

4.6.1. Relación entre experiencia ficcional, *flow* narrativo y credibilidad

Al igual que Tarantino, Kaufman sabe que necesita una base de experiencia ficcional (generar interés y emoción) para luego dejar que el artefacto narrativo —convertido como veremos en estos dos casos en metalenguaje— se convierta en placer de segundo nivel para el espectador.

No obstante, en el caso de *Synecdoche, NY*, mientras su protagonista, el director de teatro Caden Cotard va entrando en su propia ficción, el espectador va quedándose fuera al romperse el sentido del *flow* narrativo debido a, por un lado, la falta de claridad

en la creación de emoción, y por el otro, la falta de verosimilitud en los elementos que conforman el código del universo diegético.

Fijémonos como *Adaptation* es diáfana, pese a una apariencia confusa que se consigue gracias al juego meta-narrativo y autoconsciente, que pretende ironizar sobre el arte de escribir guiones según el canon de Hollywood. El conflicto del protagonista, su objetivo y su necesidad dramática son claros: Charlie Kaufman (encarnado por Nicolas Cage), convertido en un personaje de ficción, tiene que escribir un nuevo guión y no tiene la más mínima idea de cómo hacerlo. Su autoexigencia (conflicto interno) le genera una parálisis que le impide encontrar la fórmula perfecta para adaptar el libro de Susan Orlean (Meryl Streep) en que se basará la película. En paralelo, su hermano gemelo Donald Kaufman (el papel del cual también lo encarna el mismo actor, Cage) es la proyección de quien querría ser y no consigue. Es decir, su necesidad dramática se ve contrastada por la actitud de un gemelo despreocupado, poco autoexigente, que sabe relacionarse con las mujeres y que está escribiendo un guión de *blockbuster* que Charlie desprecia. Conectamos fácilmente con Charlie como espectadores desde el primer minuto pese a ser un personaje anti-heroico, poco atractivo y pasivo (justamente el conflicto surge de su incapacidad por escribir, por ligar, por expresarse). La narración lo consigue gracias a hacernos vivir con Charlie desde el primer instante sus vicisitudes ante la página en blanco y su incapacidad de relacionarse con las mujeres y el mundo. Sentimos empatía por él, lo comprendemos, pese a que sabemos que necesita cambiar si quiere conseguir sus objetivos.

En este sentido, el guionista es hábil en el uso que hace de la voz en off: en lugar de caer en su uso literario o explicativo, le sirve para adentrarnos en la mente de este personaje anti-heroico, comprender su estatismo, y formar parte precisamente de su conciencia:

KAUFMAN (V.O.)
I'm old. I'm fat. I'm bald.
(reaches for notebook,
catches sight of bare
feet)
My toenails have turned
strange. I am old. I am--
(flips through notebook,
paces)
I have nothing. She'll
think I'm an idiot. Why
couldn't I stay on that
diet? She'll pretend not
to be disappointed, but
I'll see that look, that
look --
(passes mirror, glances
quickly at reflection,
looks away)
God, I'm repulsive.
(another glance)
But as repulsive as I
think? My Body Dimorphic
Disorder confuses
everything. I mean, I know
people call me Fatty
behind my back. Or Fatso.
Or, facetiously, Slim. But
I also realize this is my
own perverted form of
self-aggrandizement, that
no one talks about me at
all. What possible
interest is an old, bald,
fat man to anyone?¹¹⁴

¹¹⁴ El extracto de guión es de la versión del 21 de noviembre de 2000, pero no es el extracto exacto del guión de rodaje. En el rodaje, la voz en *off* y el adentramiento en la consciencia del personaje todavía resulta más exhaustivo al

En diversos manuales de guión clásicos (McKee, 2002) la voz en *off* es analizada como un elemento anti-narrativo por su tendencia a convertirse en literaria¹¹⁵, que no en una voz verosímil de un discurso mental de una persona. Kaufman consigue no sólo convertirla en dramática, sino que a su vez se burla dentro del propio film de los manuales de guión que la critican cuando Charlie va a la conferencia de McKee (en el film encarnado por Brian Cox):

KAUFMAN (V.O.)
It is my weakness, my
ultimate lack of
conviction that brings me
here. Easy answers. Rules
to short-cut yourself
to success. And here I am,
because my jaunt
into the abyss brought me
nothing. isn't that the
risk one takes for
attempting something new.
I should here right now.
I'll start over --
(starts to rise) I need to
face this project head on
Well, leave and -

empezar la película sin imagen (de negro) y solo oír la voz. De esta manera, como espectadores todavía nos adentramos más en el discurso mental de la conciencia propia del protagonista, es decir, en su discurso mental.

¹¹⁵ El narrador en primera persona o subjetivo que encontramos en la narrativa literaria intenta imitar el discurso mental del personaje. La exigencia de imitación del mundo real que tiene la narración cinematográfica por su propia esencia (la imagen real en la pantalla) demanda que las voces de los personajes resulten mucho más realistas (dentro de lo verosímil). En cambio, la voz subjetiva literaria, deja más margen a la construcción retórica, gracias a la abstracción que permite la palabra escrita.

MCKEE

... and God help you if
you use voice-
over in your work, my
friends.

Kaufman looks up,
startled. McKee seems to
watching him.

MCKEE (CONT'D)

God help you! It's
flaccid, sloppy writing.
Any idiot can write voice-
over narration to explain
the thoughts of a
character. You must
present the internal
conflicts of your
character in action.

Como puede observarse, el metalingüismo que analizaremos más adelante está ya presente en la construcción de la base ficcional de la historia: la construcción de la experiencia ficcional se mezcla ya con el artificio narrativo autoconsciente.

Pese a estas piruetas narrativas, llegados al final de la película, la cuestión narrativa de nuevo se resuelve de manera emocional y satisfactoria para el espectador, como sucedía en *Kill Bill* con el personaje de La Novia. La conversación entre ambos hermanos gemelos, cuando están escondidos, mientras son perseguidos por Orlean y Laroche (Chris Cooper) para matarlos, da las claves a Charlie para que se reconcilie con Donald, y comprenda que la levedad en la manera de vivir de éste puede ser a menudo más satisfactoria que no la arrogancia e introspección en las que está sumido él siempre.

Así pues, se soluciona la necesidad dramática del personaje —Charlie crece y cambia su manera de ser, consiguiendo manifestarle sus sentimientos a Amelia (Cara Seymour) al final de la película— a la vez que nos emocionamos al final cuando ambos hermanos se reconcilian y posteriormente Donald muere.

No obstante, en el caso de *Synecdoche, NY* ello no resulta tan diáfano. La fórmula metalingüística parte de un concepto similar aunque más complejo en relación al artefacto narrativo, pero la narración a un primer nivel, en la experiencia ficcional, obstruye la conexión con el espectador. Algunos críticos opinaron de esta película que resultaba:

Ambiciosa y desmedida, creativa y voraz, angustiante a más no poder. Todas las vidas... es un extraño viaje por el mundo de las ideas, pero un filme acaso demasiado cerebral para que toda la experiencia humana que debería contener nos interpele y nos conmueva. (Diego Lerer, *Clarín*, abril, 2010)

O que su desmesura e incoherencia era un reflejo de nuestra mente, de cómo vivimos la vida real:

The mind is a concern in all his screenplays, but in "Synecdoche" (2008), his first film as a director, he makes it his subject, and what huge ambition that demonstrates. He's like a novelist who wants to get it all into the first book in case he never publishes another. Those who felt the film was disorganized or incoherent might benefit from seeing it again. It isn't about a narrative, although it pretends to be. It's about a *method*, the method by which we organize our lives and define our realities. (Roger Ebert, Diciembre, 2009).

La clave de la compleja conexión con el espectador no está en el artefacto y en la autoconciencia ficcional que propone sino en la

base donde se sustenta. Como veíamos en el Capítulo 2, la ficción intenta dar sentido a nuestra realidad y por eso es una mimesis y no una copia exacta. Al intentar realizar la copia de cómo funciona la vida-mente del protagonista, la base de la experiencia ficcional se disuelve, rompiendo el *flow*, el interés y la emoción del espectador respecto la pieza. Así, el protagonista, Caden Cotard, persigue demasiados objetivos desde el inicio (como en la vida misma) y la narración no presenta un personaje fácilmente comprensible e incluso a momentos opaco: quiere montar su obra magna (la pieza teatral que acabará siendo su propia vida); quiere encontrar a su hija, a la cual su mujer (Catherine Keener) y una cuidadora se llevaron a Berlín años antes; quiere reconquistar a Hazel (Samantha Morton) la taquillera que lo admiraba, pero con quien él no estuvo a la altura y que ahora ha rehecho su vida; quiere sobrevivir a la muerte acechante y sobretodo quiere encontrar un sentido a su existencia... Todos estos objetivos van intercambiándose dentro de la pieza, pero sin dar una dirección clara que pueda conectar al espectador con el sufrimiento del personaje. Se trata de una obra existencialista, sobre la perdida del sentido de la vida de uno mismo, pero la falta de empatía con Caden no consigue que, llegados al final, el espectador medio se emocione como en cambio lo hace con *Adaptation*. Ha conseguido su gran obra magna, pero el final, en unos estudios abandonados donde todo Schenectady es fielmente reproducido con sus edificios y calles, al deambular Caden por esas calles la angustia, la tristeza, la pena de una vida perdida no acaban de llegar al público (si nos ceñimos, como mínimo, al escaso éxito que tuvo la película¹¹⁶).

Kaufman es un guionista que conoce perfectamente los entresijos narrativos y realiza a propósito el distanciamiento entre el

¹¹⁶ Mientras *Adaptation* recaudó \$32.801.173 *worldwide* (con un presupuesto de película de \$20 millones), *Synecdoche, NY* sólo obtuvo \$4.393.681 *worldwide* (con el mismo presupuesto de \$20 millones).

espectador y la experiencia ficcional: las barreras son interpuestas constantemente para que el espectador no pueda sumergirse en el *flow* narrativo. En este final, el encuentro de Caden con el último personaje que lo verá morir se realiza justamente con alguien con quien no hemos trabado el mínimo afecto durante toda la historia, ni tan siquiera nos ha generado una pregunta de curiosidad o interés intelectual: se trata de la actriz que hace de madre de Ellen en un sueño en el que se habla de ella. No es Hazel, Adele, Claire (Michelle Williams) o Olive, su hija, las mujeres de su vida. Es una figurante de tercera línea quien cierra la pieza y abraza a Caden en sus últimos minutos.

Fijémonos en otro recurso que usa Kaufman para generar este distanciamiento: la voz en *off*. Si mientras veíamos que en *Adaptation* la voz en *off* ayudaba a meter al espectador en la cabeza del protagonista y a comprender sus emociones, en *Synecdoche, NY* se da un giro al recurso. Millicent (Dianne Wiest), la cual hasta el momento era la actriz que hacía de Ellen, la mujer de la limpieza, pasa a hacer de Caden-directora dentro de la obra. Caden, a su vez, entra en la obra para hacer de Ellen y Millicent —como Caden— personaje- le va susurrando al oído (la voz en *off* que nosotros vamos siguiendo como espectadores) todo lo que siente o hace, mezclado con las sensaciones que la propia Millicent va reflexionando sobre su vida:

MILLICENT'S VOICE

... I am touched by the
sadness of
Adele's neighbor.

So closet o death.
Reminds me of my granny. I
should really call her.
Remember how Granny
Bascomb bounced me on her
knee pretending to be a
horsie. I loved that so

much. Say thank you to
Adele's neighbor.

CADEN
Thank you.

Esta voz en *off* que recuerda y que además cuenta lo que ella o Caden sienten en lugar de verlo nosotros directamente, resulta mucho más literaria que no la voz en *off* del Charlie Kaufman de *Adaptation*. Nos distancia voluntariamente de Caden, al poner barreras para conectar empáticamente con el protagonista y no emocionarnos con él.

Finalmente, el otro recurso que usa Kaufman para distanciarnos a propósito de la entrada en el *flow* de la experiencia ficcional es el de los añadidos surrealistas que tiene la pieza. Como hemos visto anteriormente, nuestro cerebro intenta crear coherencia ante el mundo que se le presenta, buscar el cifrado, la lógica que al autor ha diseñado para la narración. En el momento en que algunos elementos no encajan en el puzle se corre el riesgo de salirse del *flow* de la narración, de desinteresarse al preguntarse en exceso: “¿por qué?”. Es decir, la suspensión de la incredulidad se rompe a propósito al salpicarse con algunos elementos surrealistas que no tienen cabida en el mundo propuesto desde el propio metalenguaje. Un ejemplo es la casa que se quema constantemente que se compra Hazel. La narración salta del mundo de la ficción dentro de la ficción para adentrarse en un cifrado surrealista; en el universo diegético que se nos ha presentado hasta el momento los límites de la credibilidad estaban en el juego entre realidad y ficción pero no en elementos oníricos¹¹⁷. Kaufman lo justificaba de la siguiente manera en la entrevista con *Indiewire*:

¹¹⁷En su otro guión, “*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*” (Michel Gondry, 2004), Kaufman salpicaba todo su guión de elementos oníricos y surrealistas, pero el universo diegético creado, relacionado con el mundo de lo mental, se lo

IW: In Cannes journalists were asking about Hazel's (Morton's) house being on fire, which wasn't "explained." They wanted a concrete answer.

CHARLIE KAUFMAN: I like for people to figure things out for themselves. It's not like I have the right answer, but if I have a visceral reaction to something, I'm sure that other people will, too. And there are a lot of different things you can react to. It's like a Rohrschach kind of thing. I try when I'm writing to leave enough "space" for people to have their own interpretation, and not to direct it toward one conclusion. Then the audience would not be reacting, because they are being preached to or lectured at. I don't have that much to say that I think people should listen to me. I think it's good when someone comes to a book or a movie and interacts with it. It's the difference between an illustration and a painting. An illustration serves a specific purpose, and a painting is something you can immerse yourself in. (*Indiwire*, 28 de Diciembre, 2009)

Kaufman hace alusión al proceso de inferencias del que habla Umberto Eco y a la relación que se establece entre autor modelo y lector modelo. Sin embargo, en el caso de *Synecdoche, NY* el relato no es que deje espacios vacíos para que el espectador pueda rellenar, interpretar, inferir o contestar a preguntas suscitadas por la propia narración que posteriormente serán respuestas. Lo que hace en ciertos momentos, como en el caso paradigmático de la casa que se quema, es añadir información externa a la narración propuesta, es decir, información que la mente del espectador no puede reinterpretar o incluir dentro del relato en su conjunto ya que no tiene sentido ni coherencia con el resto de piezas propuestas. Así, la

permitía sin romperse la verosimilitud de la historia. La lógica del universo sustentaba la inclusión de estas imágenes y situaciones surrealistas.

reinterpretación resulta imposible para el público, generándose la pérdida del *flow* narrativo y la exclusión de la experiencia de la ficción.

4.6.2. El artefacto narrativo en *Adaptation*: la consciencia puesta en el propio acto de narrar

Visto en ambos casos como funciona la base donde se sustenta la conexión entre espectador y narración, pasemos a ver el artefacto narrativo, como el relato coge conciencia de sí mismo en ambas películas. Como hemos visto, en *Adaptation* el juego metalingüístico y la ruptura con la transparencia clásica y la toma de conciencia no afecta al devenir narrativo en ningún momento. La metareferencialidad la encontraremos a varios niveles:

a. En la vinculación entre la vida real y la ficción

El juego entre realidad y ficción va más allá de la narración, es decir, la intertextualidad se extiende fuera del relato. Si Tarantino jugaba a crear el efecto intertextual con otras películas propias o citando otros directores, *Adaptation* se cita constantemente a sí misma dentro y fuera del relato: el guión empieza, después del *off* de Charlie, con el rodaje de *Being John Malkovich* (Spike Jonze, 1999), haciendo referencia a la última película que escribió el propio guionista, Kaufman. De hecho, *Adaptation* nos habla sobre cómo la realidad se convierte en ficción. Partiendo de que el propio protagonista es Charlie Kaufman y que el libro de Susan Orlean y su escritora también son personajes reales, el mismo concepto ya se hace auto-consciente. Kaufman decidió escribir una historia sobre la historia que estaba viviendo cuando tuvo que realizar el encargo de la adaptación:

CHARLIE KAUFMAN: I wrote the screenplay and the way it plays out in terms of my decision to put myself in the screenplay is pretty close to the truth - and the reason I took this job. Charlie

Kaufman's story of taking the job and becoming frustrated and deciding to put himself in the screenplay is true. (s.f., *About.com Hollywood Movies*)

La mezcla entre ficción y realidad llegó hasta el punto que el guión de la película estuviera firmado por Charlie y Donald Kaufman, pese a que Donald fuera un personaje ficticio. Donald Kaufman fue el primer guionista no-real que estuvo nominado para un Oscar en 2003 por este guión.

b. En la vinculación de escenas dentro la propia historia

A medida que avanza la trama, la historia se construye a través de ideas que Charlie va teniendo. Por ejemplo, Charlie en un momento dado piensa en hacer el guión sobre Orlean y su frustración por su falta de pasión, que es precisamente lo que la trama de Orlean-Laroche nos ha estado contando hasta el momento. Luego, se le ocurre escribir sobre él y sobre cómo está estancado ante la página en blanco (lo mismo que vimos al iniciar el guión). El caso paradigmático de esta construcción metalingüística es el final de la película: en la última escena del guión, artefacto narrativo y experiencia ficcional se convierten en una, al tener Charlie la idea de cómo acabar el guión (cumple su objetivo) y finalizarse la película del mismo modo. Así, después de su reconciliación con Amelia, le vemos saliendo del parking sonriente, al mismo tiempo que oímos su voz en off:

CHARLIE (V.O.)
I have to go right home, I
know how to finish the
script now. It ends with
Kaufman driving home after
lunch with Amelia, and he
knows how to finish the
script.

c. *En la relación entre los manuales y la construcción del guión*

En este último peldaño es donde Charlie Kaufman da una vuelta de tuerca más para el placer del espectador docto en narrativa. Si Tarantino lo conseguía con el cinéfilo, Kaufman lo hace con el amante de la dramática: la puesta en escena de Charlie en un seminario de McKee ya da pistas para el posterior cifrado que dará al relato. Así, la lucha entre Donald y Charlie, entre el guión *mainstream* de los estudios y el guión autoral con voz propia que no tenga que seguir las férreas reglas del manual (ni los diez mandamientos de McKee que Donald tiene en su escritorio), se refleja en la propia estructura del relato de la película: durante la primera mitad del guión, se presentan a los personajes, sus situaciones, vidas, con escenas introspectivas y cotidianas. Se desarrolla en paralelo la escritura del guión de Charlie y la de la novela de Orlean saltando en el tiempo en una construcción en paralelo. Justo después de que Charlie decida acudir al seminario de McKee, tenga una charla con él y llame finalmente a Donald para que acuda en su ayuda, el guión empieza a aplicar todas las reglas de McKee y a accionar un estilo de película más trepidante, con acción, *thriller* y aventura más propia del cine *mainstream* que no del cine intimista que buscaba Charlie durante la primera parte.

Así, el guión se conforma como un juego meta-narrativo sobre las dos maneras de entender la dramaturgia en Hollywood; el *mainstream* y el *indie*, algo que el guionista pone en relieve en la historia pero también en la forma narrativa como construye su artefacto. Por último, en el clímax, al igual que Donald y Charlie hacen las paces entre sí, los dos estilos narrativos también se reconcilian: acaba saltándose alguna de las férreas normas de McKee o de la dramaturgia del guión clásico al insertar un *deus ex machina* como salvador del protagonista (un cocodrilo aparece para comerse a Laroche justo en el instante en que está a punto de disparar a Charlie), pero la acción y la aventura ha sido trepidante en el clímax final, a la vez que el guión cierra otra vez con las

escenas intimistas de Charlie confesándole su amor a Amelia y reencontrándose con su voz en *off* que nos narra cómo será el final de su historia.

En definitiva, fijémonos como estos gestos autoconscientes de la ficción que se construye a medida que avanza el relato no distancian al espectador del relato. La falta de transparencia al ser autorreferencial aporta un juego narrativo intelectualmente gozoso para el espectador que vive, por un lado, las vicisitudes del protagonista, pero por el otro disfruta de la construcción del relato a medida que avanza la narración.

Asimismo, esta autorreferencialidad se construye en diversos peldaños, algunos parten de un cifrado que todo espectador puede descubrir a medida que avanza el relato, otros quizás son para el disfrute del espectador docto en dramaturgia o que posteriormente pueda revisionar la película con la información necesaria para comprender las referencias a las que Kaufman nos está remitiendo. Sin embargo, ninguno de esos niveles de autoconsciencia molestan en absoluto al disfrute de la experiencia de la ficción en sí misma ya que, cómo hemos visto, tanto interés como empatía están tejidos a la perfección como base de conexión con el espectador para luego elaborar el artefacto (el relato).

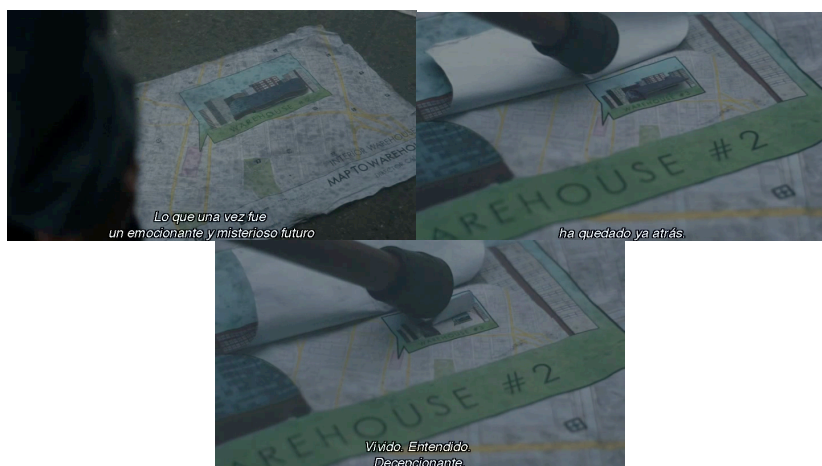
4.6.3. El artefacto narrativo de *Synecdoche, NY*: la consciencia en la fusión entre realidad y ficción

Veamos, por el contrario, como la dificultad de conexión entre espectador e historia dificultan en mayor medida el seguimiento de *Synecdoche, NY*. El guión se constituye más como artefacto que no como película con dos niveles de conexión. En este sentido, el placer de lo autorreferencial y metalingüístico se limita más a una capa intelectual, de comprensión cognitiva del juego, dejando relegada la base de la experiencia ficcional (entendiendo como esta lo emocional) a un segundo plano, o hasta imposibilitando expresamente con el distanciamiento apuntado anteriormente.

El guión se construye como una espiral que va sumando capas y capas de ficción —la puesta en escena de la obra de teatro de la vida de Caden Cotard—, las cuales van envolviendo poco a poco a Caden, hasta absorberlo completamente al final cuando pasa a ser personaje-actor-protagonista de la obra de su vida. *Synecdoche, NY* no solamente se autorreferencia a sí misma como hace *Adaptation* sino que, además, a cada autorreferencia que propone de una situación anteriormente vista de la vida de Caden, la narración engulle un poco más al personaje dentro de la estructura de muñecas rusas propuesta. Veamos, un ejemplo paradigmático, que parte de la escena en que Cotard se hace pasar por Ellen en el mundo real, la mujer de la limpieza:

1. Cotard va a casa de Adele y una vecina anciana lo confunde con la chica de la limpieza (Ellen). Cotard acepta la llave y empieza a hacerse pasar por ella, limpiando la casa.
2. En la obra, Cotard debe encontrar una actriz para encarnar a Ellen. La encuentran y ensayan la situación. Caden rompe la cuarta pared al entrar en la obra para indicarle a la actriz que hace de Ellen (Millicent) cómo fue la situación que encarnó él. Caden entra en el apartamento que han reconstruido; es exactamente igual que el de Adele.
3. Tras la muerte de Sammy (el actor que encarnaba a Caden dentro de la obra), tienen que buscar un nuevo actor. Millicent plantea ser ella, a pesar de que no se parezcan, pero comprende al personaje.
4. Deben buscar una nueva Ellen para la obra y Caden decide interpretarla. Caden hace de Ellen e interpreta la misma situación que vivió ya él mismo substituyendo a la Ellen real, pero ahora substituyendo a una Ellen ficcionada. Millicent le habla por el auricular contándole lo que tiene que sentir en ese momento.

Como podemos observar, hay un juego de espejos perfectamente trabado en esta secuencia, pero que invade todo el relato, creando el efecto del juego de reflejos que provoca que realidad y ficción lleguen a confundirse. Así, otro momento paradigmático es el de Hazel enamorándose de Sammy (que interpreta a Caden) porque le recuerda a Caden. Tammy (quien interpreta a Hazel) acompañará al funeral de la madre de Caden, intentando substituir a Hazel en la vida real de Caden. En un momento dado, Caden y Hazel volverán a encontrarse y a compartir sentimientos, causando la muerte de Sammy, el cual se suicida tirándose de la azotea de un edificio irreal construido dentro del plató: el mismo que simulaba la azotea desde donde Caden vio a Hazel años atrás casada y con hijos y estuvo a punto de suicidarse. De nuevo, realidad y ficción se funden en una sola. Llegados al final, una imagen icónica —la imagen dentro de la imagen— resume el juego de muñecas rusas que el relato ha ido construyendo:



*Fig.8. Fotogramas de Synecdoche, NY.
Imagen simbólica del juego de muñecas rusas del relato.*

El propio juego de espejos autorreferenciales¹¹⁸ complica el cifrado de la narrativa, pero el espectador puede comprender intelectualmente el mensaje: la vida no es nada más que la ficción que nosotros vivimos, en el fondo, una mentira. El artefacto narrativo es comprensible pese a su naturaleza laberíntica. Pero la manera como se construye la experiencia ficcional, como hemos visto, tiene un exceso para la lógica que debería sustentar este juego: los apuntes surrealistas, así como la sobreabundancia de temas y de elementos inconexos que bañan la historia (por ejemplo, la insistencia desde el inicio en las enfermedades de Caden, que cada vez toma más pastillas pero que nunca muere) dificultan la emoción, convirtiendo la narración finalmente en un acto más placentero a nivel intelectual que no emocional.

4.7. El género: marco de referencia para las expectativas sobre la narración

A parte de tener ya conciencia de que detrás de un relato hay un narrador que lo ha organizado, también el espectador tiene en cuenta —quizás inadvertidamente— del uso que el mismo narrador hace de unos ciertos marcos de referencia que comparten ambos: los géneros. El mismo Aristóteles en su *Poética* definió ya cuatro grandes géneros básicos¹¹⁹, los cuales iban asociados a las

¹¹⁸ El aspecto de estructura fractal de este tipo de narraciones será analizado en profundidad en el Capítulo 6.

¹¹⁹ Aristóteles distinguió entre tragedia, comedia, epopeya, y la historiografía (el género de la no-ficción). Cada uno de ellos puede asimilarse a la evolución de algunos de los grandes géneros que tenemos hoy en día. Según Visch (2007), podríamos asimilar la tragedia al drama, la epopeya a la acción, y la comedia a la misma comedia. Nótese que la relación del espectador con el personaje se ha modificado en gran medida, de tal forma que las emociones que encontramos en estos géneros son distintas a las que Aristóteles definió en el teatro griego, ya que la búsqueda de piedad/compasión, por ejemplo, clásica de la tragedia griega, dista del gran elenco emocional que puede surgir hoy en día de las películas inscritas en el (melo)drama. Por el contrario, según autores que han trabajado la

emociones que suscitaban cada uno de ellos. Aristóteles los vinculaba a la distinta manera de imitar la realidad que tenía cada uno de ellos:

[...]Todos ellos resultan ser imitaciones desde el punto de vista general; pero se diferencian unos de otros en tres aspectos: o por los distintos medios con que realizan la imitación, o por el objeto que imitan, o porque imitan de distinta manera y no del mismo modo. (Aristóteles, s.f./2011:33)

Posteriormente, la teoría de los géneros ha evolucionado al mismo tiempo que la narración en cada época, desde la teoría neoclásica de los géneros, pasando por la romántica, a la hibridación y el uso intertextual posmoderno de hoy en día. Sin embargo, Rick Altman (2000) apunta que la clasificación de géneros en compartimentos estancos ha sido más una necesidad de la teoría y de los críticos que no de la esencia del género *per se*: “*El potencial genérico de una película sólo se concreta y estabiliza cuando la película es objeto del acto de recepción crítica. Es decir, que la mayoría del lenguaje genérico tiene su origen en los críticos y no en los estudios*” (2000:176).

En cierto modo pues los géneros son un saber compartido, con sus propios mecanismos de funcionamiento que se entroncan con las emociones que pretendemos sentir como espectadores y que el narrador quiere ofrecernos a través del relato. De este modo, la manera cómo nos relacionamos con una película viene pre-definida o pre-orientada por una predisposición hacia el género¹²⁰ (Carroll,

historiografía de los géneros, el melodrama no provendría de la tragedia, sino del teatro popular (Altman, 2000).

¹²⁰ Noel Carroll analiza como los distintos géneros se vinculan a emociones concretas, excepto el suspense. Para Carroll, el suspense no es un género en sí mismo, ya que la emoción que provoca puede estar vinculada a muchos otros géneros. El suspense, como vimos en el análisis de *Elephant* (Gus van Sant,

1999). De dónde surge este saber particular, Greg Smith lo explica a través de la sutil acumulación de saber que hemos adquirido desde niños, tanto de aspectos de la vida real como de nuestras experiencias ficcionales: “*we approach a film with an enormous collection for micro scripts we have gathered from real-world experience and from encounters with other genre texts (...) These micro-scripts encourage the viewer to anticipate what will happen next narratively, stylistically and emotionally*” (2003:48). Podríamos decir, pues, que culturalmente existe una gran predisposición a aprender estos marcos de referencia desde niños o incluso cabe considerar que estas estructuras forman parte de nuestro inconsciente colectivo, del mismo modo que Lévi-Strauss (1958/1968) apuntaba que sucedía con las estructuras del mito desde una perspectiva transcultural. Rick Altman (2000), de todos modos, propone un sistema no sólo estructuralista para hablar de los géneros sino una combinación semántico-sintáctica: el espectador está condicionado por la elección de elementos semánticos y ambientales que le llevarán a tener ciertas “*expectativas sintácticas*”. En todo caso, hay unas marcas, sintácticas o semánticas, que despiertan unas expectativas emocionales en el público, como veremos más adelante.

Estos marcos de referencia, fuera del análisis narrativo cinematográfico o literario, también los usamos como seres humanos diariamente, por ejemplo, con el sentido del humor. De hecho, el género cómico¹²¹ está intrínsecamente vinculado a la

2003), es un dispositivo narrativo que incluye, según Carroll, conceptos de moralidad (pactos de alianza con el sufrimiento o no del personaje) y de probabilidad (que suceda o no el final anunciado). Por lo tanto, se puede hablar más de “*memorable suspense scenes as major parts of the narrative*” o de “*films that are organize virtually in their entirety around resolving certain dominant, suspenseful questions*” (1999:43) que no de un género en sí mismo.

¹²¹ La comedia se basa en la creación de empatía para posteriormente aplicar el distanciamiento con el personaje, es decir; comprendemos lo que quiere el personaje, pero la clave del género elide la emoción de pena o de compasión que

manera en que como seres humanos creamos humor en nuestras rutinas diarias. Steven Pinker (2001), por ejemplo, analiza cómo la risa es la expresión involuntaria de una emoción y cómo está biológicamente diseñada como forma de comunicación entre humanos. Los grupos de amigos ríen entre sí para afianzar su relación de grupo, y la risa es contagiosa —de aquí las risas enlatadas de las series de televisión— para crear sensación de comunidad y para liberar oxitocina, la hormona del bienestar y el apego, con la cual se genera también pertenencia al grupo.

Más allá del aspecto social, el sentido del humor también tiene otras funciones, como la de testar cognitivamente a quien tenemos delante, dado que implica lecturas de segundo o tercer nivel en muchos casos. Como analizamos en los Capítulos 3 y 4 en relación a la *Theory of Mind* (ToM) y la empatía, la capacidad relacional de un individuo se caracteriza por el ingenio que demuestre al saber adivinar qué está pensando el otro y saber reaccionar o contestar a un nivel que no es el de la lectura de primer grado. El humor, pues, es el gran test en este sentido, aparte de también tener una función retórica y de argumentación intelectual. Como apunta Pinker al citar las argucias argumentales de Churchill, se puede observar el uso que hacía este político e intelectual para conseguir ganar los juegos dialécticos a través del humor. En un encuentro que se dice que tuvo con Lady Astor, la primera mujer que ocupó un escaño en la Cámara de los Comunes del Parlamento Británico, Churchill la desarmó de la siguiente manera:

Lady Astor: “Si usted fuera mi marido, le habría puesto veneno en el té”.

podría conllevar el melodrama gracias a aplicar este punto de vista de distanciamiento: “*films based on a comic reception strategy negates the empathic reaction to the emotions by fostering affective distance*” (Grodal, 2003:143)

Churchill: “Si usted fuera mi esposa, me lo habría bebido”. (Steven Pinker, 2001:701)

Para comprender la argucia de Churchill, es indispensable captar bien el marco de referencia de dónde se parte para posteriormente crear una anomalía en el discurso del pensamiento inscrito en ese marco y resolverse cambiando el marco de referencia por otro distinto que tenga coherencia con lo dicho. Ser capaces de hacer esto, la flexibilidad del cambio, implica un grado de inteligencia emocional y referencial que los autistas, por ejemplo, no pueden realizar.

Lo mismo sucede pues con los géneros cinematográficos. Existen unos marcos de referencia con los que partimos y leemos de forma coherente y lógica, para que la verosimilitud y la lógica interna del relato se mantenga intacta¹²². Así pues, estos marcos de referencia llevan ya ciertas claves cognitivas implícitas para predecir narrativamente lo que puede o no puede suceder: por ejemplo, en una película de acción y aventuras, es bastante probable que el héroe se encuentra con el villano al final de la narración (Smith, 2003).

Valentijn T. Visch (2007) consigue probar, a través de experimentos con simples animaciones, como no sólo hay unas reglas sintáctico-semánticas en las referencias que tenemos para captar los géneros, sino que también el estilo visual de la narración las aplica. Así, la velocidad o el estilo de movimiento de figuras abstractas (entre otros aspectos relacionados con la percepción que analiza Visch), pueden hacer que el espectador lea una narración fílmica dentro de un género u otro: la velocidad se asocia a la

¹²² Nótese como la comedia justamente tiene como misión el hecho de romper estos marcos: sea porque hace sátira sobre algo conocido (real o intertextual), sea porque cambia un marco por otro como en la broma ácida que apuntamos de Churchill a Lady Astor.

comedia mientras la pausa y la lentitud es más propia del drama. Visch, además, observó cómo los cuatro grandes géneros analizados —que tomó de Aristóteles— llevaban implícitos también emociones; los espectadores conectaban los movimientos de las figuras abstractas con las emociones básicas estudiadas por Ekman (1989): felicidad, tristeza, miedo, sorpresa, asco e ira. De esta manera, Visch probó como una base genérica se podía mantener intacta en el inconsciente colectivo de los espectadores, pese a que las formulaciones semánticas del género pudieran haber cambiado gracias a la historia:

It therefore seems that genres are more stable and more subject to common knowledge than some genre theoretician suggest (cf. Altman, 1999; Neale, 2000). This shared or common knowledge of genres can be traced back to the mythological original of genres, because myths are also a widespread system of hereditary stories. The cue validity of the filmic realizations for genre recognition suggests that the expression of mythical stories has been realized in roughly the same manner throughout history. (Visch, 2007:129)

4.7.1. El género como predisposición a sentir

Pero más allá de su interpretación cognitiva, los géneros son una “invitación a sentir”. En primer lugar, observemos como Altman (2000) señala que los géneros juegan a proponer unos marcos de referencia contraculturales, es decir, nos invitan a ir a la contra de lo que la realidad marca para buscar el placer de la transgresión:

¿Por qué elegimos siempre las emociones antes que la seguridad? ¿Por qué nos lanzamos en busca del miedo y la delincuencia o de lo inhumano, cuando podríamos tener seguridad y la compañía de los nuestros y de nuestra cultura? Esta pregunta únicamente puede responderse en

el contexto del esquema global de las desviaciones que proponen las tramas de género. (Altman, 2000:2010)

El autor sigue ahondando en el tema sugiriendo que las reglas genéricas fuerzan a que la emoción fomentada por dicha transgresión vaya en aumento a medida que avanza el relato hacia su resolución, donde el final catártico propuesto por Aristóteles tiene lugar en el clímax emocional que el género ha ido generando. En todo caso, lo que expone Altman es similar a lo que apuntamos en el Capítulo 2 en relación al uso de la ficción, pero centrado en el uso de los géneros: buscar la no seguridad, la experimentación de las emociones a través del “placer genérico” es parte de la fórmula de aprendizaje, los simuladores que los seres humanos tenemos a nivel emocional. Un ejemplo paradigmático en este sentido es la voluntad de sentir miedo —una emoción negativa y que conlleva salirnos de nuestra zona de confort¹²³ en gran medida— ante las películas de terror. La adrenalina producida por el miedo y el test de tolerancia ante él es parte del placer genérico que el terror nos proporciona (Carroll, 1999).

Greg Smith (2003), en busca de qué señales nos predisponen a sentir ante un género, elabora la teoría del “*mood-cue approach*” en la cual toma el concepto de “*mood*” (humor) como estado a largo plazo que cree una emoción. Es decir, “*a mood is a predisposition that makes it more likely that we will experience emotion*” (Smith, 2003:39). De este modo, Smith soluciona la pregunta sobre cómo se puede mantener una situación emocional (terror, angustia, tristeza...) durante toda una película cuando en realidad las

¹²³ Concepto de la psicología actual, según el cual la persona opera de manera neutra, recurriendo y usando unos comportamientos para conseguir siempre un nivel constante de rendimiento sin sentido del riesgo (Rinard, 2007). Este término ha sido usado también en el ámbito del *coaching* para señalar los límites que la persona inconscientemente se pone y acaba por confundir con el marco en el que debe moverse con seguridad.

emociones, *per se*, son estados breves y no duraderos¹²⁴. Asimismo, el humor como predisposición también explicaría por qué podemos hacer un viaje emocional durante toda una narración y no quedarnos sólo fijados en una sólo emoción, sino ir evolucionando —de mayor a menor tristeza, de la esperanza a la desesperanza y viceversa, etc.— con cada una de las situaciones que viva el personaje y su arco emocional. Sin embargo, siempre habrá una coherencia, unicidad, en lo que podríamos llamar “la atmósfera emocional” que tendrá la narración y que el narrador escogerá así como marcará desde los primeros minutos del relato.

¿Cómo se consigue crear pues esta atmósfera emocional? Justamente mediante informaciones contenidas en señales sutiles, como las ya apuntadas en relación al estilo analizado por Visch (la velocidad y el tempo del relato) o, por otro lado, semánticas, es decir, situaciones narrativas concretas. Por ejemplo, historias en las que se parte del clásico “*boy-meets-girl*” ya nos predisponen también a tener expectativas relacionadas con el género romántico, y de aquí que surjan ciertas inferencias sintácticas (estructurales), como sería que el chico y la chica acabaran juntos al final de la historia.

¹²⁴ Antonio Damasio (1996) diferencia el concepto de emoción con el de sentimiento, siendo la primera un conjunto complejo de respuestas químicas y neuronales que forman un patrón distintivo. La emoción se genera al haber un estímulo emocionalmente competente, sea real o irreal (ficcionalado, recordado, imaginado...). Las respuestas pueden ser desde emociones básicas —mecanismos innatos del cerebro— a secundarias, aquellos aspectos conductuales que hemos aprendido (vergüenza, culpa, etc.). Por el contrario, los sentimientos son evaluaciones conscientes de lo que percibimos en nuestro estado corporal durante la respuesta emocional, la cual resulta inconsciente. Por lo tanto, nuestra parte racional está activa al percibir qué objetos desencadenaron emociones concretas y qué emociones vinculadas a dichos sentimientos experimentamos, llevándonos a un estado de ánimo concreto.

Estas pequeñas señales también pueden vehicularse gracias a la información directamente emocional: expresiones faciales¹²⁵, el movimiento de los personajes, el estilo de diálogo, el tono, el vestuario, el sonido y la música, la luz, la puesta en escena, el estilo de montaje o las cualidades de los personajes nos darán pequeñas pistas que creen esta atmósfera y esta predisposición a sentir ante la narración que empieza (Smith, 2003:39). Los títulos de créditos, por ejemplo, tan sólo empezar la historia, cual telón que se abre ante el relato, dan ya pistas sobre la atmósfera —el marco narrativo y emocional— en el que se moverá la narración.

Estas señales o “*emotion makers*”, en palabras de Smith, las podemos encontrar en lo que cognitivamente podemos comprender de forma consciente a través del hemisferio izquierdo, pero también las percibimos de forma inconsciente por medio del hemisferio derecho. Es decir, hay unas señales simbólicas¹²⁶ que conectarían con esta parte más holística y menos narrativa, más imbricada con lo emocional¹²⁷.

El doctor en medicina Francisco J. Rubia (2000), hace un análisis extenso de la capacidad creadora de los mitos por parte del cerebro, des de una perspectiva filosófica y antropológica. Rubia incide en la

¹²⁵ Como analizamos en el Capítulo 3, las neuronas espejo y nuestra capacidad empática de comprensión del otro se activa en la lectura de las expresiones faciales de las personas y los personajes.

¹²⁶ Coral Cruz, en su libro *Imágenes narradas: cómo hacer visible lo invisible en un guión de cine* (2014), analiza como la creación de sistemas de imágenes pueden respaldar el tema de una película o crear sistemas simbólicos propios que apoyen la emoción que la narración quiere transmitir a través de su relato. Así, los sistemas que ella nos presenta no son otra cosa que la capa de lectura apta para el sistema límbico o emocional, es decir, la capa de lectura no narrativa (o no racional) que apoya a nivel emocional u holístico aquello que la historia formula a través de la construcción textual de la misma con el relato.

¹²⁷ Joan Ferrés i Prats (2014), tomando el testigo del neurocientífico Joseph LeDoux, analiza en su libro *Las pantallas y el cerebro emocional*, como el poder de las emociones y la lógica escondida tras la mente racional acaba por bañar decisiones y preferencias del espectador ante la pantalla.

idea universal de un imaginario común estudiado desde la perspectiva de Jung (1936/1995) y el inconsciente colectivo, de Mircea Eliade (1954/1999) desde la historia de las religiones, o de Lévi-Strauss (1958/1968) desde la lingüística y la antropología. Pero Rubia va más allá y vincula la idea de los mismos esquemas comunes con una necesidad intrínseca al cerebro. Es decir, que la universalidad de los esquemas mitológicos o hasta conceptuales del cosmos parten de la misma necesidad de la auto-consciencia humana de explicarse a sí misma. J. Rubia relaciona, citando a Ernst Benz (1968), el proceso mitogénico con la historia de la consciencia humana. Junto a las teorías de Cassirer (1979) y Jung (1936/1995), la relación reside en que el nacimiento del mito es una condición de la consciencia humana. Es decir, la capacidad auto-consciente nace desde las estructuras más modernas del cerebro, del neurocortex y de la capacidad anticipatoria de pensar en el futuro, prever e imaginar. El salto del “aquí y ahora” a la capacidad de moverse en el tiempo es un salto de consciencia que no es la del cerebro límbico, más ancestral que la capacidad de raciocinio que luego desarrolló el hombre gracias a la evolución del cerebro del Homo Sapiens. En cierto modo, pues, el mito común en muchas religiones de la “pérdida del paraíso” vendría a referirse al momento en que el hombre pierde esa unión con la naturaleza para pasar a diferenciarse de ella gracias a la razón; a poder analizarla y a posicionarse ante ella, sin sentirse en comunión con ella: *“este hecho se traduce en la mitología en el abandonado del paraíso y la entrada en la visión dualista del mundo. Esta visión dualista está, probablemente, relacionada con el lenguaje, es decir, con el hemisferio izquierdo”* (Rubia, 2000:276).

Así, Rubia defiende que el pensamiento mítico y el pensamiento lógico son dos formas de pensamiento con sustratos anatómofisiológicos distintos. De hecho, de esta diferenciación parte el concepto dual del hombre que comentábamos a raíz de la auto-consciencia: el “yo” respecto al mundo, el concepto binario de la existencia. Eugene d’Aquili (2002), psiquiatra americano, analizó

miembros de distintas comunidades religiosas a través de escáneres cerebrales, con el objetivo de encontrar dónde se situaban la experiencia mística, religiosa o la consciencia en el cerebro. Situó lo que él llamó “el operador binario” en una estructura que estaría localizada en el hemisferio dominante, en el lóbulo parietal izquierdo, que analiza la realidad por contraposición de opuestos. De hecho, según d’Aquili, la alteración de esta zona por lesión provoca que el sujeto no pueda formar polaridades, antónimos o opuestos.

Así, en el momento que el hombre empieza a usar la palabra¹²⁸ (la razón) crea esa dualidad y quedan guardadas en la parte límbica — la más primitiva del cerebro humano— las estructuras menos lógicas sobre la comprensión del mundo. El lenguaje mitológico tiene relación con lo menos lógico, es decir, parte de una lógica mucho más parecida a la de los sueños o la poesía, un lenguaje no analítico (Rubia, 2000).

Si volvemos pues al género podríamos encontrar ciertas conexiones con los mitos. Probablemente haya en esta parte del inconsciente un anclaje común, conocido por todos, que provoque que podamos identificar ciertos “estados emocionales” gracias a la lectura no sólo semántico-sintáctica del género, sino también simbólica. Así pues, tenemos una predisposición u otra ante una historia, más allá de lo textual y de las marcas de género más concretas que hemos adquirido posteriormente a lo largo de nuestro bagaje cultural como espectadores, gracias a este saber común de lectura emocional ante un relato especialmente visual.

¹²⁸ Francisco J. Rubia analiza como gran parte de los mitos usan el concepto de la “palabra” (el “Verbo”, en la mitología judeo-cristiana) como creadora del mundo, cuando en realidad se están refiriendo al momento en que nace la “razón” y las separa del concepto holístico que antes tenía el humano con el cosmos y el universo.

Podríamos resumir todo lo planteado según el siguiente esquema:

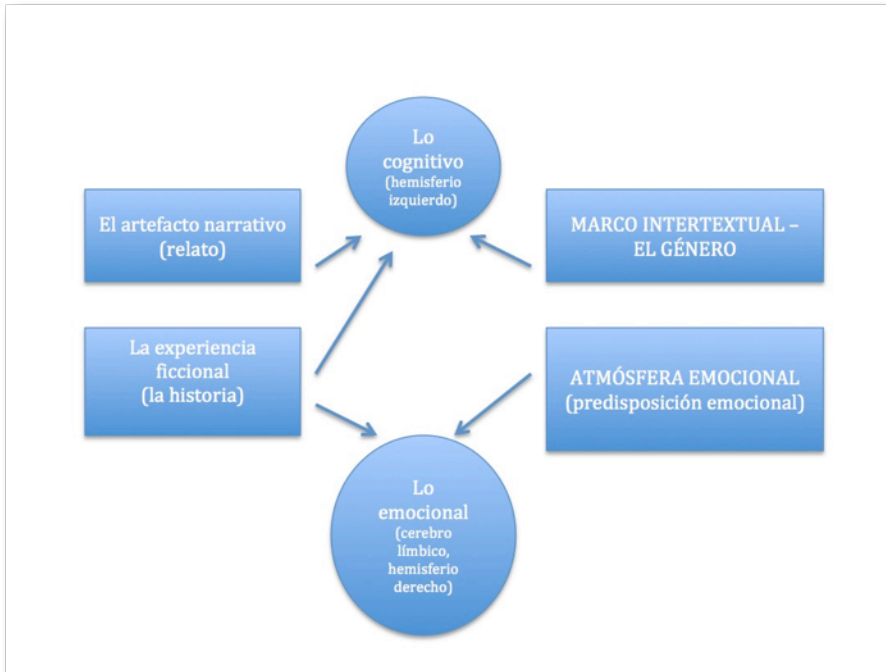


Fig.9. Esquema del funcionamiento emocional y cognitivo de la narración. Relación entre relato, historia y género.

4.7.2. La mezcla de géneros: *micro-scripts* y transgresión

Si partimos de la base apuntada por Rick Altman (2000) sobre que el género no es un compartimento estanco, sino que se va formando a cada nueva película que Hollywood¹²⁹ produce, observaremos que la hibridación de géneros no es un hecho tan sorprendente. Altman señala como la práctica fundamental del desarrollo de un guión en Hollywood pasa por los intentos de combinar las cualidades comerciales que anteriormente han obtenido otros éxitos con las

¹²⁹ Rick Altman (2000) basa su estudio principalmente en las cinematografía norteamericana, especialmente, en las producidas por los estudios, desde la época dorada del Hollywood clásico al momento de escritura de su libro.

novedades y combinación de nuevas características de otros géneros que puedan atraer a nuevos públicos para aumentar el potencial de la película. Un uso generalizado de la descripción de un concepto filmico en la industria audiovisual es la mezcla de dos referentes para hablar de un nuevo proyecto. Lo que se está citando justamente es la intersección genérica de semántica y sintaxis de los dos referentes filmicos para comprender el nuevo concepto original que se propone. Altman cita, por ejemplo, como en el film *El juego de Hollywood* (Michael Tolkin, 1992) se hace uso de este sistema al describir el guión que recibe el productor Griffin Mill (Tim Robbins) en la escena inicial como: “*un cruce entre Memorias de África y Pretty Woman*”. Así, y pese a la férrea concepción en la edad de Oro de Hollywood de que los géneros eran estancos, Altman demuestra como “*tanto en la época de los treinta como en la de los noventa, los productores de las películas más populares han entendido siempre el valor de fusionar las cualidades de distintos filmes de éxito*” (2000:182).

Greg Smith (2003) apunta que nos acercamos a una película con una gran carga de lo que él llama *micro-scripts*; los cuales nos alientan a crear hipótesis en relación a lo que va a suceder dentro de la historia. Situándonos de nuevo en el terreno de lo puramente cognitivo, algunas películas contienen cargas informativas más densas para guiar tanto nuestras emociones como inferencias — *Indiana Jones*, es el ejemplo usado por Smith— mientras otros, como los *micro-scripts* de las películas de corte minimalista, son más sutiles. El público puede diferenciar según su sensibilidad ante la lectura del texto: “*this perceived difference can form a basis for audience tastes, with some viewers preferring highly informative texts that clearly dictate a text’s emotional appeal and others favouring less densely informative texts that see less emotionally prescriptive*” (Smith, 2003:57). Sin embargo, como hemos visto, todas las narraciones están provistas de un modo u otro de un marco en el que van a inscribirse consciente o inconscientemente (desde lo

más cognitivamente-informativo a lo más simbólico-emocional), puesto que es un saber común que comparten tanto narrador/autor como espectador.

Ahora bien, ¿cómo es posible mezclar estos *micro-scripts*, estas pistas, sin confundir al espectador sobre la predisposición que debe tener acerca de la narración? Como Smith apunta: “*a film can leave out cues that we would normally anticipate or use emotion cues that are associated with other genres. In this way filmmakers can play with the emotional possibilities of a genre, sometimes blending components of different genres into a complex emotional mix*” (Smith, 2003:49).

En primer lugar, algunos narradores juegan a consciencia con los *micro-scripts* que saben que todos tenemos insertados después del visionado de miles de películas producidas dentro del *studio system* de Hollywood saboteándolas o jugando con ellas: “*Seems to be a more open text (in Eco’s terms) calling upon active contribution from the reader or viewers to fill in the narrative hinted at by the subtle text*” (Smith, 2003:60). No obstante, fijémonos como siguen enmarcándose dentro de un género, aunque sea para subvertirlo: se parte de un marco conocido para girarlo o cambiarlo por otro. No dista tanto de la operación que comentábamos que realizamos con el sentido del humor, para testar la inteligencia del que tenemos delante. Con el juego de géneros el narrador/autor también está testando en cierto modo la inteligencia o el conocimiento intertextual del espectador, el cual cuanto más ducho sea, más placer va a encontrar en la descodificación y el cambio de marcos de referencia.

En segundo lugar, otro método para la mezcla o subversión del género lo encontraríamos en la creación del mundo en la presentación de la historia. Es decir, si se crea una coherencia en el funcionamiento sobre la alteración del marco narrativo propuesto el espectador aprende rápidamente lo que puede o no puede esperar de la narración. Así, por ejemplo, Smith analiza como Jarmusch es

capaz de variar levemente algunas de los “*emotion makers*” anunciándole al espectador que no debe esperar grandes picos emocionales ni un *in crescendo* a diferencia, por ejemplo, de las películas de *Indiana Jones* o *007*: observemos como la apertura de estas películas de acción —la primera secuencia— justamente contiene un resumen de lo que éste puede esperar durante el resto del relato. A la vez, fijémonos como hasta hay diferencias en ambos referentes en relación al género propuesto durante esta secuencia de apertura: *Indiana Jones* tiene una puesta en escena y unas situaciones de acción de los personajes que nos dan también señales del apunte levemente cómico que tendrá la historia. Las narración de *007*, en cambio, se inscribe en un marco menos cómico, aunque igual de poco realista: sabemos que lo que hagan ambos agentes secretos estará por encima de las capacidades de cualquier ser humano —sin ser tampoco súper-héroes— y que no debemos establecer un código de lógica realista en cualquiera de sus acciones.

Jason Greiff (2014) resuelve estos pequeños matices que percibimos sólo con la apertura de un relato al hablar del tono de la narración, el cual nos ofrece un abanico de matices —*micro señales* ya inherentes al relato— que dentro de un género le daremos a una narración. El tono es el que permitirá crear a la narración su propia idiosincrasia, es decir, su lógica interna. Greiff señala que el tono puede fluctuar dentro de dos vectores distintos: de lo alegre a lo sombrío; de lo real a lo irreal (lo cual, en cierto modo, Greiff también vincula al efecto cómico que la película puede tener). El tono no es algo que se construya solamente a través de las pistas que nos dé la iluminación del *set* o la música no diegética aunque obviamente colaboran en ello, sino que en el propio relato ya está resuelto: “*definir el tono no es tarea que el guionista deba dejar para el director. Puedes controlar el tono de tu guion del mismo modo que el pintor maneja la paleta*” (Greiff, 2004: 296). Lo importante es que género y tono, esta afinación que nos permitirá

jugar con las *micro-señales* dentro las macro-estructuras que son los géneros, estén bien presentados al inicio de la historia y mantengan su coherencia a lo largo de la narración.

En tercer lugar, para conseguir la hibridación de géneros, la creación de atmósferas es otro recurso a tener en cuenta. Según lo expuesto en el apartado anterior, podríamos decir que hay una atmósfera emocional que nos predispone ante la narración, la cual está sujeta a elementos simbólicos o sensitivos (no cognitivos). Así pues, el narrador podría predisponer al espectador a una atmósfera emocional del género de *thriller*, donde se esperarían grandes dosis de suspense —a través de símbolos o señales mínimas de creación de atmósferas que ya hemos visto que se leen más a través de la experiencia del cerebro límbico que no de la parte racional o cognitiva— pero que en cambio la historia (la experiencia ficcional) no cumpliera con dichas expectativas. La incoherencia entre ambos niveles podría incomodar a ciertos espectadores con expectativas más cerradas acerca de géneros concretos. Sin embargo, si durante los primeros minutos se crea esta disonancia y se mantiene a lo largo de toda la película, la coherencia del marco de referencia estará servida ofreciendo una idiosincrasia propia para esa narración. El placer que proporcionará la narración seguramente no se cumplirá de manera fehaciente a nivel cognitivo (la comprensión de la historia) pero sí podrá conferir un placer sensitivo donde lo emocional surgirá más de la atmósfera propuesta que no de la comprensión racional de la historia. David Lynch podría ser uno de los autores más paradigmáticos en el uso de la atmósfera que nos predispone a sentir las emociones de un género concreto. Lynch juega a este doble nivel para luego subvertir el género a través de las acciones concretas que hacen los personajes dentro de la historia o justamente creando la imposibilidad de comprensión del relato a un nivel cognitivo.

4.8. *Brick*: la lógica del *noir* puesta al límite

Brick (Rian Johnson, 2005), opera prima ganadora del premio del jurado en Sundance por su visión novedosa y original, consigue jugar con el género convirtiendo una película aparentemente de institutos en una cinta de cine negro. *Brick* no hace nada excepcional más allá de saber mezclar con una coherencia exacta dos mundos (o géneros) aparentemente contrapuestos: el subgénero de institutos con el cine negro americano de los años cuarenta. Para buscar la originalidad de la nueva narración, siguiendo los parámetros del productor de ficción Griffin Mill en *El juego de Hollywood* (Michael Tolkin, 1992), podríamos decir que *Brick* es *Grease* (Randal Kelsay, 1978) *meets* *The Maltese Falcon* (John Huston, 1941):

Recast Humphrey Bogart's Sam Spade as a ruminating teenager and Mary Astor's moll as a prom queen gone bad. Kingpin Sydney Greenstreet is now Lukas Haas, and hardboiled '40s patois has evolved into a lyrical offshoot of teenspeak. Do this, then dive into the world of Rian Johnson's debut feature, a weird and near-perfect polyglot of indie art film and noir mystery. (Neva Chonin, *San Francisco Chronicle*, 7 de Abril, 2006)

La operación es tan simple como meticulosa; el cambio y combinación semántico-sintáctica se realiza perfectamente desde la primera imagen y se sabe mantener en una coherencia límite, hasta el final de la pieza. El juego con la intertextualidad y el conocimiento del género juegan a favor de la narración, mientras que Johnson subvierte el código del género, pero sin llegar a boicotarlo. En el fondo, *Brick*, pese a ser una producción de película independiente, acaba por resultar una narración de cine negro clásico actualizada en el submundo de institutos de hoy en día.

4.8.1. Mezcla de géneros sin olvidar el código base

Como hemos apuntado, *Brick* es la mezcla clara intertextual y autorreferencial del código de cine negro sumado al de institutos. Con todo, pese a la extravagancia de dicha fusión, la narración se construye sin moverse apenas del código del *noir*. Así, entenderíamos que la combinación semántico-sintáctica en la película se basaría en dos líneas:

- Semánticamente podríamos decir que toma los referentes del género de instituto.
- Sintácticamente (o estructuralmente) se apoya en el código del *film noir* de los años 40, sumando algunas estructuras del *pulp* criminal de los años 20.

De este modo, personajes, situaciones y lugares son extraídos del *high school* film, como las taquillas, la alarma que suena para ir a clase, el campo de fútbol americano, sus jugadores, el grupo de chicos y chicas famosos versus a los *outsiders* o *nerds* (donde se inscribe el protagonista, Brendan, encarnado por Joseph Gordon-Levitt), el vice-director, las peleas entre chicos del instituto, etc.

En cambio, el código estructural que creará las expectativas para que como espectadores esperemos de *Brick* un tipo de film y no otro será el del *noir* americano con pinceladas del género criminal (de gánsteres) de los años 20. En este sentido, esperamos de la pieza una historia que nos revele la gran incógnita criminal (un clásico *whodunnit*), un personaje-protagonista al más puro detective crepuscular del *noir* americano, pistas e investigaciones, que nos llevan hasta la clásica *femme fatale* del género. *Brick* cumple estrictamente con todas las características del *noir*, que según Roger Ebert son, entre otras (1995):

- *Una película que en ningún momento te hace creer que habrá un final feliz.*

Efectivamente, el final de *Brick* para el protagonista que descubre la verdad y consigue llevar a los mafiosos ante la policía es sin embargo agrídulce; la *femme fatale* lo traiciona y descubre una terrible verdad en el giro final.

- *Las localizaciones son sitios que tienen un vaho a noche, de las sombras, de callejones, de las puertas traseras de los lugares de lujo, de edificios de apartamentos con una alta tasa de rotación, de taxistas y camareros que lo han visto todo.*

En cierto modo estas características son las que se subvierten justamente por el cambio semántico apuntado que incluye lugares del subgénero *high school*, Johnson mezcla estos sitios con características del *noir*; por ejemplo, las puertas traseras son substituidas justamente por las partes de atrás tanto del instituto donde se encuentra Brendan siempre o de los *yonkies* a los que visita detrás del típico café americano donde suelen ir los chicos al salir del instituto.

- *Cigarros. Todo el mundo en el cine negro siempre está fumando.*

La *femme fatale*, Laura (Nora Zehetner), entre otros, suele fumar provocativamente y es justamente el cigarrillo quien le da la pista a Brendan sobre su conexión con el final trágico de Emily (Emilie de Ravin).

- *Las mujeres están prestas a matarte como a amarte, y viceversa. Las relaciones en las que el amor es sólo el pase hacia el fracaso final en el juego de póquer de la muerte.*

El caso de Laura sigue esta paradigma claramente y Brendan lo sabe. No en vano le dice varias veces que “es peligrosa”.

- *Para las mujeres: escotes bajos, sombreros flexibles, rímel, lápiz labial, vestidores, tocadores, tacones altos, vestidos color*

rojo, guantes hasta el codo.

De nuevo, como este apartado pertenece a la parte semántica del subgénero *high school* el autor mezcla dichas características. Emily se presenta como una dulce *teenager*, pero en cambio Kara (Meagan Good), su exnovia e informante actriz, cumple claramente con el vestuario citado o Laura es presentada en la fiesta de Halloween con un disfraz estilo nipón que se adecúa el glamur esperado del género, los tacones altos y la estilización de la feminidad en el género.

- *Para los hombres: Sombreros de ala, traje y corbata, hoteles residenciales en mal estado con un letrero neón que parpadea a través de la ventana, coches con estribos, comensales toda la noche...*

Lo mismo que en los casos anteriores, se mezcla la semántica de ambos géneros. Mientras Tugg viste claramente como un matón de hoy en día, el traje y la gabardina raída del detective son substituidos por la ancha chaqueta que lleva Brendan y las gafas de sol, mientras The Pin (Lukas Haas) viste con un traje que nos recuerda más al gánster de los años 20 que no al traje del *noir*. Los comensales se aglutinan en casa de The Pin, en contraste con una madre de adolescentes que sirve bebida y comida a todos ellos. Por otro lado, los coches, actualizados, cumplen las mismas funciones —aparecen y desaparecen, secuestran al protagonista, son motivo recurrente de la mafia que lleva The Pin—, hasta Laura lleva un descapotable que bien podría tener un aire de *neo-noir*.



Fig.10. Fotograma de Brick: figura del detective del género. Se cumple en la caracterización y estilo del protagonista. Brendan cambia la gabardina por una gran chaqueta ancha, usa gafas oscuras después de haber sido apaleado.

La película consigue esta fusión dispar pero efectiva haciendo prevalecer el código del género negro en toda la pieza: las expectativas no se frustran en ningún momento y las claves cognitivas e intertextuales del género para predecir lo que podemos esperar del relato funcionan a la perfección. A las características citadas por Ebert, añadiríamos también:

- *Whodunnit* e investigación: la apertura de la narración presenta un muerto: el cadáver de Emily observado por Brendan. El protagonista emprende una investigación clásica; durante el primer tercio sobre por qué Emily le pidió ayuda, después de la aparición del cadáver, para vengarse y dismantelar a los que llevaron al límite a su exnovia y saber qué es el “ladrillo” (*brick*) que llevó a su exnovia a ser acusada de haberlo robado.
- El detective crepuscular: Brendan actúa como un Humphrey Bogart actualizado. Es un “fuera de la ley” (tanto del instituto como del círculo de amistades o de mafiosos), listo, aunque su carácter anti-heroico queda reforzado tanto por su actitud taciturna como por su salud llevada al límite después del gran número de palizas que recibe. Como a un buen detective *noir* sólo le mueve un objetivo: una mujer. En este caso, la mujer

que una vez quiso y a la que querría haber salvado.

- Crimen y bajos fondos: Brendan descubre un mundo oculto de traficantes de droga en su ciudad e instituto. Lo conocía pero va al final, al jefe de la estructura (la mafia) para descubrir hasta donde llegó su exnovia.
- Muerte y violencia: la narración contiene varias secuencias donde hay muerte y cadáveres: empezando por Emily, pasando por uno de los traficantes-drogadictos, y acabando por Dode (Noah Segan), asesinado por Tugg (Noah Fleiss). La violencia también enmarca numerosas secuencias: las diversas palizas que recibe Brendan o la muerte a bocajarro de Dode disparado por Tugg en el túnel.
- *Femme fatale*: como ya veíamos en las características de Ebert, este es el puntal del *noir* por excelencia. En este caso, ampliamos la dualidad de mujeres que llevan al límite a Brendan: si Emily es el objetivo al que salvar, Laura es la *femme fatale* presentada desde el inicio a la que Brendan intenta evitar a toda costa, pese a la atracción que siente por ella. Laura quiere que confíe en ella, lo busca y lo cuida, pero Brendan sabe que es peligrosa y así mismo se lo hace saber en numerosas situaciones. Sin embargo, como todo héroe trágico *noir* acaba por caer en sus brazos y es traicionado por ella.
- Estructura en *flash-back*: la estructura inicial de la película funciona como algunos *noirs* americanos¹³⁰, con la presentación

¹³⁰ El género *noir* de los años 40 fue uno de los géneros más previsivos en cuanto a la ruptura de la canónica linealidad de la temporalidad clásica: *El gènere negre, univers construït a l'ombra del paradís apol·lini del classicisme, defuig la nitidesa optimista de comèdies, musicals o films d'aventures, desestima la transparència expositiva del relat hollywoodià, menysprea l'espectador oblidat del marc massís de la pantalla i transgredeix de manera tensa però estilitzada tots els cànons establerts* (Bou, 2001). *Sunset Boulevard* (Billy Wilder, 1950) fue un claro hito de ello.

del cadáver para posteriormente saltar al pasado y desvelar cómo el “detective” llegó a ese punto.

- Desenlace final trágico para el protagonista: “el detective” anti-heroico, Brendan, también recibe su lección final. Pese haberse creído más listo que el resto, conseguir acabar con la mafia de la droga del instituto y salir ileso, Laura le da una información dura de digerir: el bebé que esperaba Emily, por el cual varios de sus exámenes se han peleado y matado, en realidad era suyo, pero Emily no lo quería tener justamente porque ya no le quería.

Fijémonos pues como del género de *high school* sólo quedan lugares, situaciones y personajes, es decir, conceptos, pero que la manera narrativa como estos se mueven dentro del relato responde a la clave del *noir*. No hay expectativas del código del *high school* de ninguna índole y, por lo tanto, ninguna expectativa narrativa en este sentido.

Por otro lado, la coherencia en esta fusión de códigos semántico-sintácticos se asienta desde el mismo principio y se mantiene intacta durante toda la pieza, a excepción de momentos límites donde el humor (absurdo, autorreferencial) parece querer aflorar. Analicemos el inicio narrativo justo antes del título que no deja lugar a dudas sobre el mundo creado por Johnson al fusionar ambos géneros:

- El cadáver de una chica rubia es observado por el protagonista (el detective).
- Posteriormente, se presentan las taquillas de un instituto y la alarma del comienzo de las clases.

Las dos primeras escenas muestran el código de ambos mundos. Posteriormente, toma relieve el código estructural del *noir* al caer de la taquilla de Brendan una nota donde lo citan en un cruce de taquillas. Allí, recibirá la llamada en una cabina telefónica de su

exnovia pidiéndole ayuda (el encargo) para posteriormente quedarse cortada abruptamente y las marcas (los micro-scripts) del género negro a partir de ese momento empezarán a desencadenarse. A su vez, la presentación del protagonista ya se inscribirá en clave de *noir* (es listo y sabe interpretar las señales cuando le llama Emily; intuye que le está viendo desde otra taquilla y toma nota de la marca del cigarrillo que tira un coche al pasar cuando se corta la llamada de Emily). Sin embargo, dicha presentación ya contiene las dosis semánticas necesarias para el mundo del *high school*: justo después, se reunirá con Brain, su único compañero y otro *outsider* como él, detrás del instituto y comentarán sobre la hora del almuerzo.

4.8.2. *Emotion makers*: atmósfera y simbolismo en *Brick*

Los “*emotion makers*”, en palabras de Smith (2003) para conseguir el estilo pausado a la vez que estilizado de *Brick* se podrían dividir en dos grandes grupos: aquellos intrínsecamente vinculados intertextualmente a los códigos del género que leeríamos, conscientemente, desde la parte cognitiva (la gran parte de ellos citados en el apartado anterior) y los relacionados propiamente con la atmósfera emocional y simbólica.

En el primer grupo, entrarían pues las expectativas en relación al género, así como alguno de los códigos que situaríamos a medio camino. Por ejemplo, el hecho de que las dos chicas protagonistas sean una rubia y otra morena se situaría en este punto medio: en el simbolismo del género, la contraposición entre los dos estilos de chica —la fácilmente dominable y la *femme fatale* manipuladora— es sabido por el conocimiento intertextual del género. También a nivel simbólico, sin tener conocimiento de este código, el hecho de contraponer luz y oscuridad (rubia y morena) alude al mismo

tiempo a los dos polos simbólicos de la mujer y su dimensión nocturna desde un punto de vista hermenéutico (Bou, 2006)¹³¹.

En el segundo grupo, distinguiríamos todos aquellos *emotion makers* destinados a crear atmósfera de los puramente simbólicos. En el caso de la creación de la atmósfera, *Brick* juega justamente con todos aquellos *emotion makers* clásicos del género *noir*:

- Tal y como apunta Visch (2007) en su estudio, el estilo visual y el tempo narrativo del relato ya nos da pistas sobre el género. A diferencia del género cómico o del *thriller* de acción, el *noir* tiene un tempo mucho más pausado, con largos silencios y miradas lánguidas. El estilo visual de *Brick* cumple a la perfección todas estas características.

La caracterización de los personajes así como la creación construida de algunos planos —estilo audiovisual— también son pequeños *emotional makers* que nos predisponen al género. Por ejemplo, en el fotograma que podemos observar en la figura 11 muestra una construcción visual (el contra luz en el túnel cuando Tugg mata a bocajarro a Dode) donde la imagen apoya la atmósfera del *noir*, no sólo por la construcción estética sino también por el *tempo*: después de disparar, el silencio se apodera de la situación y dos pájaros salen volando lentamente, como si el mundo se hubiera congelado:

¹³¹ En su análisis hermenéutico de la mujer, Bou (2006) hace un análisis exhaustivo sobre la simbología nocturna de la feminidad en el clasicismo y, en especial en el *noir*. La cabellera es justo símbolo claro del poder de la feminidad. No en vano *Brick* empieza con el cadáver de Emily, y un plano detalle sobre su cabellera rubia esparcida en el suelo.



Fig.11. Fotograma de Brick: estilo audiovisual y emotional makers.

- La música: minimalista a la vez que lánguida, también respalda el mismo estilo desde la vertiente auditiva de la pieza.
- Los diálogos: más allá de su función comunicativa, su estilo es también propio del *noir*. Las pausas, los silencios y las frases lapidarias ayudan a crear la atmósfera emocional necesaria para situarnos en el tono trágico buscado.
- Por otro lado, el entramado propiamente simbólico, acaba por dar una última capa de textura, que puede ser leída y decodificada desde el placer intelectual/cognitivo o simplemente absorbida desde lo emocional por su poder visual:



Fig.12. Simbolismo y atmósfera emocional en Brick. Exterior e interior de la casa del mafioso The Pin, como la imagen del halcón que nos recuerda el clásico noir de The Maltese Falcon.

- Encontramos el juego con el halcón/pájaros: remitiéndonos quizás a la figura de *The Maltese Falcon*, haciendo un guiño intertextual entre películas y género, *The Pin* (el mafioso en cabeza) está simbolizado por el poder del halcón: su buzón tiene un halcón y también la figura que adorna su despacho.
- Las gafas de Brendan: todo el relato está salpicado con una rima dramática¹³², las gafas de ver que lleva Brendan. Creando un entramado simbólico propio entre “ver/ no ver” juegan como elemento clave para el desarrollo del personaje.

¹³² Coral Cruz (2013) llama rima dramática y estribillo a temas, situaciones o elementos con los que se recurre a la repetición en numerosas ocasiones. En ciertos casos, las rimas y estribillos ayudan a visualizar mejor los arcos de transformación internos de los protagonistas o a crear un efecto en la audiencia, cual *planting* y *pay-off* situados en el terreno de lo emocional y no de lo cognitivo, al recuperarse situaciones vividas anteriormente con los personajes que nos retornan.

En algunos momentos no las tiene y ve borroso, en otras al usarlas se clarifica la imagen, al igual que el misterio que intenta desvelar. Es notable, por ejemplo, el momento en que, acostados en la cama, Laura le quita las gafas y lo besa: Brendan finalmente cede a la no-visión, a no querer ver la *femme fatale* que sabe que le ha estado acechando desde el primer minuto.

- El campo de fútbol: el campo de fútbol vacío también constituye un lugar clave para la película. Como rima dramática, también es usado para crear eco entre la discusión que vemos en *flash-back* entre Brendan y Emily (ella le echa en cara que quiera ayudarla y no la deje marcharse); y el último encuentro entre Brendan y Laura, cuando él le cuenta la verdad sobre lo sucedido y ella le confiesa que el bebé de Emily era suyo. La evocación de Emily y de su relación con ella resuenan tanto en las palabras de Laura como en el lugar del encuentro.

En definitiva, la atmósfera emocional que consigue crear *Brick* apoya el código del *noir* en su totalidad; nos predispone emocionalmente a sentir el peso y la intriga, no sólo a nivel cognitivo sino también emocional, empatizando con el personaje del detective taciturno. Si Smith (2003) analizaba como Jarmusch era capaz de variar levemente los “*emotion makers*” de sus películas para rebajar las expectativas sobre el género de las mismas, lo que consigue Johnson es justamente potenciarlos para que vivamos toda la historia desde el código *noir*, olvidando que son personajes adolescentes, los cuales ni en un mundo real ni en el subgénero *high school* hablarían con ese tono, tendrían padres y no se comportarían como mafiosos de un submundo más cercano a los gánsteres que no al trapicheo juvenil. En este sentido, el director consigue que no se rompan la verosimilitud ni la suspensión de la incredulidad gracias a la coherencia entre el código del género, la atmósfera emocional

(que ayuda a concretar el tono) y los símbolos usados, creando un mundo propio con su lógica interna.

4.8.3. Lo cómico y lo absurdo: al límite del género

Cabe apuntar que esa coherencia interna que respalda el código del *noir* de una forma clásica implacable de inicio a fin sólo se rompe en contadas ocasiones, cuando Johnson lleva al límite las situaciones creando momentos de humor absurdo. Así, por ejemplo, tras el primer encuentro entre The Pin (el mafioso) y Brendan, ambos están en la cocina de la madre de The Pin, la cual le sirve unos cereales y un zumo de manzana, en una situación mucho más cercana al código del género de *high school* que no al *noir* que Johnson había recreado tan hábilmente. El carácter absurdo de este momento, que se suma a otros en la misma casa, o a las repetidas palizas que recibe Brendan por parte de Tugg (casi a punto de resultar un *running-gag*) llevan la coherencia de la atmósfera y el código al límite. Posiblemente, la voluntad del autor es darnos un toque de alerta, sacarnos del marco textual que ha creado —como vimos que hacía Churchill justamente para crear sus célebres frases humorísticas— sólo unos breves instantes para avisarnos que está construyendo un mundo ficticio inverosímil. Son contadas las ocasiones en que vemos el artificio, el artefacto narrativo que analizábamos en *Kill Bill*, para poder observar como consigue hibridar perfectamente ambos géneros. Somos conscientes e inconscientes a la vez del artefacto, ya que la atmósfera emocional pesa tanto que rápidamente volvemos a sumergirnos en el relato, bien ejecutado, de tempo perfectamente medido y personajes misteriosos al límite:

Y como ocurre siempre en los universos cinematográficos más sofisticados, artificiales y artificiosos, al menos en los mejores, los personajes funcionan y la historia, increíble y quizá imposible, también... Precisamente por serlo. El difícil

equilibrio entre humor, autorreferencialidad posmoderna, surrealismo y drama adolescente de intriga, parece salirle bien a Johnson con la misma naturalidad que un conejo aparece del sombrero de un mago. (Jesús Palacio, Fotogramas, diciembre 2006)

5. LA NECESIDAD DE COHERENCIA Y SENTIDO

5.1. Enemigos del caos: crear sentido en un mundo lleno de azar

Varios cambios de paradigmas surgidos en el siglo XX desmontaron las teorías deterministas y de la mecánica newtoniana. La teoría de la Relatividad modificó la concepción del espacio-tiempo como absolutos y la mecánica cuántica relacionó el objeto con el sujeto-observador, es decir, las características del objeto medido estaban sujetas a la propia acción de medirlo (principio de incertidumbre de Heissemberg). La Teoría del Caos posteriormente daba una vuelta de tuerca a nuestra concepción de la realidad, permitiendo estudiar numerosos sistemas complejos, que encontraban un nuevo orden donde aparentemente no lo había, como por ejemplo, en la naturaleza. Los complejos sistemas neuronales encontraban también una explicación en su aparente formación caótica gracias a la teoría de los fractales (Benoît Mandelbrot, 1997). Volveremos a ello en profundidad en el Capítulo 6.

Ante tales descubrimientos, siempre ha existido para el hombre cierta pregunta existencialista, ¿existe el libre albedrío o por lo contrario estamos sumidos a un determinismo, unas leyes constantes que condicionan nuestra propia voluntad? Sobre esta pregunta filósofos, científicos, psicólogos y hasta hoy en día neurocientíficos han intentado dar respuesta. El hecho es que, como seres humanos, queremos pensar que toda elección que tomamos no está determinada de antemano. En las conversaciones entre Einstein y el místico hindú Tagore ambas posiciones se contraponían: Einstein sostenía que, si en el plano más elevado existía un orden, los elementos más pequeños (como la conciencia y la mente humana) también guardarían el mismo orden. Einstein adujo que todo lo que hacemos y vivimos acaba por estar sometido a la

causalidad, pero también sostenía que era bueno de que como humanos no pudiésemos verla (Tagore, 1931:138-143).

Daniel Wegner (2002), psicólogo de Harvard, apuntó, en esta misma línea, que la gente cree equivocadamente en la ilusión de tener una voluntad, pese a que ésta es un mecanismo causal para el buen funcionamiento de nuestro sistema. *“La fuerza del argumento determinista [de Wegner] proviene de una idea simple: vivimos en un universo donde todos los acontecimientos tienen una causa suficiente que los anteceden, ¿por qué los actos conscientes serían una excepción?”* (Bartra, 2011:vol. 34-2).

B. Libet (1916-2007), neurólogo norteamericano, hizo un experimento donde relacionaba la acción de un movimiento voluntario, la decisión de ejecución y la conciencia de dicha ejecución. Descubrió que la acción intencional se inicia inconscientemente, a la vez que observó como la conciencia podía controlar el resultado del proceso mediante la posibilidad de inhibir los mecanismos que llevaban a la acción. En cierto modo, situaba nuestro poder de decisión de nuevo entre dos aguas: tenemos cierto poder de decisión, pero no absoluto.

Mientras el ser humano quiere creer que vive en un mundo incierto, donde el libre albedrío y la posibilidad de escoger está de su mano, al mismo tiempo nuestra mente racional, el hemisferio izquierdo que, tal y como hemos visto, necesita organizar y dar una explicación a todos los sucesos que le acontecen mediante su lógica analítica, quiere encontrar un principio causante a todo. Citando de nuevo a Wegner (2002), la libertad puede que sea una mera ilusión, pero es útil para el ser humano y ventajosa para la especie. Según el psicólogo, crea un sistema moral de premio y recompensa necesario, a la vez que ayuda a ordenar el rompecabezas causal que nos rodea. En esta ambivalencia pues, entre el orden y el desorden, se mueve nuestro cerebro:

La idea de que la mente está organizada de forma modular indica que parte de nuestro comportamiento podría considerarse caprichoso, y que un comportamiento concreto podría no estar originado en nuestros procesos conscientes de pensamiento. (...) Pero, como veremos, los seres humanos nos negamos a interpretar tales acciones como algo caprichoso, y esto se debe a que, aparentemente, estamos dotados de una inagotable capacidad para producir hipótesis sobre las causas por las que actuamos de las distintas maneras en que lo hacemos. (Gazzaniga, 1993:18)

No obstante, nuestra tolerancia a la incertidumbre y al sinsentido es mínima aunque, según las últimas teorías científicas, puede que cualquier sinsentido forme parte de un sistema mayor que no alcanzamos a ver. Para nuestra mente, tomar decisiones de forma racional, en conformidad con cierto conjunto de reglas y principios lógicos¹³³, significa que las decisiones están fundamentadas ya que se respaldan en sistemas que creemos que se adecúan a la verdad (Pinker, 2001). Esta verdad es relativa a cada individuo, pero cada mente busca una construcción de sentido, hasta las propias mentes esquizofrénicas tratan de dar sentido a impulsos, visiones y percepciones que en realidad no existen: “*our minds constantly struggle to extract meaning from the data rivering through our sense*” (Gottschall, 2013).

¹³³ Lógicos para nuestro sistema de creencias y verdades, las cuales son subjetivas y no objetivables, ya que siempre están percibidas, mediadas e influidas por una subjetividad. Como apunta Maturana: “*lo que distinguimos cuando hablamos de lo psíquico, lo mental o lo espiritual, son distintas configuraciones de relaciones del ser vivo con su circunstancia*” (1995:202).

5.2. Curiosidad humana: querer saber, querer comprender

Tal y como veíamos al hablar del interés, Robert McKee (2002) señala cómo nos relacionamos con las narraciones a partir de la curiosidad y la preocupación. En relación a la segunda, como vimos en el Capítulo 3, se activan procesos emocionales relacionados con nuestra capacidad empática. En cambio, la primera, la curiosidad, la vincularíamos más a un nivel cognitivo y procesual de la construcción de la historia a medida que avanza.

La curiosidad es una característica ya no sólo humana, sino animal, que ha llevado al progreso y a la evolución (Maslow, 1963/1993). Jerome Bruner (1997) señala como aprendemos a través de la experiencia activa, al interaccionar con la realidad y organizarla según la experiencia. Es por ello que el aprendizaje resulta un proceso activo, de asociación y construcción. Este a menudo se activa con la creación de curiosidad e interés en el niño.

Teniendo en cuenta que, como vimos en el Capítulo 2, una ficción es un simulador de aprendizaje emocional, la activación de la curiosidad para comprender los hechos (el relato) o el mensaje que se esconde tras la narración (el tema¹³⁴) es básica para dicho

¹³⁴ El tema suele ser generador de unidad y organicidad en la obra, elemento clave para crear coherencia como veremos más adelante en este capítulo. Las obras clásicas tienen un sentido centrípeto, propiamente aristotélico. El cine moderno, en cambio, toma un sentido mucho más centrífugo, para rehuir este sentido lógico de la existencia y del mundo. Para que exista unidad, uno de los principios básicos usados es la causalidad narrativa, pero también existen otros dispositivos que cohesionan la narración. Por ejemplo, McKee (2002) plantea el uso de la anticipación/cumplimiento. Otro sistema sería el motivo recurrente —vinculado al simbolismo usado por la narración— o el uso de la repetición. Gran parte de estos dispositivos siempre nos remiten al tema, pilar central del filme donde confluye toda la historia y da unidad al relato. Mientras que algunos manuales lo llaman *tema* (Syd Field, 1994; Sánchez-Escalonilla, 2001), otras, como McKee (2002) lo citan como *idea controladora*.

aprendizaje. En un estudio hecho en la Universidad de California, entre el Centro de Neurociencias y el Departamento de Psicología (M.J. Gruber; B.D. Gelman; C. Ranganath, 2014) se analizó y demostró la conexión entre la curiosidad, la efectividad de los procesos de aprendizaje y los mecanismos de apoyo motivacionales de recompensa (*mechanisms supporting extrinsic reward motivation*). Por lo tanto, para que exista aprendizaje es necesaria la motivación de la curiosidad: *“participants showed improved memory for information that they were curious about and for incidental material learned during states of high curiosity”* (2014, *Neuron*, nº 84:486).

En la construcción de la narración, David Bordwell (1996) señala como la narración es un proceso en dos sentidos, es decir, se construye no sólo en el texto sino a través del conjunto de inferencias que hace el espectador sobre él. Cita a Meir Sternberg para indicar como cualquier medio narrativo incluye *“el doble desarrollo de la acción, cómo progresa objetiva y directamente en el mundo ficticio desde el principio hasta el final (dentro de la historia) y cómo se deforma y modela al progresar en nuestra mente durante el proceso de lectura (dentro del argumento)”* (1996:51). Por lo tanto, la construcción de la narración va vinculada al interés del espectador y, consecuentemente, a la curiosidad que las situaciones que presenta el argumento genere en él. Así pues, a mayor curiosidad por saber (cómo va a desarrollarse la historia, como va acabarse) mayor aprendizaje o fijación en la memoria del espectador.

Si en el Capítulo 3 veíamos que para la generación de una emoción tenía que haber un estímulo relevante para el individuo (Frijda, 1986/2001), para captar la curiosidad relacionada con los procesos cognitivos también debe haber estímulos que motiven este interés por saber. Bordwell (1996) lo describe como un proceso generativo, de comprobación activa de hipótesis. La narración pues demanda al espectador una actitud constantemente activa para la construcción

de la historia. Así, el espectador elabora y comprueba las hipótesis a medida que avanza el relato, a través de las preguntas que se le van planteando. El funcionamiento que tiene la construcción generativa propuesta por Bordwell no dista tanto del proceso de aprendizaje expuesto en el estudio de Gruber, Gelman y Rana Ranganath (2014): la narración crea un sistema intrínseco que nos motiva – y recompensa – a seguir infiriendo sobre ella. Tal y como si de un puzle se tratara, el espectador monta las piezas creando conexiones entre ellas a través de las respuestas que la propia narración nos da (recompensas) y las nuevas preguntas que abre (motivaciones).

Bordwell (1996) distingue justamente entre las *hipótesis de curiosidad* y las *anticipaciones de futuro*¹³⁵. En el primer caso, están relacionadas con una acción pasada que el texto se abstiene de especificar y las segundas con el suspense, relacionadas con anticipaciones a respuestas sobre futuros eventos. Podemos observar, sin embargo, como ambas juegan a motivar la curiosidad para generar la creación de los ensamblajes necesarios —las conexiones— entre los hechos presentados.

5.3. La teoría computacional de la mente y la comprobación activa de hipótesis

Podría decirse que la narración y el cerebro del espectador actúan como un ordenador al que se le va insertando información y va comprobando y resolviendo datos. En este sentido, Steven Pinker (2011) hace una defensa de la teoría computacional de la mente para dar una explicación a los procesos neurales y cognitivos que nuestro

¹³⁵ Igualmente, aparte de esta distinción, también existirá una gradación entre las hipótesis, es decir, una escala de probabilidad, de simultaneidad y de exclusividad. La narración clásica de Hollywood, según Bordwell, se sitúa en un nivel de hipótesis altamente probables y claramente exclusivas, al tiempo que las expectativas que ofrece al espectador están claramente delimitadas. Por lo tanto, la expectación está controlada, no existe nunca sorpresa (en el sentido de la casualidad) ni desorientación.

cerebro ejecuta. En dicha teoría, que ha tenido una gran acogida en psicología cognitiva y en psicología evolutiva, se sostiene que la mente es un sistema de procesamiento de información similar al de un ordenador dado que existe una estructura de datos, una sintaxis propia que combina estos datos entre sí, y un control por parte del cerebro sobre los mismos (un *intérprete*). La idea del cerebro modular también se relaciona con esta teoría y, para Pinker, estos módulos los hemos heredado como especie tras la evolución de nuestros ancestros, especializándose cada uno de ellos en un diseño concreto para la interacción con el mundo¹³⁶. Pese a que argumenta que la mente es producto de lo que el cerebro hace y que pensar es un modo de computar (Pinker, 2011), también es consciente de que “*la mente es un sistema exquisitamente organizado, capaz de llevar a cabo proezas notables que ningún ingeniero ha logrado aún copiar*” (2011:40).

La teoría de Pinker y de otros psicólogos evolucionistas (D. Dennett, 1991; R. Dawkins, 2000) ha sido como es natural muy controvertida al intentar dar respuesta a la complejidad de qué es la conciencia, la mente, los sentimientos o los deseos desde una óptica extremadamente materialista y funcionalista¹³⁷. Sin embargo, su

¹³⁶ Como vimos al exponer la teoría de Pinker sobre la tabla rasa (*The blank slate*) en el Capítulo 3, el autor sugiere que tenemos características innatas, es decir, algunos “programas” heredados por selección natural de nuestros ancestros que serán activados en mayor o menor medida según el uso que hagamos de ellos. Según Annie Marquier (2010), los sistemas innatos son aquellos que desarrollaron para sobrevivir nuestros ancestros, los homínidos primitivos, y que están inseridos en el cerebro reptiliano. Es un mecanismo en estado bruto que hoy en día controlamos gracias a la evolución del neurocórtex, pero que a veces toma el control cerebral. Según un experimento (Servan-Schreiber, 2003), en la Universidad de Pittsburg, en un laboratorio de ciencia neurocognitiva descubrieron que al inyectar a algunos voluntarios una sustancia que activaba esa parte más primitiva del cerebro ésta entraba en acción independientemente del resto y, durante su efecto, provocaba una reacción de miedo incontrolado y absolutamente irracional.

¹³⁷ “*La teoría computacional de la mente resuelve esta paradoja: afirma que las creencias y los deseos son información, encarnada como configuraciones de*

relación con el conexionismo¹³⁸ sí nos arroja luz sobre el mero procesamiento de información: nos permite visualizar la narración como un conjunto de piezas de información que van conectándose entre sí según unas reglas (es decir, una sintaxis) conocida por el narrador/autor y el espectador. Veamos pues algunas de las reglas que podemos distinguir en esta sintaxis conocida entre espectador y narrador.

5.3.1. Causalidad, casualidad y organicidad

Si nuestra mente intenta dar orden al caos ante la incertidumbre, delante de los hechos de una narración que presupone que ha sido organizada previamente por un autor/narrador, se esforzará en buscar aún más una lógica. Veíamos que según la teoría de los dos hemisferios, el izquierdo (el intérprete) intentaba dar explicación a cualquier suceso puramente causativo. Para ello, la primera sintaxis lógica que utiliza la mente es el efecto causativo, la búsqueda del porqué lógico a cualquier suceso. De ahí, la gran importancia de la causalidad narrativa para los relatos.

Cuando David Bordwell (1996) analiza los sistemas que forman por separado argumento e historia, observa como el sistema que conforma el argumento (lo que nosotros venimos llamando

símbolos, los cuales son estados físicos de fragmentos de material, como chips de un ordenador o neuronas en el cerebro y simbolizan cosas del mundo porque son activados por esas cosas a través de nuestros órganos sensoriales” (Pinker, 2011:44).

¹³⁸ El conexionismo, como conjunto de enfoques en distintos ámbitos (desde la perspectiva de la psicología cognitiva, la neurociencia, a la inteligencia artificial), presenta el comportamiento de la mente como un proceso de redes —como los modelos neuronales— a través de unidades simples interconectadas entre sí. Pese a que Pinker y los defensores de la perspectiva de la inteligencia artificial criticaron este argumento, al argumentar que se partía de una perspectiva de nuevo asociacionista, en lugar de dar cuerpo a la idea de que la mente opera bajo un lenguaje del pensamiento con operaciones simbólicas, como una máquina de Turing, esta perspectiva ha arraigado fuertemente especialmente para comprender el aprendizaje, por ejemplo, según la regla de Hebb descrita en el Capítulo 3.

relato¹³⁹), se rige por tres principios que ayudan a relacionar los sucesos del argumento y construir la historia: la lógica narrativa, el tiempo narrativo y el espacio. En cuanto a lógica se refiere, Bordwell observa como, al construir una historia, el perceptor diferencia entre los acontecimientos y las relaciones que hay entre ellos. Bordwell aduce que las relaciones son principalmente de causalidad, siendo facilitada por el argumento al provocar inferencias causales lineales entre ellos. De hecho, el estudio neurocientífico de JM. Zacks y JP. Magliano (2011) sobre el lenguaje cinematográfico alude a la causalidad como primera conexión para la creación de sentido:

Finally, narrative plots typically consist of a hierarchy of episodes that are causal related with one another, and viewers must be able to construct representations that reflect the implicit plot structure. (...) Viewers must infer and represent the causal relationships between events within a scene and across scenes, the later of which provide a basis for understanding the plot structure. (JM Zacks y JP. Magliano 2011:9)

Es aquí donde encontraríamos una de las primeras reglas sintácticas que nuestra mente, al computar la información de los hechos ofrecida por la narración, usa para crear conexiones entre ellas; la clásicamente conocida causalidad.

Zacks y Magliano (2014) demostraban como la comprensión narrativa del film durante su lectura se realizaba a través de sistemas neuronales que se activan cuando el cerebro quería crear modelos coherentes. Así, una parte de la activación era la de la red del

¹³⁹ Para Bordwell la distinción entre argumento/historia dentro de la narración es diferente a la de *historie/discours* sostenida por las teorías de la enunciación: “*la historia no es acto enunciativo no marcado: no es en absoluto un acto de habla sino un conjunto de inferencias*” (Bordwell, 1996:51).

lenguaje, la cual confiere significado lógico a los símbolos gracias a las estructuras sintácticas. Es importante en este punto pararnos a discutir la diferencia entre las *teorías miméticas* de la narración y las *teorías diegéticas*: mientras las primeras conciben la narración como la representación de un espectáculo, como muestra directa de la realidad imitada, las segundas conciben la narración como una actividad verbal. Así y todo, David Bordwell hace bien en puntualizar que: “*mientras la diferencia se aplique sólo al “modo” de imitación, cualquiera de las teorías puede aplicarse a cualquier medio*” (1996:3). En cierto modo, la narración cinematográfica está concebida por la máxima “*show, don’t tell*”, o lo que sería, en palabras de Aristóteles “*presentar todos sus personajes como si vivieran y se movieran delante de nosotros*”(Aristóteles, s.f./2011:13), es decir, como mimesis. Sin embargo, de la discusión entre ambas teorías podríamos observar como, en realidad, la narración cinematográfica acaba operando en ambos sentidos: desde lo mimético pero también desde lo diegético; la sintaxis que estamos sugiriendo que existe para relacionar los hechos expuestos del argumento opera mediante la red del lenguaje para conferir significado lógico a la historia que el espectador construye.

De todo esto podríamos concluir que establecemos relaciones entre las piezas que conforman el argumento a través de la sintaxis que utiliza la propia historia. He ahí la activación de la capacidad lógica del cerebro para crear significado. Lo importante, en definitiva, es que el espectador pueda dar sentido a la narración al finalizarla. La búsqueda de la pauta —la sintaxis— es parte del trabajo cognitivo de la inteligencia lógica que hace nuestro cerebro con la narración.

No es de extrañar que Aristóteles, cuando hablaba de unidad, en realidad se refiriese al texto como un organismo vivo donde todas

las partes contribuyeran a un mismo fin, sin necesidad de ser estrictos en cuanto a estructura se refiere¹⁴⁰:

El argumento no es unitario, como algunos creen, por el hecho de centrarse en un solo personaje, pues a un solo personaje le ocurren muchas y hasta infinitas cosas, algunas de las cuales no implican unidad ninguna. De igual modo, hay muchas acciones de un mismo personaje de las cuales no resulta ninguna acción unitaria [...] Al igual que en las demás artes de imitación la unidad de la imitación resulta de la unidad de su objeto, así también es preciso que el argumento, puesto que es imitación de una sola acción, lo sea de una sola y que ésta sea completa, y que las partes de las acciones estén del tal modo ensambladas entre sí que si se cambia de lugar o se suprime una de ellas, se altere y conmueva también el conjunto. Pues aquello que por estar o no estar adjunto a algo no produce efecto apreciable alguno, eso no es en absoluto una parte del todo. (Aristóteles, s.f./2011:51)

Fijémonos como Bordwell también observa que otro tipo de lógica tiene cabida dentro del funcionamiento de la narración clásica, como un principio abstracto de similitud y diferencia, lo que el autor llama *paralelismo*: “*Lo que debe contemplarse como un acontecimiento, una causa, un efecto, una similitud o una*

¹⁴⁰ Según Daniel Tubau (2011), la teoría de la unidad de Aristóteles, como un organismo vivo que expone en su *Poética*, amplía el horizonte de la estructura dramática del guión. Aristóteles habla de diversos números de actos para la tragedia, sin ser férreo en la convención impuesta de los Tres Actos por los manuales de guión surgidos a partir de los años 80 (Field, 1994; Seger, 1994; McKee, 2002), extremadamente formalistas. Este tema será abordado en profundidad en el Capítulo 6.

diferencia, se determinará dentro del contexto de cada film específico” (1996: 51)¹⁴¹.

El hecho de que Bordwell marque esa posibilidad dentro de la narrativa clásica ofrece una visión más amplia de la lógica de la causa-consecuencia a las que se limitan algunos manuales de guión. Por lo tanto, la configuración de sentido puede crearse a través de conexiones que puedan invertir el orden de la causa y la consecuencia, crear significado a partir de conexiones de paralelismo temático o jugar con una lógica asociativa para crear significación semántica:

However, there are other ways in which a series of events may be linked together. What is important in stories is not precisely objective causal plausibility. Rather, it is the subjective sense that new events are understandable as the result of preceding events. Aristotle emphasized this when he noted that narrative outcomes may appear plausible convincing due to “design”, whatever their causal status. (Hogan, 2009:218)

Así, podríamos decir que los diversos modos históricos de la narración¹⁴² que Bordwell identifica y analiza de forma exhaustiva

¹⁴¹ Bordwell pone de ejemplo *La ventana indiscreta* (Alfred Hitchcock, 1954) y la relación que se establece entre el asesinato de la mujer de Thorwald, junto al resto de “viñetas” que representan las distintas ventanas del edificio de enfrente con la relación de Jeff y Lisa, los protagonistas: todas las situaciones crean un paralelismo entre ellos dos y el resto de relaciones hombre/mujer de las que son testimonios.

¹⁴² A saber: la narración clásica de Hollywood, la narración de arte y ensayo, la narración histórico-materialista (el ejemplo soviético) y la narración paramétrica. Bordwell hace mención especial a Godard, en un capítulo a parte, por ser un autor generador de sintaxis propias con esquemas complejos: “*Las películas realizadas por Jean-Lu Godard entre 1959 y 1967 plantean tantas cuestiones que dudo en abordarlas cuando este libro está llegando a su fin. (...) Nuestro punto de partida es el reconocimiento de la firmeza con que estos filmes se resisten a la comprensión narrativa. No es simplemente un problema de interpretación, como*

son, de algún modo, distintas formas sintácticas en que el espectador entiende que debe leer el relato (o el argumento, en palabras de Bordwell): mientras el canon clásico propone una férrea sintaxis a través de la causalidad narrativa lineal, el modelo de arte y ensayo justifica la relación entre los hechos presentados mediante la ruptura con la sintaxis anterior y, por lo tanto, usa una sintaxis casual. Podemos advertir que Bordwell, para el modo de narración histórico-materialista, indica que “*el montaje es un acto (y no una mirada), un acto de interpretación de la realidad. Como el ingeniero y el universitario, el artista construye su objeto, no reproduce la realidad*” (Pastorello en Bordwell, 1996:238). Es decir, una nueva propuesta sintáctica. Comprender qué sintaxis está vinculada a cada uno de los procesos de lectura de una narración concreta y saber descodificarla será lo que aporte placer intelectual/cognitivo al espectador, como veremos en el análisis posterior de *Mulholland Drive* y en el próximo Capítulo 6.

5.3.1.1. *Plantings* y *pay-off*

La generación de expectativas y de hipótesis de curiosidad tienen una variación denominativa en narrativa: cuando se trata de detalles concretos los manuales lo determinan como anticipación y cumplimiento (Sánchez-Escalonilla, 2001; Fernando de Felipe, 2008) implantación (Chion, 1992, del francés *planter*) o *foreshadowing/pay-off* (Linda Seger, 1994).

El problema que puede suscitar la sorpresa y la falta de causalidad en la narración, es decir, el hecho de solucionar situaciones gracias a un elemento que no tiene una causa que se nos haya mostrado anteriormente dentro de la diégesis (el problema del uso del *deus ex machina* advertido por McKee¹⁴³), se soluciona a menudo a través

si Godard estuviera creando obras temáticamente ambiguas o profundas. En realidad, las películas de Godard sucumben prontamente a “lecturas” de alto nivel” (Bordwell, 1996:311).

¹⁴³ Robert McKee subraya que el pecado más grande de un guionista es acabar un

de dicho dispositivo de la anticipación. Como William Goldman, guionista de Hollywood, lo define: " *en cierto sentido, un guión ya sea una historia de amor o una película policiaca, es una serie de sorpresas. Las vamos haciendo aparecer según avanza, pero para que una sorpresa sea válida debemos establecer primero las reglas básicas, debemos indicar las expectativas*" (1992:113).

De algún modo, nuestra memoria funciona de una manera similar a las anticipaciones. Antonio Damasio indica como el cerebro absorbe visiones, sonidos, sensaciones, olores y otros elementos perceptivos que recuperará más adelante para configurar los recuerdos. Cuando lo haga, todos estos "plantings" percibidos serán material para recombinarlos en formato de historia novelada por el propio "intérprete". Sin embargo, "*generalment resulta útil, com en aquest relat, que el fet que es recordarà tingui relleu emocional, que faci tremolar l'escala de valors*" (2010:188). De nuevo, percibimos la importancia del valor emocional —sea en el formato de la emoción que sea; placentera o angustiante, pero que tenga importancia para el espectador— para la impregnación de las informaciones que posteriormente usará para configurar la historia y el sentido.

5.3.2. Comunicabilidad y sentido

Dentro de las distintas sintaxis, existiría una variable que se sumaría al uso de cada una de ellas: la comunicabilidad que quiera ofrecer el narrador para la creación de sentido. La metáfora usada del pasadizo sinuoso de Henry James¹⁴⁴ sirve para indicar qué nivel de

guión con un *deus ex machina*, que todo ha sido una simple coincidencia, un sueño o una casualidad: "*deus ex machina no sólo acaba con todo significado y con toda emoción sino que representa un insulto al público*" (2002:444).

¹⁴⁴ Bordwell (1996) compara este tipo de narrativa con el pasillo sinuoso de Henry James: no es un itinerario perfectamente recto, ya que se le pide al espectador una actitud activa ante lo que se le propone, contrastando información constantemente. Nunca se desorientará, por muy sinuoso que sea.

orientación quiere la narración ofrecer al espectador dentro de su historia. El cine clásico gestiona el saber, según Bordwell, de forma escalada, es decir, añadiendo poco a poco información que va confiriendo sentido al relato en su totalidad: cuanto más avanza la narración, más sabemos y podemos configurar un sentido global. La narración clásica es, en este sentido, muy comunicativa; existe una creciente conciencia de la verdad absoluta por parte del espectador, tanto si el protagonista acaba siendo conocedor de la totalidad de lo que se le explica como si no: la audiencia siempre tiene la sensación al final que se le ha presentado el conjunto de la historia sin ninguna línea de fuga abierta.

Dependiendo de la voluntad de comunicabilidad del narrador/autor, la sintaxis ofrecida para la comprensión de la historia puede ser más o menos diáfana de descifrar. Podríamos decir que,—en la configuración de un mundo azaroso, el ser humano intenta buscar conexiones causales ante la incertidumbre que le rodea para crear sentido. Buscar el efecto causal sería la sintaxis básica procesal para la lectura humana. A pesar de ello, la narración puede ofrecer otro tipo de sintaxis que puede ser comunicada al espectador con mayor o menor voluntad de comprensión. Narraciones complejas de comprender durante los primeros minutos, como veremos en el caso de *21 gramos* en el Capítulo 6, que parecerían no tener sintaxis, devienen poco a poco comprensibles gracias a la voluntad comunicativa que tiene la narración al proponer la clave de lectura cognitiva para la obtención de su sentido total.

5.3.3. Interacción e inferencias entre dos sistemas de lectura

Daniel Kahneman, psicólogo y premio Nobel de Economía en 2002, en su libro *Thinking fast and slow* (2011), distingue entre dos sistemas de pensamiento, a los que él llama metafóricamente

Sistema 1 y el Sistema 2¹⁴⁵: el número 1 es automático, rápido, emocional, estereotipado y subconsciente. Nuestra mente suele usar éste ya que es más rápido y cómodo en su ejecución, no tiene que procesar grandes cantidades de información, pues parte de ella la tiene pre-procesada o le es conocida. Como el cerebro es perezoso por naturaleza según Kahneman, este es el sistema que solemos usar en la mayoría de nuestros quehaceres diarios. Utilizamos creencias asociadas o modos de pensar ya aprendidos para tomar decisiones o simplemente para ejecutar tareas habituales.

En cambio el Sistema 2, es más lento, requiere esfuerzo, es poco frecuente, lógico, calculador y consciente. El Sistema 2 emite juicios, hace elecciones, pero a menudo lo que hace es aprobar o racionalizar las ideas y sensaciones que ha tenido el Sistema 1. También, si se nos pide una explicación, el Sistema 2 siempre encontrará razones presentables para justificar nuestra historia. Al igual que lo expuesto en relación a la conciencia y el intérprete (Gazzaniga, 2010), el Sistema 2 cree siempre tener la razón pese a que a menudo se equivoca al no tener en cuenta los sesgos que produce el Sistema 1 de forma inconsciente. Kahneman se dedica a dilucidar gran parte de los sesgos que nos hacen tomar decisiones equivocadas, pese a creer que las tomamos con el Sistema 2, es decir, racionalmente. Debido a la comodidad procesual, el cerebro acaba por dejar más margen de acción al Sistema 1, el cual maneja grandes cantidades de información con prontitud y eficacia:

¹⁴⁵ Como Kahneman indica, los dos sistemas no existen como tales, sino que son un conjunto de actividades que se activan en el cerebro dependiendo de las necesidades procesuales, por ejemplo, “la mente se aviva, las pupilas se dilatan, la atención se centra y se ejecuta la actividad Y” (2014:540), en el caso del Sistema 2. Otros autores (Marquier, 2010) lo diferenciarían entre cerebro límbico y el cerebro racional o neurocórtex, aunque la apreciación de Kahneman, pese a su aparente simplicidad de nomenclatura, indica que tiene en cuenta varios procesos emocionales, físicos y cognitivos que interactúan en redes complejas en todo el cuerpo y hemisferios cerebrales, no sólo reduciéndolos a partes concretas del cerebro.

El Sistema 1 es sin duda el origen de mucho de lo que hacemos mal, pero también es el origen de gran parte de lo que hacemos bien, que es la mayor parte de lo que hacemos. [...]Una de sus maravillas es el rico y detallado modelo de nuestro mundo que se conserva en nuestra memoria asociativa: en una fracción de segundo, esta distingue lo sorprendente de los eventos normales, de inmediato genera una idea de lo que esperaba en lugar de la sorpresa y automáticamente busca una interpretación causal de las sorpresas y los eventos en el momento en que se producen. (Kahneman, 2014: 541)

El paso del Sistema 1 al 2, en esa toma de consciencia, es algo perezoso para la mente porque le requiere un esfuerzo suplementario. El poder de la auto-consciencia, por lo tanto, es algo que la mente puede realizar de forma innata, pero sin embargo le exige un sobre-esfuerzo de análisis y raciocinio que no es cómodo, adaptativamente hablando, ya que resulta más lento el tiempo de reacción ante una información dada. La manera de bloquear los errores que origina el Sistema 1 es reconocer las señales que el campo cognitivo está minado y, en consecuencia, es necesario parar y recurrir al Sistema 2 (Kahneman, 2014).

Este cambio de sistema es el que podríamos intuir que sucede entre las distintas sintaxis que enumerábamos anteriormente. Como apunta Kahneman en la cita anterior, el Sistema 2 “automáticamente busca una interpretación causal”. En este sentido, el patrón de causa-consecuencia que asentó el cine clásico pudiera haber tenido tan buena aceptación en su día y seguirse usando hasta el día de hoy en la mayor parte de las narraciones filmicas puesto que resultaría ser una de las conexiones sintácticas más potentes, comunes y cómodas que ejerce el apodado Sistema 2 en los humanos. La facilidad cognitiva con que se leen narraciones a través de esta sintaxis de causa y consecuencia produce un placer de comodidad cognitiva que permite dejarse llevar más fácilmente por la historia,

y hasta potenciar la relación de empatía con los personajes.

En cuanto la sintaxis rompe con esta relación causal, deviene más compleja en su desciframiento y, consecuentemente, menos comunicativa en la comprensión de la lógica sintáctica propuesta. La posibilidad que el Sistema 1 pueda crear hipótesis fácilmente se dificulta, con lo cual se requiere la ayuda del Sistema 2. El placer cognitivo, una vez resuelto el enigma, será mayor, pero puede que durante el proceso de desciframiento se vea mermada la capacidad empática con los personajes, al haberse bloqueado en exceso la transparencia y la comunicabilidad. Tal como indica Grodal (1996), respaldando la teoría de McKee sobre la doble relación que la narración establece con el espectador:

The impact of a film on the viewer may be divided into two different, although interrelated, aspects. One aspect, the quantitative, is the activation of perceptual and cognitive qualia (mental representations and activities). The other aspect is affective-motivational, the strength with which given sensations activate the mind and the magnitude of the emotions triggered by a film scene. (Grodal, 1996:128)

A mayor transparencia, comunicabilidad y orientación dentro del argumento, se garantiza el placer emocional. A menor comunicabilidad, complejidad de sintaxis y desorientación, menor empatía con los personajes, y consecuentemente, menor placer emocional, pero aumentaría el placer intelectual¹⁴⁶ mediante el Sistema 2. Encontrar el equilibrio entre ambos polos —placer

¹⁴⁶ En este mismo plano, podríamos vincular lo expuesto en el Capítulo 4 sobre el efecto de la narración auto-consciente y del cifrado del artefacto narrativo como placer intelectual para el espectador. Se dividiría así la sintaxis en dos ejes: el meramente del argumento y su lógica propia (su sintaxis, común o no común a un conjunto o modelo de narración) y el del artefacto narrativo, la propia relación o nivel de juego propuesto por el autor o la metanarración en sí mismo.

cognitivo y placer intelectual— es el esfuerzo que los autores contemporáneos, que estamos analizando, intentan con sus nuevas narrativas como ya hemos visto con Tarantino o como analizaremos seguidamente con David Lynch o en el Capítulo 6 con las narraciones de Nolan (*Memento*) o Iñárritu (*21 gramos*).

Podríamos resumir los distintos placeres que nos ofrece la narración a través de la interacción entre emoción y cognición a partir del siguiente esquema, basado en el que Bordwell aplica a la narración (1996:50) donde se incluye y tiene en cuenta el estilo o lo que este autor apoda “excesos”¹⁴⁷:

¹⁴⁷ Bordwell indica que el estilo funciona en paralelo a la narración, para llamar la atención independientemente de la relación argumento/historia. A su lado, los excesos, para el autor, son elementos totalmente injustificados, incluso por parte de la motivación estética. Según Bordwell, esta actitud es bastante difícil de mantener durante toda la narración, pues ofrece pocos momentos decisivos perceptual o cognitivamente, pero añade que pueden intrigarnos por sus rarezas, escapando del impulso unificador de la narración (1996:52-32). A lo que Bordwell llama “excesos” nosotros lo apodaremos “*ruido cognitivo*”, como veremos en profundidad seguidamente en el análisis de *Mulholland Drive*.

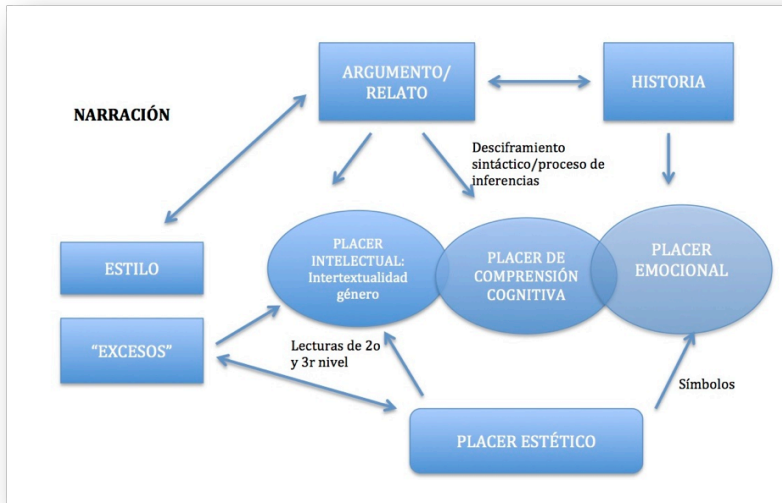


Fig.13. Esquema resumen de los placeres de la narración. Interacción de placer intelectual, cognitivo y emocional con el relato, la historia, el estilo y los “excesos” según Bordwell (1996) o “ruido cognitivo”.

El modo histórico de la narración de arte-y-ensayo expuesto por Bordwell o lógicas sintácticas con idiosincrasias propias (como las creadas por Godard, según Bordwell) han tenido en general un público de acogida menor que el cine clásico, posiblemente por la demanda de la ejecución de este Sistema 2 que busca un sentido al sinsentido del que ciertas narraciones adolecen en apariencia. Aún así, veamos como dos películas de un mismo narrador/autor, David Lynch, consiguen, en un caso, el citado equilibrio y, en el otro, la elisión del placer emocional restando solamente el área del placer intelectual-cognitivo y estético.

5.4. *Mulholland Drive* versus *Inland Empire*: comprender el sentido dentro del laberinto narrativo

Lost Highway (David Lynch, 1999), *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) e *Inland Empire* (David Lynch, 2006) son vistas y analizadas por una parte de la crítica como diferentes versiones de

un mismo discurso (Jordi Costa, febrero 2007, Fotogramas).

Lo cierto es que hay un parecido entre ellas en relación al efecto onírico común, marca de estilo y de construcción de David Lynch, hasta el punto de poderse ver *Mulholland Drive* y *Inland Empire* como las dos caras de una misma moneda: mientras la primera trabaja el poder de la imagen del cine, es estética y sugerente en su construcción de simbolismos y propone una sintaxis onírica que al final ofrece una explicación posible al espectador; *Inland Empire* es su melliza diabólica: rodada en vídeo, el trabajo de la imagen roza el feísmo, su onirismo es cercano a la pesadilla y acaba por imposibilitar cualquier construcción posible de argumento llegados al final del relato.

Pese a que *Inland Empire* fue aclamada por gran parte de la crítica (Roger Ebert; 2007; Peter Travers, 2006; Manhola Dargins, 2006), David Lynch no consiguió dar respuesta a gran parte de sus fans. En algunas de sus entrevistas y apariciones públicas tras la película, la audiencia esperaba respuestas, explicaciones al argumento, cuando la película no quería tenerlo (*El confidencial*, 2013). Como señala Danny Leigh, crítico de *The Guardian*:

The theories are legion. Among the critics, industry totem Variety had one of the most hopeful sallies. To their Jay Weissberg, not only did the film's rabbit sitcom represent an overt link to Alice In Wonderland, the relentless blurring of Dern's identities suggested Lynch, with his devotion to transcendental meditation, was actually expounding on reincarnation. For the Boston Globe's Ty Burr, the film should be understood as a treatise on (to paraphrase its own tagline) all "women in trouble". The film's litany of flickering screens meant to Slant's Ed Gonzalez that it was clearly about "the ecstasy and healing power of watching movies", while for others the cursed production framing the

rest of the movie constituted a poisoned valentine to old Hollywood and/or the modern film industry.

But predictably, the most inventive ideas have appeared on forums, in particular that of Lynch's own *Inland Empire* site. There, posters have mused at length on what the director was intending the film to signify. The permanence of memory? The future of eastern Europe? His own body of work? Telepathy? The natures of men and animals? The terror of one woman (but not Dern) at the loss of her husband and child? All as valid, or not, as the next. (Danny Leigh, *The Guardian*, 9 de Marzo, 2007)

Todas estas explicaciones e interpretaciones demuestran básicamente un hecho: la necesidad del espectador de buscar sentido ante una narración. A pesar de ello, Lynch con sus narrativas ha ido cerrando paulatinamente la posibilidad de crear un argumento explicativo tras el relato propuesto a voluntad por su narración. Tras *Mulholland Drive*, desembocamos en la imposible sintaxis de *Inland Empire*; la voluntad de Lynch en esta última película es diáfana¹⁴⁸: provocar un simple viaje onírico, alejado de cualquier sentido e imposibilitar hasta la extenuación la posibilidad de construcción argumental al espectador, posiblemente para poner de relieve el placer estético, la imagen por la imagen en estado puro. Veamos, con detalle, como las dos caras de la misma moneda

¹⁴⁸ *Inland Empire* resultó ser un fracaso comercial posiblemente debido a la imposibilidad de generar significado, lo cual frustró las expectativas que gran parte de la audiencia tiene ante una narración de ficción. Nótese que damos categoría de fracaso comercial y de falta de éxito de audiencia atendiéndonos a la relación entre producción y recaudación de taquilla obtenida, a saber: Box office de *Inland Empire* (\$4.037,577 *worldwide*, con un presupuesto de \$15 millones), en relación a *Mulholland Drive* (\$20.117.339 *worldwide*, con un presupuesto de \$10 millones).

consiguen efectos distintos en el espectador a través del proceso de generación de inferencias que proponen ambas narraciones.

5.4.1. Punto de partida: dos inicios en busca de sentido

Ante los primeros minutos de cualquiera de ambos filmes, el cerebro del espectador, cual computadora, empieza a intentar inferir significados y crear vínculos para generar sentido. En el caso de *Mulholland Drive*, la creación de hipótesis de curiosidad está sembrada desde el primer momento que Rita (Laura Harring) se queda amnésica tras el accidente. Fijémonos como la apertura de la narración —imágenes simbólico-oníricas a parte, que analizaremos en el siguiente epígrafe— tiene las pautas de construcción narrativa del *thriller* o del género negro: una mujer está a punto de ser asesinada y hay un accidente. La mujer huye y se esconde en una casa. Acto seguido, una escena que también ayuda a subrayar las hipótesis de curiosidad (y las estructuras del género del *thriller*, conocidas por el espectador) es la de la policía analizando el accidente: falta alguien, hay un collar de perlas y su dueña ha desaparecido. Así, la gran pregunta sobre la identidad de Rita y el riesgo a ser descubierta (sembrado desde el primer minuto) funciona con facilidad de construcción cognitiva, comunicabilidad e interés para la audiencia. El deseo intelectual “por saber” y la creación de inferencias a un nivel clásico funciona a la perfección durante la primera parte del metraje.

Por otra parte, la narración ofrece la posibilidad de generar empatía gracias al segundo personaje presentado, Betty (Naomi Watts), menos opaco que Rita gracias a que sabemos, como espectadores, mucho más que sobre la primera. Betty tiene un doble objetivo: ayudar a Rita, a quien encuentra en casa de su tía escondida, y conseguir un papel de actriz en Hollywood. Fijémonos como la narración es hábil en utilizar dos personajes, uno para cada función: mientras Betty nos guiará en la emoción —el aspecto

afectivo/motivacional (Grodal, 1997), Rita será la gran incógnita a resolver— el interés intelectual y cognitivo.

A su vez, *Inland Empire* también propone un punto de partida comprensible aunque algo más opaco que el de *Mulholland Drive*. El espectador puede sintetizar fácilmente la idea inicial: una actriz recibe un papel en una película que dicese estar maldita al ser un *remake* de un anterior film polaco en el rodaje del cual hubo un asesinato. La actriz Nikki Grace (Laura Dern) se siente cada vez más atraída por su *partenaire*, Devon (Justin Theroux), pese a estar casada con un hombre de gran poder, capaz de averiguar fácilmente su *affaire*.

Desde el inicio de *Inland Empire* es mucho mayor la presencia de lo que llamaremos *ruido cognitivo* (los “excesos”, para Bordwell, 1996): toda aquella información extra que dificulta la comprensión del argumento que genera poca posibilidad de generar inferencias por su falta de conexión con el resto de información, creando desorientación cognitiva. Por un lado, las imágenes iniciales¹⁴⁹ no generan ningún tipo de conexión con Nikki al estar totalmente desconectadas de la presentación que se nos hace posteriormente de ella: unos conejos actuando en un *set* cómico, una mujer polaca llorando ante una pantalla, una prostituta polaca y un cliente, dos hombres trajeados hablando en polaco. En cambio, en el caso de *Mulholland Drive*, pese a la extrañeza de las imágenes iniciales de unos chicos bailando *swing*, ya vemos a Betty (la posterior

¹⁴⁹ Añadimos a ello que la duración de estas imágenes iniciales incomprensibles e inconexas tienen un desarrollo dentro de la pieza narrativa de mayor duración en *Inland Empire* que en *Mulholland Drive*: en la primera, hasta que no llega a la presentación de Nikki Grace el relato se extiende 8 minutos. En el segundo caso, la mezcla de imágenes oníricas iniciales dura sólo 2 minutos y medio, hasta la llegada a la conducción por la carretera sinuosa de *Mulholland Drive*. Cuanto más tiempo tarda el espectador en poder empezar a hacer inferencias y a conectar a través de la causa-consecuencia —recordemos que es la primera lógica narrativa que intenta aplicar ante un relato—, más sensación de desorientación y poca comunicabilidad tiene ante la narración.

protagonista-emocional de la película). Posteriormente, el punto de vista subjetivo de alguien tumbándose sobre una cama de sábanas rojas dejará plantada —hipótesis de curiosidad, y hasta podríamos decir que altamente exclusiva, al darse una respuesta bastante certera— la conexión que al final del relato hará el espectador al ver la misma cama y descubrir que es la de una Betty esquizofrénica. Pese a esta mínima desorientación inicial, la narración ofrece comunicabilidad y una expectación controlada, en palabras de Bordwell, al poderse conectar rápidamente con la presentación posterior de los mismos personajes.

Por otro lado, el ruido cognitivo de la presentación del relato de *Inland Empire* sigue embruteciendo la capacidad de comprensión y de creación de inferencias por parte del espectador con la inmediata llegada de la vecina a casa de Nikki Grace. Mientras el *acting* de Laura Dern resulta realista, la vecina (y su puesta en escena con planos que le deforman el rostro), su manera de hablar y actuar resultan altamente siniestros o ilógicos —dentro de una lógica realista, que es la que el espectador estaría aplicando recién empezada la narración. No sólo el *acting* es extraño, sino también todo lo que le comunica a Nikki: sabe más de ella que ella misma y el siniestro cuento que le explica sobre una niña.

Durante toda la presentación de *Inland Empire* el ruido cognitivo se acumula creando la sensación de extrañeza buscada por Lynch que imposibilita —a voluntad— la comunicabilidad. Las expectativas no están delimitadas ni la expectación está controlada, todo lo contrario. Cabe señalar como no sólo las hipótesis para la creación de inferencias son difíciles de seguir, sino también la búsqueda de la sintaxis (la lógica interna propia) que propone el autor: durante este primer tramo narrativo, el relato juega entre la lógica narrativa causal y la no-lógica.

Al acabar lo que podríamos denominar Primer Acto a modo orientativo, la única construcción argumental que ha podido realizar el espectador son las conexiones causales siguientes:

- La vecina le advierte que habrá un asesinato en su película.
- En la entrevista en el plató televisivo se siembra el conflicto entre la posibilidad de que haya un *affaire* entre Devon y Nikki, los dos protagonistas del film, pese a Nikki estar casada.
- El director (Jeremy Irons) les cuenta el rumor que corre sobre el guión que están rodando: dicen que está maldito y el film no se acabó porque hubo un asesinato. Estaba basado en un cuento tradicional polaco.

A partir de estas informaciones, el espectador consigue construir la *through-line*¹⁵⁰ mínima (la columna vertebral que guiará el relato) para orientarse dentro de la narración. Es cierto que existe un objetivo (rodar la película) y tensión sexual entre los dos protagonistas que los llevarán a entrar en conflicto, así como riesgo/antagonismo (hubo un asesinato, una maldición, y por otro lado, hay riesgo de que el marido de Nikki se entere de que ella y Devon tienen un *affaire*). Gracias a estos mínimos anclajes, el espectador ávido de comprender, intenta orientarse en un pasadizo que más que sinuoso empieza a ser altamente laberíntico a medida que el ruido cognitivo va creciendo mientras avanza el relato.

5.4.2. Ruido cognitivo: cuando la excentricidad, el onirismo y la extrañeza entran en juego

Llamamos *ruido cognitivo* a todas aquellas informaciones excesivas que sobrepasan el relato, el argumento y el estilo, y que el cerebro del espectador es incapaz de conectar para dar un sentido concreto o general a la narración. ¿Cuál es su función pues dentro

¹⁵⁰ La *through-line* es “a connecting theme or plot in a movie, play, book, etc.” (Oxford Dictionary). Es decir, una idea central relacionada con el tema o situación dramática que funciona como guía dentro del caos narrativo para que el espectador pueda moverse dentro del laberinto e ir organizando la información.

del relato? Lynch, como numerosos críticos han apuntado¹⁵¹, pretende en la mayoría de sus relatos llevarnos al terreno de la lógica del hemisferio derecho, es decir, a la lógica de lectura no-racional. Como vimos, ante el relato cinematográfico no sólo se activa la mimesis de la realidad representada, sino que a su vez hay un acto también diegético, es decir, se opera desde la lógica analítica para la creación de sentido ante el argumento-relato.

En las películas de Lynch, en una gradación distinta en cada una de ellas, lo que el autor propone es desactivar pues el acto de lectura analítico-racional que hace nuestro cerebro. Anular o imposibilitar, por así decirlo, la actividad del hemisferio izquierdo. Como ya hemos visto, esto puede incomodar en gran medida a ciertos espectadores ya que la facultad dominante del cerebro del espectador es analítica; busca crear una lógica de causa-consecuencia plausible y comprensible según las necesidades explicativas del “intérprete”. Anulándola, nos sitúa en el terreno de lógica de lectura del hemisferio derecho en la que prevalecen los componentes estéticos, el placer de lo simbólico, la atemporalidad, el aquí y ahora. Así, lo holístico predomina sobre la secuencialidad, impidiendo el análisis del detalle, la comprensión lineal y la planificación hacia el futuro, es decir, las hipótesis de curiosidad y la generación de expectativas.

¹⁵¹ Andrés Hispano opina que: “*el desconcierto es comprensible, y fascinante, pues no nos permite usar un mismo patrón como espectadores. Lynch mezcla secuencias inspiradas por la asociación libre de elementos (llamémosla surrealistas) junto a otras de traducción simbolista*” (1998:13).

DIFERENCIAS ENTRE LÓGICAS DE HEMISFERIOS	
HEMISFERIO IZQUIERDO (LÓGICO)	HEMISFERIO DERECHO (GESTÁLTICO)
<p>Inicia con las diferentes partes del lenguaje y los números: Define y describe. Es simbólico y abstracto.</p>	<p>Holístico: Ve el conjunto y luego va a las partes. Comprensión del lenguaje y de las semejanzas entre las cosas. Observa patrones y estructuras generales, llega a menudo a conclusiones divergentes.</p>
<p>Analítico: Lineal y lógico, va de una parte a la otra en cadena. Pensamiento secuencial. Funciones matemáticas o argumentos razonados</p>	<p>Sintético, intuitivo y concreto: Capta las cosas tal como son, en el momento presente. Forma conjuntos a partir de las partes. Pensamiento simultáneo.</p>
<p>Números, letras y oraciones. Sintaxis y semántica.</p>	<p>Imágenes visuales, estimación, ritmos, flujo.</p>
<p>Ordena temporalmente: Busca el inicio, y relaciona de forma causal pasado, futuro, etc.</p>	<p>Espacial: Se centra sólo en el momento presente. Ve donde están los elementos en relación con el resto, cómo se combinan para formar un todo.</p>
<p>Razón: Saca conclusiones basadas en argumentos lógicos y datos.</p>	<p>Emoción: No se basa en los hechos, no juzga. La intuición y la corazonada influyen.</p>

Fig.14. Esquema diferencial de las lógicas de funcionamiento de los hemisferios del cerebro.

Resumen extraído y ampliado de Smart moves. Why learning is not all in your head (Hannaford, 2005).

El espectador que goza de estos excesos es el que es capa de dejarse llevar por esta no-sintaxis del sinsentido propuesto. Veamos cómo se ejecuta.

Como veíamos, la trampa que le pone Lynch al cerebro es darle, durante la presentación de la película, una mínima pauta de sintaxis

lógico-racional para que quiera empezar a conferir sentido narrativo¹⁵². En el apartado anterior vimos como el espectador es capaz de crear una mínima línea narrativa con pocas informaciones. Sin embargo, el ruido cognitivo va adentrándonos poco a poco a la nueva lógica de lo irracional: a más imágenes incapaces de ser procesadas, más imposibilidad de generar sentido para la historia. Llegados a cierto punto, el espectador puede decidir tomar dos direcciones: o bien desconectarse de la historia y dejar de dar crédito a la suspensión de la incredulidad que ha hecho al inicio, o bien dejarse llevar por el placer estético, escópico y sensorial hasta el final. Hay una diferencia notable entre *Mulholland Drive* e *Inland Empire*: el límite al que se lleva el ruido cognitivo en cada una de ellas.

En *Mulholland Drive*, aparecen efectos delirantes desde el inicio: vimos como los dos primeros minutos de metraje ya nos daban pistas de imágenes inconexas entre sí (imposibilidad de aplicar lógica causal) para luego presentarnos, por ejemplo, a los ancianos que conoce Betty en el aeropuerto riendo de forma extravagante y fuera de lo normal. Asimismo, la charla que tiene en Winkie's (la cafetería) el chico que relata el sueño recurrente que tiene —en el cual ve a un hombre extraño detrás con una cara horrible en esa misma cafetería— también imposibilita la creación de sentido. Asimismo, las expectativas siguen estando controladas gracias al componente de intriga que se ha sembrado desde el inicio: ¿qué está pasando con Rita?, ¿quién es y por qué la buscan? Muchos de los elementos oníricos que rodean la investigación de Rita y Betty rozan el efecto del ruido cognitivo, pero sigue pesando lo suficiente la posibilidad de crear sentido que tiene el cerebro del espectador con el resto de informaciones significativas.

¹⁵² Llamamos trampa a este efecto porque Lynch no le propone al espectador ver una pieza de videoarte sino una narración. Las expectativas del espectador serían otras probablemente, no cognitivas ni emocionales, ante el videoarte.

Tomemos, por ejemplo, la llegada de la mujer encapuchada a casa de Betty para advertirla: le dice que ella no es Betty, que alguien está en peligro, que algo malo está a punto de pasar. Posteriormente aparece Coco (Ann Miller) —la ama de llaves de la urbanización— para dar sentido a la situación: le cuenta a Betty que es una vecina demente que a veces se escapa. La situación nos ofrece información a partes iguales: nos crea extrañeza por el *acting* y por lo que dice saber esa mujer, pero posteriormente el relato nos facilita una información suplementaria para tranquilizar, en cierto modo, al “intérprete” de nuestro cerebro. Lo mismo sucede con la escena del director de cine, Adam, y el encuentro con el *cowboy* en el llamado Corral. El *cowboy* en cuestión es extravagante, la situación es irreal pero lo que le pide al director de cine —que escoja a “Camilla Rodes” para el papel de su próxima película— tiene un sentido; es lo mismo que quieren los mafiosos con los que anteriormente el arrogante director se reunió. Como podemos observar, el relato de *Mulholland drive* se va balanceando en las lógicas de ambos hemisferios; crea onirismo y simbolismo para conectar con el hemisferio derecho, pero a su vez da pautas de sentido para ir configurando significación con el izquierdo. En cierto modo, gran parte de las informaciones que producen este ruido cognitivo —¿quién es Camilla Rodes? ¿por qué tiene que ser ella la actriz?, ¿quién es que se halla en peligro? ¿por qué la extraña mujer dice que ella no es Betty?— alimentan las hipótesis de curiosidad propias del *thriller* y, como veremos en el posterior epígrafe, en un momento dado, el relato da la clave para que las comprendamos aproximadamente todas ellas.

Es decir, hay una lógica de causa-consecuencia, aunque está diseminada a lo largo de todo el relato: encontramos las consecuencias al inicio del film para luego comprender sus causas. Así pues, en el caso de *Mulholland Drive* parte de este ruido cognitivo podría leerse como *plantings* que tendrían sus *pay-off* correspondientes posteriormente. Ahora bien, cabe apuntar que no

toda información extra —el ruido cognitivo— resulta comprensible y es por eso que *Mulholland Drive* baila entre ambos mundos, lo real y lo onírico: la llave azul, la caja que luego encontrará Betty en su bolso, el “Club Silencio”, la canción de la Llorona... Todos estos elementos tienen un sentido que se explica más gracias a lo simbólico que no de inferencias que se puedan hacer dentro de la propia historia: de hecho, el simbolismo de la caja y la llave alude a la cabeza de Betty y la esquizofrenia paranoide que esconde el acto que realizó, el encargo de matar a su amada por celos.

En cambio, observemos como *Inland Empire* no ofrece tantas facilidades a nuestro “intérprete”: en este caso, todo el ruido cognitivo pesa más en su parte abstracta y ilógica que no en la capacidad que tenemos de generar vínculos con la narración, especialmente, a partir del momento en que Nikki entra en la casa-plató y en la película. Hasta el momento, podríamos decir que algunos de los elementos todavía pueden ayudar al espectador a generar significado. Por ejemplo, el juego de la tensión sexual en el plató de televisión con la presentadora Marilyn Levins, mujer hiperbolizada, que hace preguntas incómodas sobre su relación puede leerse en ambos sentidos: la sensación de extrañeza por el *acting* de Marilyn es similar a la de los abuelos que encuentra Betty en *Mulholland Drive*, pero la situación y la tensión sexual que hay entre ellos sigue teniendo un sentido dentro del argumento general de la historia.

Sin embargo, a partir del momento en que Nikki ya está dentro del plató, cuando se solapan los tiempos y Nikki se ve a sí misma como la persona que estaba espiándoles el día de su primer ensayo, Lynch ya no ofrece más facilidades a nuestro “interprete”: el resto de informaciones son casi imposibles de conectar entre sí. La causa-consecuencia queda totalmente anulada y no hay otra sintaxis que le valga al hemisferio izquierdo. Pasa a ser puramente el terreno del derecho predominando todo aquello simbólico, onírico, asociativo.

El argumento-relato se construye a partir de varias líneas que van entremezclándose entre sí de forma aleatoria y casual:

- La nueva vida de Niki como Sue dentro de su casa, con su nuevo marido,
- Las chicas prostitutas que bailan y hablan entre ellas y con Sue,
- La conversación entre el hombre del sótano y Nikki que le cuenta episodios oscuros y sórdidos de su pasado,
- Los conejos del *set* de comedia,
- La mujer polaca que mira un televisor y llora,
- Otras imágenes oníricas: por ejemplo, el agujero de la tela de seda por el que mira, el cadáver de la mujer asesinada, el hombre al que visita y al que le roba un destornillador, momentos de hombres y mujeres polacos...

Por mucho que el espectador intente dar un sentido a todas estas líneas narrativas e informaciones varias, el relato sólo juega a yuxtaponer informaciones sin posibilidad de conectarlas causalmente. El relato boicotea e imposibilita el seguimiento de la cadena de causa-consecuencia clásico en cada cambio de escena. Lo único que le queda al espectador es dejarse llevar por este magma de símbolos, sintiendo simplemente la estética del film que, a su vez, en el caso de *Inland Empire*, resulta todavía más compleja al no ser visualmente y auditivamente tan placentera, a diferencia de *Mulholland Drive*¹⁵³.

¹⁵³ En *Lost Highway* (1997), donde el autor también desplegaba este tipo de sintaxis narrativa onírica, la estética visual colorida y musical absorbente ayudaba a la hipnosis del espectador a través de la imagen y a que la estética lo abdujera en ciertos momentos donde la significación era imposible de resolver.

5.4.3. Punto de no retorno: dar o no dar la clave de lectura del significado

Según lo expuesto, en *Inland Empire* partimos de un conflicto por parte de su protagonista, pero poco a poco las imágenes oníricas se multiplican como piezas imposibles de hacer encajar dentro del conjunto por parte de nuestra mente, a la vez que la protagonista va perdiendo dirección dentro de la historia:

In “Inland Empire,” the classic hero’s journey has been supplanted by a series of jarringly discordant scenes, situations and setups that reflect one another much like the repeating images in the splintered hall of mirrors at the end of Orson Welles’s “Lady From Shanghai.” The spaces in “Inland Empire” function as way stations, holding pens, states of minds (Nikki’s, Susan’s, Mr. Lynch’s), sites of revelation and negotiation, of violence and intimacy. They are cinematic spaces in which images *flower* and fester, and stories are born. (Manhola Dargis, *NY Times*, 6 de Diciembre de 2006)

Podríamos pensar que *Mulholland Drive* realiza este mismo proceso, especialmente a partir del momento en que Betty y Rita van al “Club Silencio” y nos embarcamos con ellas en una espiral hipnótica de sinsentidos. Mientras *Inland Empire* nos esconde la clave de lectura, *Mulholland* la ofrece a partir del instante simbólico en que las chicas encajan la llave con la cerradura y el *cowboy* aparecen en casa de Betty/Diane y le dice: “*Hey, pretty girl, time to wake up!*”.

A partir de ese instante, se nos hace presente la sintaxis aplicada durante la primera mitad del argumento: la lógica asociativa de la mente de Diane en su sueño, del que hemos sido testigos hasta el momento, recreándose a sí misma como una chica inocente, atractiva y capaz de tener un romance y ayudar a Rita, por la que ha sido abandonada en la vida real, obsesionándose con ella.

Como indicamos, parte del ruido cognitivo de la primera parte pasa a ser concebido como *plantings* que tienen su *pay-off* a partir de la segunda parte de la narración: así, Camilla Rodes es en realidad Rita; la llave azul es la que dejó el asesino a quien Betty encargó la muerte de Rita; Coco es la madre del director, Adam (Justin Theroux), que en realidad es el nuevo prometido de Camilla/Rita; y el paseo por Mulholland Drive lo realiza Diane/Betty cuando Rita le envía una limusina para que vaya a la fiesta que ella y Adam celebran para anunciar su compromiso. Hasta el nombre de Betty en su sueño tiene un sentido: es el de la camarera que atendió a Diane en la cafetería (Winkie's) cuando encarga al asesino que maten a Rita/Camilla. La imagen inicial de la sábanas rojas finalmente también consigue tener sentido, gracias a la conexión causal con los hechos: ahora comprendemos que se trata del punto de vista subjetivo de Diane cuando se deja caer en su cama deprimida. Cabe señalar que no todos los símbolos ni situaciones tienen una explicación lógica en la narración de *Mulholland Drive*, pero que en una balanza cognitiva el espectador puede llegar a configurar una historia con cierto sentido tranquilizador para su hemisferio izquierdo.

Sin embargo, en el caso de *Inland Empire*, esta clave de lectura de la sintaxis utilizada —sea durante el proceso, sea a partir de cierto punto— no es ofrecida en ningún momento al espectador. La comunicabilidad del argumento es muy baja, las expectativas para nada delimitadas y la expectación imposible de controlar. Ya no es que podamos leer el film desde la creación de una sintaxis de paralelismos o de asociaciones irracionales como en el caso visto de *Mulholland Drive*; no hay sintaxis propuesta, y por lo tanto, a partir de la entrada en el *set* de rodaje el argumento deviene desorientador y caótico. Los críticos y espectadores que vieron en el afán surrealista de Lynch un paso hacia la anti-narrativa o a la lógica del

hemisferio derecho, satisficieron su placer intelectual¹⁵⁴: *“Lynch cumple, finalmente, el sueño de los surrealistas: lograr que el inconsciente doblegue de una vez por todas a la narrativa convencional. Aquí está la primera obra maestra del poscine”* (Jordi Costa, 2007).

¹⁵⁴ Intelectual aquí entendido, según el esquema propuesto, no como la parte cognitiva de interés y curiosidad, sino como la comprensión metatextual, cultural y cinéfila.

6. LA NECESIDAD DE ORDEN Y DE JERARQUÍA

6.1. Nuevos marcos de pensamiento en el siglo XXI: la teoría de sistemas, fractales y la teoría de la creatividad

Como introducimos en el Capítulo 5, durante el siglo pasado, ha existido un cambio fundacional del pensamiento global tanto científico como humanístico. Esto ha conllevado una diferente aproximación a la realidad en las distintas disciplinas, acercamiento que todavía sigue explorándose a día de hoy:

El cambio desde el paradigma mecanicista al ecológico se ha producido en distintas formas, a distintas velocidades, en los diversos campos científicos. No es un cambio uniforme. Engloba revoluciones científicas, contragolpes y movimientos pendulares (...). La tensión básica se da entre las partes y el todo. El énfasis sobre las partes se ha denominado mecanicista, reduccionista o atomista, mientras que el énfasis sobre el todo recibe los nombres de holístico, organicista o ecológico. En la ciencia del siglo XX la perspectiva holística ha sido conocida como “sistémica” y el modo de pensar que comporta como “pensamiento sistémico”. (Capra, 1998:37)

La teoría general de sistemas (TGS) nace a partir de una elaboración consciente de teorías e ideas que ya existían (la termodinámica, la cibernética o la teoría de juegos¹⁵⁵) y cuya diferenciación consiste

¹⁵⁵ La teoría de juegos, iniciada por John Von Neumann (1903-1957) es una rama de la matemática aplicada, posteriormente utilizada en economía, informática, ciencia política, filosofía y biología, que estudia las decisiones en las que, para que un elemento o individuo tenga éxito, tiene que tener en cuenta las decisiones del resto de los agentes vinculados a la situación. Así, la pregunta no es “qué se

en ser una teoría transdisciplinaria, en contraposición a la teoría de la relatividad o de la teoría sintética de la evolución que operan sólo dentro de campos restringidos (Reynoso, 2006).

Su generalidad, por lo tanto, ha ayudado a poder dar múltiples respuestas en ámbitos distintos, pero se enmarca en la idea heredada de la biología organicista de que: *“las propiedades esenciales de un organismo o sistema viviente son propiedades del todo que ninguna de las partes posee. Emergen las interacciones y relaciones entre las partes. Estas propiedades son destruidas cuando el sistema es diseccionado, ya sea físicamente o teóricamente, en elementos aislados (...). La naturaleza del conjunto siempre es distinta de la mera suma de sus partes”* (Carpa, 1998:48).

Así pues, la TGS trata de sistemas auto-organizados, independientes de la naturaleza de los elementos que los componen (de ahí su generalidad). La TGS, junto a la teoría del caos, dio respuesta a sistemas que parecían no tener orden aparente y que no conseguían explicación según la epistemología mecanicista clásica. Esta se radicaba fuertemente en un pensamiento lineal, sistemático y reduccionista, a la vez que causativo únicamente en un solo sentido (si P, entonces Q). Así, este formato condicionado mantenía siempre constantes todas las variables excepto las que se consideraban en juego. Ello no conseguía dar respuesta a muchos

va a hacer” sino “qué se va a hacer según lo que creemos que harán los demás”, a la vez que el resto también actuará pensando según crean que van a ser nuestras actuaciones. Esta teoría matemática se puede vincular perfectamente a la ToM que venimos desarrollando en nuestro argumento, según la cual las actuaciones y evaluaciones emocionales y cognitivas de un individuo empático siempre tienen en cuenta las acciones del resto de agentes del grupo, haciendo lecturas de 2º nivel, 3º o más, considerando “si el otro individuo piensa que yo pienso que pienso..”. En definitiva, ambas trabajan sobre la complejidad de la interacción humana y de los sistemas grupales con pensamiento propio.

fenómenos, gran parte de ellos de la naturaleza, de formas no euclidianas y aparentemente azarosas.

Un experimento de medición curioso realizado por investigadores de la Universidad de California en Santa Cruz reveló como se podría observar, con un enfoque holístico, un cierto orden dentro de un aparente sistema caótico: algo tan simple como un grifo que goteaba. Parecía que no tendría que haber ningún orden en el ritmo como caían las gotas pero el estudio reveló, tras un gráfico donde se podrían ver los intervalos de más de 4000 gotas que, pese a la expectativa de que se crease una forma aleatoria e imprecisa, los puntos del gráfico que se dibujó revelaban el corte transversal de un atractor conocido como el atractor de Hénon¹⁵⁶ (Ruelle, 1993). La matemática encontraba respuesta con ecuaciones que empezaban a medir el grado de caos a sistemas que parecían no poder tenerlas. Así, llegamos a Benoît Mandelbrot (1924-2010), y la teoría de fractales sobre la cual empezamos a adentrarnos en el Capítulo 5. Más allá del vertiginoso descubrimiento matemático, en el que se podía observar un cierto orden en el desorden si se tenían en cuenta mediciones que incluyeran el movimiento del orden, el caos y el cambio en el mundo no-lineal, la parte que nos incumbe es su también posible aplicación al arte y a la narrativa, lo mismo que es aplicable a la TGS. Si a través de los fractales se descubría que se podían estudiar formas naturales como las líneas costeras, las montañas, las galaxias, las nubes, o la forma de los pulmones y los cerebros, también se vio cierta relación con el pensamiento intuitivo y con la formación del arte.

¹⁵⁶ Un *atractor* es un conjunto al que un sistema evoluciona teniendo en cuenta un tiempo suficientemente largo. Para que este conjunto pueda ser denominado atractor, las trayectorias tienen que ser suficientemente próximas aún y ser ligeramente perturbadas. El atractor de Hénon o mapa de Hénon en concreto, introducido por el astrónomo francés Michel Hénon, resulta ser un sistema dinámico no lineal bidimensional con comportamiento caótico.

John Briggs y F. David Peat¹⁵⁷ (1990), profesor de Literatura Comparada y físico especializado en la teoría cuántica respectivamente, recogen estas ideas y las vinculan a la teoría de la creatividad¹⁵⁸, sugerida por Arthur Koestler (1905-1983) y posteriormente desarrollada por el psicólogo Howard Gruber y Doris Wallace(1992). Así, según esta teoría, la creatividad funciona en una lógica similar a la de los sistemas caóticos, es decir, hace coincidir dos marcos de referencia distintos entre sí hasta el momento. Sin la creatividad, los matices circulan todo el tiempo desde los centros emocionales y perceptivos de nuestro cerebro para ser rápidamente simplificados por nuestra corteza, que los transforma en pensamientos que son categóricos u organizativamente cerrados y no nos movemos en ningún momento del mismo plano (Briggs y Peat, 1990).

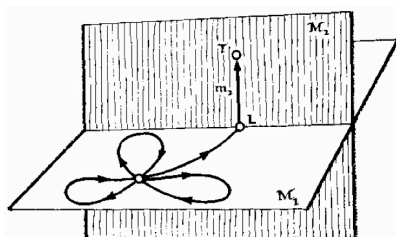


Fig.15. Ilustración sobre el funcionamiento de la creatividad según Koestler. La “bisociación” funciona según el mismo esquema de los sistemas caóticos, es decir, uniendo planos diferentes de pensamiento encontrándose en el punto L, donde pueden coincidir ambos planos (extraído de Briggs y Peat, 1990).

¹⁵⁷ David Peat es también pionero en conectar la teoría cuántica con la psicología junguiana en *Sincronicidad* (1995).

¹⁵⁸ Koestler (1964/1975) parte de la idea de tres estados en el proceso creativo: Etapa Lógica: comprende primero el problema, acoger los datos y aproximarse a una solución.

Etapa Intuitiva: Redefinición del problema, la maduración mental de las opciones de solución. En esta etapa es más fácil encontrar una solución.

Etapa Crítica: en esta etapa se valida la innovación, es en ella cuando se tiende a la perfección.

Como podemos observar, una parte de la naturaleza de nuestro cerebro —habitualmente asociada al hemisferio derecho por su carácter asociativo— es caótica, y la creatividad se basa en dejar que el material evolucione por sí mismo a partir de una matriz (una idea nuclear). En cierto modo, el funcionamiento creativo es caótico, aunque el neurocortex quiera imponer siempre cierto orden cerrado y categórico ya que es como funciona su lógica simbólica y conceptual. Briggs y Peat (1990) analizan a nivel literario como la creación de eminentes autores, como el análisis que hacen de un ejemplo de poema de Richard Wilbur (premio Pulitzer), fluctúa en la tensión entre el sistema categórico habitual y la sutileza de los matices (la innovación o creatividad de la pieza), punto donde se genera el arte o el acto creativo. Lo mismo sucede con la música; se percibe lo esperado como inesperado, es decir, la tensión entre el orden y el caos. Así pues, podríamos decir que el arte fluctúa entre el orden y el caos, que en cierto modo, es como decir que alimenta las dos formas de procesamiento de los dos hemisferios.

En definitiva, encontraríamos que, por un lado, para el análisis del orden de la narración deberíamos tener en cuenta el conjunto narrativo como totalidad, cada una de las partes del cual no puede ser analizada aisladamente y cuya interacción en el conjunto es tan importante como la parte *per se*, tal y como la TGS apunta. Por el otro, debemos observar cuál es el orden y la citada cooperación entre los componentes. Sin embargo, de la competencia caótica entre las partes puede surgir cierto conflicto, aunque éste es inherente al sistema (Reynoso, 2006). En todo caso, para nuestro estudio, lo importante es tener en consideración la idea del conjunto y las variables en conflicto que modifican el orden clasificatorio inicial, lo que en narrativa clásica serían los categóricos Tres Actos.

Por consiguiente, la narrativa clásica lineal se asemejaría a la teoría mecanicista donde sólo se tiene en cuenta una dirección causal. La narrativa posmoderna o aparentemente rompedora de ciertos

cánones del clasicismo, en cambio, se comprendería como un sistema caótico, pero que guarda dentro de sí ciertas normas (una sintaxis de lectura en el caso de la comprensión cognitiva) que hacen que, una vez descifradas —como veíamos en el Capítulo 5— sea posible comprender el argumento.

Finalmente, en estas nuevas narrativas debemos buscar esta tensión entre orden y caos, ya que alimentan la creatividad del acto narrativo y el interés en él, a la vez que retan a nuestro cerebro hacia nuevos usos a menudo lúdicos. Es importante subrayar como D.W. Winnicott (1896-1971) psicoanalista y pediatra, subrayó la importancia del juego en el niño. Citábamos en el Capítulo 2 como el juego es parte del simulador de futuras vivencias en niños como en cachorros de animales, pero también tiene una importancia básica, según el autor, para la buena salud mental en la afirmación de nuestro yo verdadero. Winnicott (1979) considera que como adultos también seguimos jugando con el arte, de los deportes, *hobbies*, del humor o de las conversaciones que establecemos. Al jugar, nos sentimos reales, nos afirmarnos y nos interesamos auténticamente por lo que estamos haciendo. Como veremos posteriormente al hablar de inicios, nudos y finales, nuestra mente le cuesta estar focalizada en el presente y en una actividad concreta: con el juego conseguimos mantenerla focalizada e interesada.

Así pues, lo que nuestro cerebro hace ante estas narrativas es observar la tensión entre caos y orden, es decir, más allá de la sintaxis que veíamos en el Capítulo anterior, busca la ecuación que tiene en cuenta los elementos en juego, se interesa e involucra totalmente en ellas, para descubrir sus variables y la iteración de una matriz o módulo base, como veremos con los análisis de *Memento* y *21 gramos*. Al fin y al cabo, el sistema usado por las aparentes nuevas narrativas no distan tanto de la narrativa clásica en un elemento clave: exigen un orden y una jerarquía a los elementos que las constituyen, aunque esta no sea la lineal.

6.2. Buscando orden en el desorden

La noción de orden va más allá de los límites de una teoría concreta y empapa toda la estructuración de conceptos así como de valores, entrando en el marco del pensamiento del hombre y sus acciones (Bohm y Peat, 2007). En cierto modo es inherente a la manera de pensar humana, como hemos visto según las necesidades del “intérprete” o del hemisferio izquierdo, y hasta hace muy poco, se ha demostrado con cierta certeza que el orden impregna toda la naturaleza y el universo. Se podría decir que, de algún u otro modo, siempre existe un orden según las similitudes o diferencias que apliquemos para organizar un sistema:

El orden no tiene que ser sólo mecánico, o estar restringido a sistemas inanimados. Existe también orden en el crecimiento de un organismo, en el lenguaje, el pensamiento, la música y el arte y la sociedad en general. De hecho, podría decir que cualquier cosa que hagamos presupone algún tipo de orden. Está claro que el asunto del orden es demasiado complejo para resumirse en una definición que lo incluya todo. (Bohm y Peat, 2007:128)

La manera como categorizamos el orden, sin embargo, también ha influido socialmente nuestra manera de organizarnos, la cultura y las formas de pensar, como Bohm y Peat (2007) así lo demuestran al recorrer la historia del pensamiento occidental desde la Edad Media, pasando por el mecanicismo newtoniano y la racionalidad cartesiana, hasta llegar a la relatividad de nuestros días.

Aristóteles es el primero en citar la necesidad del orden para la narración, según el cual *“lo hermoso, animal o toda cosa que esté compuesta de algunas partes, no sólo debe tenerlas ordenadas, sino también contar con una cierta extensión que no sea cualquiera al azar, pues la belleza consiste en la medida y en el orden”* (Aristóteles, s.f./2011:50). Preguntémonos pues cuál es el orden que

nuestro cerebro impone o busca ante una narración cinematográfica. En el estudio llevado a cabo por Zacks y Magliano (2011) —donde recordemos que analizaba desde un acercamiento neuro-cognitivo el funcionamiento del lenguaje cinematográfico— concluyó que pese a las diferencias entre el procesamiento del lenguaje y de la experiencia cinematográfica (señalados en capítulos anteriores al hablar de emoción y empatía) existen ciertas similitudes en la comprensión cognitiva de los hechos narrados (Carrol, 1980; Bordwell, 1985; Magliano y Zacks, 2011).

Este procesamiento similar llevó a los autores a dictaminar que las tramas narrativas normalmente consisten en un conjunto de episodios (hechos) relacionados por el efecto de la causa-consecuencia (como vimos en el Capítulo 5) y ordenados según una jerarquía temporal. Si el espectador no puede realizar esta lectura en la cual ordena los hechos, no será capaz de comprender el argumento y lo verá como un conjunto caótico.

A diferencia de los sucesos de la vida real, donde existe un enorme conjunto de estímulos desestructurados, los cuales nuestro cerebro consigue organizar según el nivel de importancia que tengan para él gracias a las emociones que se activan (Carrol, 1999; Frijda, 2001), en el acto narrativo el espectador tiene en cuenta, consciente o inconscientemente, que un autor/narrador ha organizado y estructurado la información a causa del acto comunicativo que es el hecho de narrar en sí mismo, tal y como vimos en el Capítulo 4. Esta concepción hace que nuestra mente busque el orden y la jerarquía que ha querido imponer el autor ante cualquier narración:

In the main, fiction film events have been emotionally predigested for us by filmmakers. That is, the filmmakers have already done much of the work of emotionally organizing scenes and sequences for us through the ways in which the filmmakers have foregrounded what features of the

events in the film are salient. (Carrol, 1999:29)

Si como humanos buscamos orden en la propia realidad y hasta hemos encontrado respuestas en sistemas donde aparentemente no la había (se ha podido llegar a encontrar una explicación a formas o procesos azarosos a través de la Teoría del Caos y los fractales), ante una ficción nuestro cerebro actuará como un lector ansioso de encontrar la pauta, la ecuación que ofrezca la posibilidad de organizar según un orden, si se quiere, implícito y único para el film, pero que creará una jerarquía temporal entre los hechos expuestos y una significación llegados al desenlace.

A partir de esta necesidad, el autor puede concebir un rango de propuestas de orden y jerarquía para crear significación desde lo más simple a lo más complejo. El cine clásico facilita la ordenación al tener una estructura o fórmula de decodificación pre-establecida y conocida por espectador y autor. Es lo que Bordwell (1996) apela como alta comunicabilidad y transparencia de la narrativa clásica. Sin embargo, más allá de este rango inmenso de posibilidades comunicativas de la narración, algunos manuales de guión estadounidenses¹⁵⁹ pre-establecieron a partir de los años 70 y 80 de forma dogmática una estructura excesivamente cuantificada, que probablemente debía servir como guía, pero en ningún caso como plantilla. Kristin Thompson (1999) hace referencia al peligro de la cuantificación en detrimento de la calidad para la valoración de ciertos guiones a través de la férreas estructuras impuestas:

¹⁵⁹ Syd Field (1994) propone uno de los paradigmas que se ha aplicado más férreamente a nivel estructural de guión, marcando en qué página debería empezar el Segundo Acto o en qué punto debería incluirse un giro u otro narrativo. Robert McKee (2002) propone asimismo un esquema similar también aludiendo a la paginación. Dichos esquemas resultan trabajos de síntesis a partir del análisis que hacen ambos autores de narraciones cinematográficas clásicas que han funcionado bien con la audiencia. Como hemos expuesto anteriormente en relación a la teoría de la creatividad, no deberían ser formulas que se inscribieran en una categorización estanca y cerrada, sino marcos de punto de partida desde donde el narrador pudiera trabajar.

I have delivered lectures based on portions of this book and had films subtended who had worked as script readers confirm that their instructions were to commence by checking for turning points at those page ranges. This practice is, however, probably not universal. T.L. Kathn's *Reading for a living* perhaps the only manual for script readers, sets forth a three-act model while stating that the turning points do not need to occur on certain pages. Given that producers risk such large sums on films, it is understandable that they might yearn to quantify the quality of a screenplay. (Thompson, 1999:364)

El sentido común es, quizás, el sentido menos dogmático usado en el análisis y las valoraciones de las estructuras de guiones, tal y como expone Ana Sanz-Magallón (2007)¹⁶⁰ en su libro sobre escritura cinematográfica, así como varios de los analistas de guión entrevistados¹⁶¹, los cuales al hablar sobre cómo abordan la estructura de las narraciones en sus análisis de guión no parten de manuales sino aplicando la coherencia que el sentido común, inherente al ser humano, les indica:

Busco lógica interna, sea la que sea. Cada guión tiene la suya propia según las reglas establecidas. Busco que todo cuadre dentro del objetivo de película e historia que se quiera hacer. (entrevista personal, 20 de enero de 2014, Coral Cruz)

¹⁶⁰ Sanz-Magallón propone una argumentación similar a la que venimos exponiendo, sin llegar a conceptos neuro-científicos, pero sí relacionando los conceptos narrativos como objetivo, causalidad o tema y significado desde la facilidad y simplicidad del sentido común humano: "*este libro no da fórmulas para narrar, te explica por qué pueden funcionar esas fórmulas; no cita a grandes teóricos, te recuerda cosas que sabes por instinto y que quizá o te hayas parado a pensar*" (2007:10).

¹⁶¹ Las entrevistas completas pueden leerse en el Apéndice 1.

La construcció de l'estructura forma part de la textura del guió. No suposa cap dificultat de lectura mentre tingui unes regles clares. (entrevista personal, 23 de febrero de 2014, Carles Mallol)

Cualquier historia debe tener su propia coherencia interna. Es necesario, si se quiere explicar alguna cosa con sentido. Aunque se trate, por ejemplo, de las emociones... Puede que aparentemente las cosas no tengan sentido, pero en el fondo, hasta nuestros pensamientos más recónditos de nuestro subconsciente tienen su propia lógica. Eso no significa que debamos justificarlo y explicarlo todo. (entrevista personal, 25 de enero de 2014, Elena Serra)

Para mí, la estructura es una herramienta más que tiene el guionista para comunicarme su intención creativa, por lo que sólo busco que se ajuste a la historia de forma coherente. Si, por ejemplo, la historia va sobre la naturaleza cambiante de los recuerdos, valoro positivamente que la estructura juegue con eso; si la historia va sobre la capacidad terapéutica de la ficción, valoraré positivamente que el guión esté estructurado de tal manera que juegue con la realidad y la ficción, etc. (entrevista personal, 28 de enero de 2014, Julia Fontana)

Como podemos ver, la manera como un lector de guión, o por extensión, como un espectador lee la estructuración de la narración cinematográfica es por medio de la coherencia interna de la narración, es decir, en la búsqueda de la ecuación que determine qué orden y jerarquía ofrecerán una coherencia y una significación al relato.

Podríamos decir que, al concebir la estructuración de una narración cinematográfica —en posteriores epígrafes analizaremos en detalle

las diversas posibilidades estructurales a partir de estos grandes conceptos— es necesario tener en cuenta:

- Su totalidad: Como contemplamos en la Teoría de Sistemas la importancia de tomar el conjunto y visionarlo como un todo interconectado. Esto nos lleva a la idea de unidad típicamente aristotélica:

Hay que estructurar la obra poética en torno a una sola acción entera que tenga principio, medio y fin (...). El más importante de los elementos constitutivos de la tragedia es el entramado de las acciones, pues la tragedia es imitación no de hombres, sino de una acción y de una vida; así pues, los personajes no actúan para imitar los caracteres, sino que los caracteres se los van adaptando a causa de sus acciones. De manera que las acciones y el argumento son el fin de la tragedia y el fin es lo más importante de todo. (Aristóteles, s.f./ 2011:50)

- El orden y la jerarquía vinculado a un significado¹⁶²: independientemente de estar pre-establecido por convenciones o ser un elemento intrínseco a la propia narrativa, debe haber un sistema que resolver, comprensible (independientemente del nivel de dificultad) y con un significado final.
- Reglas y claves para la comprensión del juego narrativo en el (des)orden establecido por el narrador: A parte de la sintaxis analizada en el capítulo anterior para la

¹⁶² También puede existir la significación que pretenda demostrar que no hay sentido. Así, la acronía y el caos serían también una formulación de ecuación narrativa posible porque buscarían explicar el sinsentido de la realidad en sí misma, por ejemplo. En este caso, como vimos en el Capítulo 6, se trataría de una estructura que no pretendería vehicular emoción sino sólo comprensión intelectual.

comprensión de la historia, en la estructuración del relato (con su linealidad o no-linealidad) se deberá proponer *anclajes temporales (o un centro de gravedad temporal)* que permitan la reestructuración del argumento. Es decir, el juego propuesto deberá tener unas reglas con las que la mente debería poder jugar para la satisfacción de los distintos niveles de placer. Por ejemplo, tener un orden fractal¹⁶³ a través de una formulación de iteración que descubrir; o bien un sistema de anclajes temporales (existentes sin necesidad de repetición) que ayuden a reformular la línea temporal de la historia contada.

6.3. Sobre inicios, nudos y desenlaces

Aristóteles en su *Poética* fue el primero en formular la necesidad y existencia de los Tres Actos:

Completo es lo que tiene principio, medio y fin (...). Es propio de toda tragedia, por un lado, el nudo y, por el otro, el desenlace. Los hechos de fuera de la trama y alguno de los de dentro constituyen el nudo, el resto es el desenlace. Nudo es lo que vades el comienzo hasta esa parte que es extrema y a partir de la cual se abre paso el cambio a la felicidad o la desdicha, y desenlace lo que va desde el comienzo de la mudanza hasta el final. (Aristóteles, s.f./2011:55)

¹⁶³ Rafael Spregelburd, dramaturgo y teórico argentino, en su libro *Fractal, una especulación científica* (2001), analiza la estructura fractal de la obra dramática y la aplica a obras dramáticas suyas. Asimismo, existe todo un movimiento de arte fractal con imágenes (a partir de un manifiesto artístico de 1999, Kerry Mitchell) o de análisis de literatura fractal (Nava-Rosales, G.A, 2010; Zavala, Lauro, 2004), sobre fractalidad y fragmentariedad de textos narrativos como por ejemplo a partir de obras como narraciones de Julio Cortázar (*Continuidad de los parques*), o sobre la apodada nanofilología (Sánchez, Ivette, 2009) a partir de análisis de macro y micro relatos.

Tubau (2011) hace bien en señalar que Aristóteles y los actos que recomienda¹⁶⁴ tienen que ver con consideraciones cercanas a la función terapéutica del teatro. Es cierto que la estructuración aristotélica se relaciona directamente con la *Restorative Form* (Dancyger y Rush, 2007), donde hay un orden planteado (inicio), que se pierde y se intenta volver a recomponer (nudo) para restablecerse al final un nuevo orden restaurador (desenlace), positivo o negativo. Aristóteles creía en un teatro restaurador que llevase al espectador a una crisis y a una catarsis posterior. La diferencia es que Aristóteles pensaba que, para que algo se reparase, antes tenía que haberse roto (Tubau, 2011:43). Esta cualidad reparadora o hasta catártica (purificadora) de la narración estaría relacionada, con las funciones que el *animal narrador* busca en la narración. Esta es una de las funciones básicas que puede tener una narración y se vincula al concepto básico de transformación que ya expusimos en capítulos anteriores. Recordemos pues que para nuestra mente es más fácil y comprensible que haya una evolución y una transformación, puesto que su funcionamiento es también evolutivo y discursivo, es decir, “el *interprete*” siempre piensa en futuro o en pasado, su naturaleza no suele situarlo ni experimentar el tiempo presente¹⁶⁵.

Kahneman (2012) ofrece una profundización en la necesidad de vincular hechos narrativos con un devenir con una resolución final. Según el autor, sería lógico describir la vida del “yo que

¹⁶⁴ Como apunta Tubau (2011), nótese que Aristóteles no sólo recomienda tres actos, sino también cuatro o cinco, es decir, no es taxativo en el esquema estructural de la tragedia.

¹⁶⁵ Recordemos que las técnicas de *mindfulness* (Jon Kabat-Zinn, 2007) y de la meditación budista (Suzuki, Shunryu, 1995) lo que intentan ejercitar es la capacidad del cerebro de quedarse en el tiempo presente y experimentarlo tal cual es. La mente —apodada *mind monkey* en términos del budismo sino-japonés y chino— tiende a no estar en el instante presente y a estar constantemente saltando de un lugar al otro, del pasado al futuro, constantemente.

experimenta”¹⁶⁶ como una serie de momentos cada uno con su valor. Sin embargo, el funcionamiento cerebral, del “yo que recuerda” los sucesos, no es así; éste segundo funcionamiento de reconstrucción de las memorias “*también cuenta historias y hace elecciones, y ni las historias ni las elecciones representan propiamente el tiempo. En el modo de contar historias, un episodio viene representado por unos pocos momentos cruciales, especialmente los del comienzo, la culminación y el fin. La duración queda en el olvido*” (2012:529).

Así, este “yo que recuerda” lo vincularíamos a nuestro intérprete: “*la mente es buena contando historias, pero o parece estar bien diseñada para procesar el tiempo* (Kahneman, 2012:530). De nuevo, como vemos, el intérprete aplica una lógica organizativa de cambio y evolución, cerrada en una temporalidad concreta y marcada por un inicio donde existe un cambio, el desarrollo del mismo y su consecución. Como apunta Kahneman, la duración es inexistente para el “yo que recuerda”, para quien prevalece el desenlace final. Nuestra mente está enfocada a objetivos, a metas y por lo tanto necesita desenlaces.

Para ello, el autor menciona la “regla del pico final”, un sistema de valoración cognitiva que justamente se basa en valorar los sucesos vitales como una historia. El psicólogo Ed Diener (2001 citado en Kahneman, 2012) hizo un experimento; se preguntó qué pesaría más en la valoración emocional y cognitiva de un individuo: la duración de un hecho o la regla del pico final. Para ello, se inventaron la vida de un personaje ficticio apodado Jen con dos

¹⁶⁶ El “yo que experimenta” tendría que ver con todos los mecanismos relacionados con la percepción y situados en el momento presente. En cambio, “el yo que recuerda” formaría parte del sistema del hemisferio izquierdo dominante, es decir, el “yo autobiográfico” o “intérprete”(Gazzaniga, LeDoux, 1978) que reformula las sensaciones, percepciones y hechos según su visión del mundo (creencias, pensamientos y hábitos).

versiones de vida: en una, era muy feliz durante toda su vida; en la segunda, añadían algunos años infelices pero al final se revolvía positivamente. En general, los participantes valoraban más en positivo el final de vida feliz aunque hubiera tenido en medio años difíciles, que no la duración total de una vida plena: “*lo que verdaderamente importa cuando estimamos de forma intuitiva los episodios es la mejora o el deterioro progresivos de la experiencia y el estado de la persona al final*” (Kahneman, 2010:505). Como podemos observar, nuestra mente y el “yo que recuerda” tienden a visualizar los recuerdos de forma narrativa, con clímax y desenlace final.

No obstante, cabe apuntar que, si el sentido de la narración fuera hablar de la no-acción y del estancamiento, el relato justamente no debería tener evolución para que el espectador experimentara esta idea o concepto. Serían los relatos de un solo acto, por ejemplo *Stranger than Paradise* (Jim Jarmusch, 1984) o *Mean streets* (Martin Scorsese, 1973):

Stranger than Paradise provides a similar example. Each of its three parts moves in the same directions and gives us the same single-minded directionality we see in *Mean streets* (...) Thus, rather than reveal or expose character, flattened structure tend to confirm and deepen what we already know. It also tends to cast doubt on any possibility of change. (Dancyger y Rush, 2007:45)

Fijémonos como hay una coherencia entre el argumento y el relato, es decir, lo que el autor quiere contar y la función que el discurso hace¹⁶⁷. El hecho de escoger sólo un acto, una presentación que no

¹⁶⁷ Coral Cruz alude justamente a esta vinculación cuando analiza guiones diciendo que: “*de entrada, tiendo a desconfiar de estructuras desordenadas, siempre que no vayan ligadas a la propia esencia del concepto. y después, las someto a un examen muy duro. Como no aporten nada a la trama, tiendo a*

evoluciona, es voluntad misma de la temática del film, una excepción a la regla o al modo como funciona o entiende el mundo nuestro cerebro. En definitiva, si toda narración es cambio dada la necesidad de experimentar un conflicto que evoluciona, necesitaremos un inicio¹⁶⁸, un nudo y un desenlace, lo cual simplemente significa que hay una mutación de la situación expuesta, un giro¹⁶⁹ entre un momento y otro de la narración. A partir de esa idea de cambio, se nos aparecen múltiples posibilidades organizativas a nivel estructural, como veremos posteriormente.

Una gran parte de las narrativas no-lineales lo que incluyen no es la ruptura exhaustiva de los Tres Actos, sino la suma de un nuevo plano cognitivo al artefacto narrativo. Es decir, piden al espectador que haga un doble esfuerzo cognitivo: por un lado, que juegue a reconstruir relato-juego (placer de comprensión y de creación de sentido durante la reordenación). Pero por otro lado, se sigue ofreciendo la posibilidad de que el espectador se vincule también a lo emocional, es decir, que experimente la experiencia ficcional al

questionarlos, porque normalmente, suelen ser escudos de los guionistas para esconder las debilidades de sus historias. en cualquier caso, la no linealidad siempre dificulta mucho la lectura de cualquier analista. Una vez rodado, hay factores visuales que ayudan mucho a tomar referencias que nos facilitan el seguir la continuidad de la discontinuidad, pero sobre guión, esto no ocurre y la lectura siempre es más lenta y más analítica. es mucho más difícil, para mí, conectar con un guión desestructurado, que con uno ordenado. Si el desorden o combinación de tiempos diferentes acaba estando justificado por el sentido general de la propuesta, merece la pena el tránsito complicado” (entrevista personal, 20 de enero 2014, Apéndice 1).

¹⁶⁸ Podríamos encontrar también narraciones donde sólo habría un nudo y un desenlace, aparentemente de dos actos. En estos casos (por ejemplo, en gran número de cortometrajes) el Primer Acto o presentación está implícito o fuera del tiempo del discurso.

¹⁶⁹ Los manuales de guión llaman a estos momentos de cambio *plot points* o “puntos de giro”, situando el primer punto de giro importante entre el Primer y Segundo acto y el segundo giro importante (o punto de no retorno) entre el Segundo y Tercer acto (Field, 1997; McKee, 2002).

mismo tiempo que reconstruye al argumento. En este último peldaño situaríamos justamente la gestión de los Tres Actos, no como estructuras cerradas según los manuales de guión (McKee, 2002; Seger, 2004; Field, 1994) sino como simple evolución de un conflicto con inicio, nudo y desenlace que aporte el placer de simulador emocional o terapéutico que tiene la narración por naturaleza¹⁷⁰.

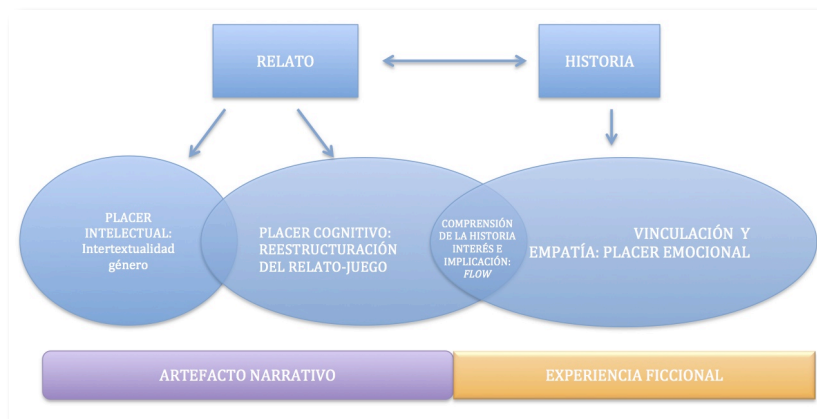


Fig.16. Esquema detalle del conjunto de placeres cognitivos y emocionales de la narración.

Placeres generados a partir de las experiencias propuestas por el artefacto narrativo y la experiencia ficcional de la narración.

¹⁷⁰ David Bordwell (2006) subraya la evolución que ha hecho el concepto de los Tres Actos desde Aristóteles, el cual sugería crear un inicio, nudo y desenlace, hasta los gurús de guión que han perfeccionado en extremo el concepto: “Where did the three-act template come from? Nash and Oakley do not claim any source, while Field says he discovered it on his own. Although older manuals don’t mention a three-act structure, in contemporary interviews veteran screenwriters occasionally invoke it. I fit was once a trade secret, as Dan O’Bannon suggests, after 1980 it wasn’t one any longer (...) Once the three-act template became public knowledge, development executives embraced it as a way to make script acquisition routine” (Bordwell, 2006:29).

6.4. Temporalidad: orden, duración y frecuencia

Partiendo de las diferentes relaciones que se pueden establecer entre tiempo e historia, clasificadas y analizadas por Gerard Genette (1989) y retomadas y adecuadas al sistema fílmico por otros autores, como Seymour Chatman (1990), podemos analizar el tratamiento temporal del film clásico según las tradicionales categorías de orden, duración y frecuencia.

En el estudio del orden, Genette apunta que este se puede analizar especialmente en la medida en que está explícitamente indicado por el propio relato, es decir, que se puede inferir por determinados indicios. Uno de los determinantes, en narrativa clásica, es la relación causa-consecuencia, que permite reubicar los sucesos de la historia cronológicamente como vimos en el Capítulo 5. Chatman aplica estos criterios al medio cinematográfico, apuntando que la dislocación temporal en este medio puede agudizarse al tratarse de una técnica de composición narrativa basada en el montaje. Para el autor, la posibilidad de reordenar los sucesos narrativos anacrónicos en cine se basa en la suposición de que hay un hilo de la historia que lleva, *un centro de gravedad temporal* (Chatman, 1989). Las anacronías pueden ser reubicadas, en el modelo clásico, cuando se contrastan con este hilo central. Con todo, el mismo Chatman también indica las variaciones que se han dado en otros tipos de modelos narrativos, especialmente en el cine primitivo, donde por ejemplo *Intolerancia* (Griffith, 1916), jugaba con dos o más hilos de historias, cada uno de ellos con su propio centro de gravedad, que se encadenan sin provocar ninguna relación temporal entre ellas¹⁷¹.

¹⁷¹ Esta estructura se actualiza en narrativas actuales en formatos multi-trama, lo que Linda Aronson (2010) llama *multi-protagonist narratives* o *tándem narrative* según su naturaleza, lo cual demuestra su aspecto constante o clásico, al ser usado desde los inicios del cine.

Tanto Genette (1989) como Chatman (1989) distinguen tres tipos de dislocaciones temporales: las analepsis (la visualización de las que los manuales de guión llaman *flash-backs*), las prolepsis (los *flash-forwards*) y las acronías, estas últimas cuando no hay ninguna referencia temporal que ayude a ordenar los sucesos narrativos presentados. Dado su carácter altamente comunicativo y sin voluntad de inquietar al espectador (expectación controlada), el cine clásico evita las acronías, y utiliza las analepsis y las prolepsis, siendo estas últimas menos presentes por su carácter determinista y anticipativo de lo que sucederá. Películas de marcado carácter posmoderno (*Memento*, *21 gramos*, *Elephant*) que analizan J.J. Murphy (2007) o Linda Aronson (2010) siguen buscando esta expectación controlada pese a su apariencia caótica, jugando cada vez más con las analepsis y las prolepsis, pero sin olvidarse de dar un centro de gravedad temporal para que el espectador pueda reordenar, según una jerarquía temporal, el argumento a medida que este avanza. Como apuntábamos, el aspecto es caótico, pero se puede encontrar un orden dentro de la primera apariencia azarosa de la construcción temporal del relato.

La presencia de analepsis es, pues, la más frecuente y permeable en el cine clásico, siempre que no suponga una saturación¹⁷². Dependiendo de la magnitud de tiempo que comprendan en relación al momento cronológico en que ha comenzado el relato, estas analepsis pueden ser externas (la amplitud de las cuales también se halla en el exterior del relato presentado como tal), internas (la amplitud de las cuales se mantiene en el interior del relato principal)

¹⁷² Una parte de manuales de guión cinematográfico actuales (McKee, 2002; Field, 1997) hacen alusión, en cualquier caso, a un uso de los *flash-backs* medido, ya que pueden ralentizar el ritmo del filme si no están bien planteados. Syd Field (1997) señala que no se debe utilizar este dispositivo hasta que se haya creado en el público la necesidad y el deseo de saber. Sin embargo, en numerosos manuales surge el ejemplo de *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942), como paradigma del buen uso del flash-back bien integrado en la narración, que no rompe con la ilusión de la transparencia.

o mixtas (donde el punto de partida es anterior al relato principal, pero el punto de amplitud y finalización es posterior al comienzo del relato principal). El cine clásico utiliza normalmente las analepsis externas para explicar los recuerdos de un personaje, siempre vinculando su punto de partida al momento en que el personaje empieza a recordar. Es fácil visualizarlas, ya que nos remiten a más allá de la narración presentada, no interfiriendo en la misma¹⁷³. Las estructuras propuestas por el cine contemporáneo y posmoderno incluyen nuevos usos de las analepsis, jugando con externas e internas, para crear una sensación caótica —en apariencia— con el relato.

6.5. La narrativa fragmentada o modular: cómo esconder la fórmula clásica bajo el artefacto narrativo

Las películas que forman parte de nuestro cuerpo de estudio también conllevan en sí unos valores y una mirada sobre la sociedad que se transmiten a los espectadores de hoy en día. No en vano, Allan Cameron (2008) analiza la influencia de los valores de la sociedad posmoderna en el estilo narrativo del cine independiente de finales del siglo XX y principios del siglo XXI, citando justamente *21 gramos*, *Elephant* o *Mulholland Drive* como films representativos de nuestros tiempos. Por un lado, la pérdida de identidad de protagonistas como los de *Mulholland Drive* o *Memento*, y por el otro, la inconsistencia del vector tiempo (Bauman, 2003) con el juego propuesto por los puzzles narrativos de *21 gramos* o *Pulp Fiction*, traspasan al espectador la concepción posmoderna de que ya no es posible construir realidades objetivables, claras y cartesianas:

¹⁷³ En cuanto a las analepsis internas y mixtas, al cine clásico no le resulta tan útil su uso, debido a la economía narrativa, al tratarse de una repetición, exceptuando los casos —bastante inusuales— en que sirven para reinterpretar una escena ya vista, confiriéndole un nuevo sentido para comprenderla mejor.

The dawning of the industrial era had ushered in a series of drastic changes in the ways that time and pace were conceived. The development of the wireless telephone, the cinema and also high-speed printing presses linked disparate spaces in a single moment, fostering a heightened awareness of simultaneity. Meanwhile, increased global trade and travel offered Europeans and Americans a perspective on different cultures and their ways of thinking about time (...). In addition, Einstein's special and general theories of relativity (1905, 1916) suggested that time itself could run at different speeds depending upon the velocity of a given reference system. (...) Whereas public time continued to be thought of as homogenous and continuous, private time came to be seen as heterogeneous. (Cameron, 2008:27)

El filósofo y teórico Paul Ricoeur (2004) utiliza el concepto de “fábulas del tiempo” para identificar la literatura moderna de Proust, Thomas Mann o Virginia Woolf. Ricoeur habla de las *variaciones imaginativas* del tiempo, para distinguir el tiempo histórico del tiempo de la ficción en el que, a través de los narradores, se nos impone una duración o visión determinada del tiempo que se ejecuta plenamente sobre el aspecto subjetivo del que narra. De alguna manera, estos autores modernos tematizaron la idea del tiempo y años después el cine moderno (Godard, Resnais, Antonioni) recogió el testigo hasta llegar también a influenciar a las narraciones posmodernas. Estos relatos desestructurados también teorizan sobre el tiempo, añadiéndose nuevas variables de nuestra realidad actual, como es la “modularización” (Cameron, 2008) o, en otros términos, la fragmentación o compartimentación de la realidad. Cameron hace referencia a la manera como miramos la televisión, acostumbrándonos a cortes para anuncios o al cambio constante de canal, para llegar a la era de Internet y la cultura digital. Así, si los novelistas modernos jugaban con la idea de la subjetividad del

tiempo, los narradores de cine actuales no sólo heredan esta misma concepción, sino que además fragmentan y desordenan la realidad no sólo a nivel subjetivo sino también desde el punto de vista del narrador omnisciente.

Janet Murray (1997) habla de cómo hemos visto el desarrollo de la “*multiform story*”, término con el que se refiere a la narrativa dramática que presenta una situación en varias versiones, similares a los diferentes caminos que tomaríamos en la lectura de un hipertexto. Por ejemplo, las realidades alternativas de *Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993) o los diversos puntos de vista de una misma realidad, ofrecerían la multiplicidad de caminos. Podríamos definir la situación posmoderna actual, donde se encuentran estos narradores, a partir de las siguientes características sobre la posmodernidad expuestas por Lyotard (1984) Bauman (2003) o Huyssen (1986):

- La era de la desregularización: la realidad es imposible de aprehender; no hay una realidad única sino que es mutable. La subjetividad impera frente al sentido cartesiano y a la objetividad.
- La desaparición del vector moderno: la promesa de un futuro mejor desaparece, la vanguardia resulta difícil. No hay inicios ni finales ya que no hay linealidad. La cohabitación, la simultaneidad y la sincronía se apoderan de la sucesión causal y la lógica racional. El caos y el desorden imperan.
- La inestabilidad de puntos de referencia: no hay verdades absolutas, por lo que no hay referentes claros que seguir. La comunicabilidad deviene más compleja al haber múltiples visiones sobre una misma realidad.
- La fragmentación de la información y la metáfora del juego: el consumo de información cada vez resulta más fragmentado, sea a través de las cápsulas televisivas, de la estructura en

hipertexto. Asimismo, la información se reelabora sin ser creada de nuevo (existe la sensación de la imposibilidad de nueva generación de ideas), partiendo de una base y creando el pastiche o la metareferencialidad, autorreferencialidad o intertextualidad. El juego con la información o su reelaboración pasa a ser la nueva forma de comunicación.

Gran parte de las narraciones en apariencia caóticas en la estructuración de su relato beben de esta tradición y características. La preocupación posmoderna de sus autores sobre los temas expuestos queda patente por medio de su artefacto narrativo, pero nuestro cerebro sigue comprendiéndolos e interesándose por dichas narraciones de la misma manera que comprende el relato clásico. Por ello, la industria de Hollywood ha apoyado y financiado películas como *Mulholland Drive*, *Kill Bill* o *21 gramos*, tras observar que las narraciones de sus autores —con operas primas de producción independiente— tuvieron buena acogida entre el público: ‘*offbeat storytelling*’ has become part of business as usual in Hollywood” (Bordwell, 2006:73). La revolución no es tal, más allá del trabajo impecable del rompecabezas del artefacto narrativo, que analizábamos en el Capítulo 4 en relación a *Kill Bill*. Pero la experiencia ficcional, el *flow* como interés que veíamos, sigue vigente de manera clásica, pese a la fragmentación que el narrador impone a la *syuzhet*, el relato ordenado (o desordenado) por el narrador. Es decir, la *Counter-Structure* (Dancyger y Rush, 2007) pone en relieve el artefacto narrativo, pero se sigue construyendo una historia con sentido y significación llegados al final y, hasta en la mayoría de los casos, se restablece un nuevo orden en el mundo presentado, por lo que acaba por beber en cierta manera de la *Restorative Form*. El mismo Cameron (2008), pese a situar estas narrativas entre lo clásico y lo posmoderno a causa de su concepción del tiempo y su fragmentación modular, alude a que films como *21 gramos* parten justamente del modelo clásico.

Es cierto que estas narrativas modulares no facilitan el procesamiento de información, más cómodo y transparente, que ofrecía el cine clásico lineal con sus tres actos. Podríamos decir que los dos sistemas de Kahneman (2012) se debaten en estas narraciones; puede que el placer de la facilidad cognitiva que busca el Sistema 1 no lo halle el espectador y deba usar el Sistema 2, esforzarse más en la comprensión. Aún así, el propio juego con el artefacto narrativo que veíamos en el Capítulo 4 en relación a la intertextualidad, a pesar del esfuerzo que significa para nuestro hemisferio izquierdo, acaba siendo placentero. Testar nuevas maneras de ordenar la realidad para nuestra cerebro también es enriquecedor, ya que se crean más conexiones neurales de comprensión y desciframiento.

El cine experimental siempre ha pretendido romper los esquemas canónicos y poner en relieve esta facilidad cognitiva de lo clásico. La búsqueda de nuevas fórmulas es la manera como la ficción busca sacar la mente del espectador de su zona de confort, desafiando cada vez más su comprensión e inteligencia. No obstante, debemos tener presente que este juego en narraciones como las que venimos citando o como las que pasaremos a analizar seguidamente, tiene un carácter experimental medido: no llegan a incomodar del todo al espectador ya que, en su base, siguen reservándose la fórmula clásica, las características esenciales básicas, sobre cómo conectar con el espectador.

De alguna manera, estas narrativas responden asimismo a un aspecto del pensamiento contemporáneo y de las nuevas ciencias como apuntábamos inicialmente: en apariencia son caóticas, parecen no tener sentido, pero una vez se revela la formulación e iteración de la ecuación narrativa propuesta, se comprende que se trata de una unidad organizada (se toma todo el conjunto de módulos como parte de una organización cerrada en sí misma), en el que hay una jerarquía en la información presentada que nos

ofrecerá un sentido al final, es decir, una *fabula*¹⁷⁴. Nada es azaroso, todo comprende un orden.

Lo que deberemos desentrañar, como veremos en el posterior análisis de *Memento* o *21 gramos*, durante los primeros minutos o hasta finalizar el primer tercio del film —dependiendo de la voluntad del narrador/autor de querer ponerle al espectador un reto cognitivo más fácil o más difícil con el relato— será cuál es el centro de gravedad de la narración y la fórmula según la cual debemos ir reordenando el artefacto narrativo.

En este sentido, pese a su aparente desestructuración, estas narrativas siguen cumpliendo aquellos aspectos esenciales que venimos exponiendo:

- *Crean vinculación con el espectador*. Comprendemos a los personajes, tienen un conflicto, se presentan como agentes de acción y, si son pasivos, su pasividad es conflicto en sí misma dentro del relato. El relato evoluciona y existe una transformación de inicio a final para la narración. El personaje, en la mayoría de los casos, también sufre una transformación y cambio que se vincula al tema o significado del que quiere hablarnos la narración. Si no hay cambio, se tematiza y se convierte en parte estructural de la narración.
- *Existe un flow narrativo* —una vinculación emocional y cognitiva a través del *interés*— que no se rompe, a pesar de la fragmentación, para que haya una experiencia ficcional satisfactoria.

¹⁷⁴ Cameron (2008) también toma prestada la diferenciación entre *fabula* y *syuzhet* de los formalistas rusos, siendo la primera aquello no presente de forma material en la película (lo que sería la *story*/la historia) y la segunda, en cambio, la manera en que justamente se revela al espectador/lector la *fabula* (es decir, el *plot*/la trama).

- *Hay una gestión de hipótesis y repuestas*, que se va revelando e infiriendo a través de la relación de causa-consecuencia, aunque estas se sitúen de forma desordenada. Hay un centro de gravedad o, como mínimo, unos anclajes temporales o una fórmula de reordenación que ayuda a crear estas conexiones de nuevo. Cognitivamente, así pues, la narración tiene un significado final y unidad por ella misma.
- *La transparencia clásica se pone en cuestión mediante el artefacto narrativo*. El espectador es consciente que hay un autor modelo que ha ordenado (o desordenado) la información de la *fabula* expresamente para el placer cognitivo de la reconstrucción del artefacto. Al final de la narración, existe cierto nivel de comunicabilidad y de reorientación. Son narraciones de diversos planos de placer tanto a nivel cognitivo como intelectual.
- *Existe un mundo coherente y lógico*, tanto para la *fabula* como para la *syuzhet*. En el primer caso, la información que se nos va revelando del mundo nunca se contradice entre sí y la suspensión de la incredulidad del espectador se mantiene durante toda la pieza. Asimismo, las normas del género se respetan en relación a la emoción que quiere evocarse con la narración. En el segundo caso, en relación al relato, la aparente incoherencia por la falta de linealidad narrativa se vuelve lógica en cuanto descubrimos que la organización del orden de los sucesos es simplemente otra. De hecho, estas narrativas no empiezan desordenadamente para luego volverse lineales, sino que mantienen su fragmentación y modularidad, según la propuesta individual de la *syuzhet*, durante toda la narración.

6.6. Clasificaciones de estructuras no lineales¹⁷⁵

Diversos autores han intentado clasificar estas narrativas no-lineales o fragmentadas en diferentes grupos según la fórmula de orden y jerarquía propuesta para el relato. Sin embargo, en cualquiera de estas fórmulas para la *syuzhet*, se debe encontrar la manera de resolver la ruptura de la fórmula clásica para restablecer la conexión con el espectador en los aspectos esenciales formulados por algún otro camino narrativo:

The triumph of the three –act structure is its capacity for creating strong narrative that builds towards a suspenseful climax. Good and reliable ways to unfold character, action line and relationship line are built in to the model as the result of centuries, perhaps millennia, of experiment. Any writer who rejects the classic model needs to find new ways to solve theses basic storytelling problems of suspenseful narrative, good characterization, meaning, and closure. (Aronson, 2010:168)

Así, salvando las trabas que pueden ponerse a sí mismas estas estructuras al romper con ciertas características clásicas, muchas de ellas pasan a incorporarse al cine *mainstream* pese a haber nacido en el terreno del cine independiente y para audiencias que prefieren producciones *arthouse*. En efecto, la no-linealidad puede incorporar en gran medida el factor de la curiosidad y el suspense a

¹⁷⁵ En este epígrafe haremos una clasificación de las diferentes estructuras no-lineales. Aún así, no analizaremos en profundidad todos las películas citadas ni algunos subapartados que merecerían menciones especiales. La voluntad es concluir que en gran parte de estos relatos las características esenciales clásicas intentan promoverse a través de diversas estrategias narrativas. Asimismo, creemos que esta profundización sistemática está perfectamente recogida y ampliada en el trabajo de Linda Aronson (2010), “*The 21st century screenplay: comprehensive guide to writing tomorrow’s films*” al cual nos remitiremos en los siguiente epígrafes.

argumentos que, sin dichas estructuras, podrían tener un Primer Acto o una *fabula* menos atractivos a nivel de hipótesis de curiosidad e intriga.

Veamos pues qué categorías podríamos distinguir dentro del desorden de la temporalidad y la estructuración del relato propuestas por las nuevas narrativas y cómo, algunas de ellas, han conseguido salvar las problemáticas que podían alejarlas de las características clásicas del relato, es decir, del vínculo y placer emocional de la narración, de la generación de sentido y significado y/o de la comunicabilidad y la expectación controlada.¹⁷⁶

6.6.1. Las anacronías y la gestión del tiempo del discurso

Si Chatman (1989), tomando la prefiguración de Genette (1989), distinguía el tiempo de la historia y el tiempo del discurso en su no coincidencia, y situaba las analepsis y prolepsis como anacronías básicas del discurso, la estructuración del orden de la narrativa no-lineal contemporánea lo toma como punto de partida con la voluntad de crear desorientación así como de insistir en la subjetividad de la experiencia narrativa. Parte de las nuevas narrativas filmicas se estructuran en base al desorden temporal (*Eternal sunshine of the Spotless Mind*, *Memento*, *The Sweet Hereafter*, *The Usual Suspects*...). En todo caso, esta experimentación en el orden del relato no resulta algo novedoso o experimental del cine actual, ya que *Citizen Kane* (Orson Welles, 1941) entre otras narraciones producidas en el Hollywood clásico, ya utilizó esta experimentación del desorden narrativo. Podríamos

¹⁷⁶ Para realizar la siguiente clasificación nos hemos basado y unificado en las propuestas clasificatorias de narrativas no-lineales de Cameron (2008), Raynauld (2014) y Aronson (2010). A dichas estructuras, Raynauld las llama *fragmentadas*, Cameron las llama *modulares*, mientras que Aronson las denomina *narrativas en paralelo*, al utilizar diversas tramas narrativas que se desarrollan al mismo tiempo o con saltos temporales.

concluir que los relatos actuales lo llevan al extremo, experimentando cada vez más, como el juego-puzle que anunciábamos. La facilidad comunicativa que ofrece la narrativa clásica queda mermada a favor del juego cognitivo para placer extra del espectador, sin dejar nunca la sensación de desconcierto extremo o de falta de significación al final de los relatos.

a. Flash-backs y flash-forwards

En este grupo, el *flash-back* o el *flash-forward* no se usa de forma clásica como recuerdo o vinculado a la/s memoria/s de algún/os personaje/s. En las narraciones contemporáneas no tiene que existir la subjetividad de un personaje “que recuerda”, sino simplemente una trama principal (por ejemplo, una investigación) a partir de la cual se vinculan los *flash-backs*, sean por efecto recuerdo de varios personajes (*Citizen Kane*, como exponente clásico) , sea porque el narrador decide contarnos parte del pasado de uno o varios personajes (*Reservoir Dogs*).

Algunas de estas experimentaciones en el desorden temporal salvan la desorientación y promueven la comunicabilidad y la significación, ambas esenciales, para la existencia de clasicismo narrativo: “*fascinatingly, and very usefully, there are definite patterns and rules underlying all successful flash-back films, and theses are directly related to the conventional three-act narrative*” (Aronson, 2010:253) Encontraríamos por ejemplo diferentes usos y mecanismos como:

- *Flash-back como recuerdo ilustrativo* de una historia pasada: el caso mismo del reloj de Butch (Bruce Willis) en *Pulp Fiction* o de Sammy Jenkins en *Memento*. Se podría incluir aquí los *flash-backs* ilustrativos que nos descubren las vidas de los hombres de *Reservoir Dogs*, pese a no estar motivados por las memorias de los personajes sino por el narrador.

- Flash-back *de recuerdo para expresar remordimiento o melancolía*: piezas sueltas sin un engarce tan compacto como historia en sí; serían los recuerdos de la exmujer de Theodore en *Her*.
- Flash-back *marco o efecto tráiler*: un incidente clave en la historia se muestra al inicio como gancho para retomarlo posteriormente. Este incidente puede descubrir el enigma sobre el final (*American Beauty*) o llegamos a él en el momento clave del film.
- En el mismo sentido que lo hacíamos con *Reservoir Dogs*, incluiríamos en este apartado, pese a no estar vinculado al recuerdo de un personaje, el *flash-forward* inicial de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*¹⁷⁷.
- Flash-back *del incidente incitador del pasado*: algo que sucedió en el pasado y que es clave para la trama del presente o para entender quiénes son los personajes, se va contando de forma gradual hasta que adquiere su significado completo al completarse la narración. Por ejemplo, el recuerdo de la violación y asesinato de la mujer en *Memento*.

A partir de aquí, se puede hacer más compleja la forma estructural del *flash-back* hasta llegar a tramarse en dos (trama del presente y

¹⁷⁷ El *flash-forward* inicial de *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* no sólo sirve para captar el interés cognitivo del espectador y despertar hipótesis de curiosidad acerca de los personajes que posteriormente encontraremos, sino también para vincularnos con ellos emocionalmente. Así, este *flash-forward* usado con la misma función del *flash-back* tráiler más clásico, ayuda también a que queramos que los dos protagonistas vuelvan a enamorarse. Dado que el objetivo principal de ambos es olvidarse, este *flash-forward* actúa como catalizador del cambio de objetivo a mitad de trama: cuando quieren volver a estar juntos ya hemos vivido gracias al efecto inicial su buena sintonía y podemos comprender, empatizar y emocionarnos con el cambio de objetivo a partir de mitad de trama: querer volver a estar juntos.

trama del pasado) o más subtramas, con saltos para adelante, para atrás o en reconstrucción como veremos con el análisis de *Memento*. En el caso de narrativas montadas en doble trama, presente y pasado de *flash-backs*, Aronson (2010) lo sitúa como dos círculos concéntricos, siguiendo el esquema estructural de Vogler (2002)¹⁷⁸ que van avanzando en paralelo hasta vincularse justo al final del Segundo Acto o en el último acto/clímax. La acción, en estos casos, salta de los momentos claves y emocionantes del presente al pasado, con lo cual la economía narrativa típicamente clásica se mantiene constantemente a un nivel alto en ambas tramas para la correcta gestión de la captación del interés del espectador:

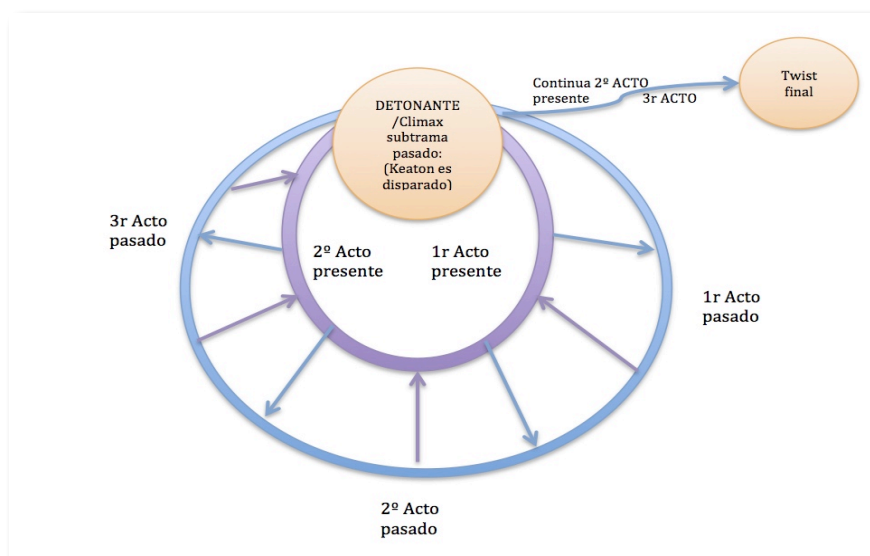


Fig.17. Esquema de marcos concéntricos de evolución de las tramas en *The Usual Suspects*.
La trama del presente y la trama del pasado se desarrollan en paralelo a través de los *flash-backs* al pasado.

¹⁷⁸ Vogler (2002) adapta y sintetiza estructuralmente el viaje del héroe propuesto por Campbell (1949/1959) para las audiencias y escritores actuales.

Así pues, fijémonos como las narraciones en *flash-back* añaden curiosidad por el efecto de impacto de momentos de alta carga dramática (por ejemplo los *flash-backs* de apertura narrativa), interés cognitivo (los *flash-backs* de reconstrucción del incidente traumático) o vinculación emocional entre espectador y personajes (los *flash-backs* de remordimiento) por lo que el desorden narrativo, más allá de crear un caos aparente, juega a favor de la vinculación del espectador con la historia a modo clásico, tanto a nivel emocional como intelectual.

b. Narrativa puzle: módulos, fragmentos, tandems e historias consecutivas

La diferencia básica entre las anacronías en *flash-backs/flash-forwards* anteriores y las narrativas puzles residiría en que no hay un centro de gravedad tan potente como el de los *flash-backs* al no estar vinculadas tan fuertemente al recuerdo de un personaje o, en su defecto, a una clara trama principal. Es decir, las subtramas no son tales, sino que todas las tramas evolucionan a un mismo nivel de importancia, pese a que algunas sean parte del pasado o del futuro de la trama principal. *Pulp Fiction*, *Cidade de Deus*, *Amores Perros* o *21 gramos* entrarían en este grupo clasificatorio.

Las repeticiones de escena sirven de anclajes o de centros de gravedad temporal que ayudan a reordenar el relato. Así pues, pese a la subordinación con expectativas menos controladas que en el cine clásico, finalmente podríamos decir que existe una jerarquía gracias a la sintaxis clásica de conexiones de causa-consecuencia en el relato, es decir, sabemos claramente qué vino antes y qué después cuando reordenamos la fábula en nuestra cabeza. De nuevo, el placer cognitivo sube de nivel gracias al efecto puzle, que añade interés y fascinación al espectador por el relato. Volvemos a tener la necesidad de contemplar la narración en su totalidad, como unidad, para comprender el sentido y la fábula al completo. Las piezas pueden ser módulos por sí mismos (pensemos en *Pulp Fiction*) pero no tienen una significación total hasta que no

contemplamos el todo y las conexiones e interrelaciones, la influencia causa-consecuencia, o consecuencia-causa, que tienen entre ellas.

En este tipo de narraciones, pues, surge una problemática a salvar en relación a las características esenciales clásicas: el vínculo emocional entre espectador y narración. El interés cognitivo se suple gracias a la intriga que genera el desorden y a las hipótesis de curiosidad que se desatan en cada una de las informaciones que se van añadiendo a la trama. Pero la híper-fragmentación rompe continuamente el vínculo con el personaje: sea porque se cambia de personaje y se empieza una nueva trama (pensemos en *Amores perros*), sea porque el personaje no está en la misma situación donde lo habíamos dejado (*Pulp Fiction* nos sirve como ejemplo). A la vez, la evolución y el efecto de transformación del personaje junto al desarrollo de la trama quedan entrecortados. En estos casos, para acercarse a las características esenciales clásicas, estas narraciones solucionan la problemática citada gracias a:

- *El efecto malla* para la creación de unidad y transformación emocional: una de las tramas hace de contenedor del resto, tanto a nivel de estructuración como también a nivel de transformación y evolución del personaje y del argumento. *Cidade de Deus* o *Pulp Fiction* consiguen acercarse a las características esenciales clásicas por medio de este mecanismo. Si analizamos el caso de *Pulp Fiction*, Jules (Samuel L. Jackson) cumple la necesidad esencial clásica de cambio y transformación del conflicto y personaje, a la vez que su historia —la situación inicial del atraco en la cafetería— inicia y concluye el resto. Si recordamos el inicio de *Pulp Fiction*, Jules es presentado como un gánster sin escrúpulos, capaz de matar por encargo como algo rutinario. Sin embargo, a partir del hecho de que una bala no le toca cuando van a ejecutar a unos hombres por encargo, planea reformarse tras el milagro. En ese instante, en la cafetería

donde se encuentra con Vincent Vega (John Travolta), hay un atraco y el dilema final del personaje es puesto al límite: el atracador le amenaza y, pese a que en otro momento le hubiera matado sin dilación, Jules hace un pacto con él, recapacita y le deja vivir. Existe transformación tanto para el personaje, como sentido de evolución y cambio en la trama principal de la historia una vez reconstruida. El placer emocional y la experiencia ficcional se cumplen para el espectador gracias al efecto malla, pese al aparente caos narrativo.

- *Creación de unidad* a partir de otros elementos: pese a tratarse de tramas con protagonistas aparentemente no vinculados o con acciones sin relación de causa consecuencia, este tipo de narrativa puzle acaba configurando siempre el sentido unitario del relato gracias a la exposición de la misma temática¹⁷⁹ o creando unidad de grupo (por ejemplo, un grupo criminal o una comunidad de vecinos).
- *Creación de vinculación emocional a través del riesgo*: cabe la posibilidad de no poder ejecutar correctamente la vinculación emocional por falta de tiempo dramático con cada personaje, al no poder entrar en sus conflictos en profundidad ni crear los tres niveles para llegar a la simpatía (Smith, 1995). En consecuencia, este tipo de narraciones utilizan un alto nivel de riesgo para los personajes. Las situaciones presentadas los suelen llevar al límite, o en numerosas ocasiones la muerte planea sobre ellos, como veremos en el análisis en profundidad de *21 gramos*. De esta manera, nos vinculamos rápidamente con ellos por el efecto de la empatía afectiva expuesto en el Capítulo 3 o el llamado *efecto víctima*.

¹⁷⁹ Esta técnica la usan también las narraciones episódicas en formato de antología cuanto más cercanas quieren conseguir ser a las características clásicas o *mainstreams*, como veremos en un siguiente epígrafe.

6.6.2. *Forking paths*: caminos que se bifurcan en la fábula¹⁸⁰

La fragmentación en este caso la encontramos no sólo en el relato (*syuzhet*) sino también en la fábula, es decir, hay diversas opciones de una misma situación del conflicto expuesto. Se sigue pudiendo comprender el relato, a partir de la repetición de una escena fundacional —la llamada de teléfono a Lola en *Run Lola Run* (Tom Tykwer, 1998)¹⁸¹ en la que sabe que su novio está en peligro; el despertar cada día con el anuncio del día de la Marmota para el protagonista de *The Groundhog day*—, que marca el anclaje.

Con todo, existe una diferencia entre los dos ejemplos citados, según su voluntad de ser narraciones más vanguardistas o más cercanas al uso *mainstream* clásico. Mientras *Run Lola Run* hace una reflexión acerca de las múltiples posibilidades sobre un mismo incidente, *The Groundhog day* se estructura en tres actos al uso, al convertir la repetición de la fábula en el problema del personaje que se transformará a lo largo de la narración. Cuando Phil (Bill Murray) decida cambiar, será entonces que la repetición de la fábula parará y volveremos a la linealidad del tiempo clásico. *Run Lola Run*, en cambio, usa el mecanismo como tal sin necesidad de ofrecer a la protagonista la decisión de transformación final; será el espectador quién deberá reflexionar sobre las múltiples oportunidades o caminos que puede tener una misma realidad, algo

¹⁸⁰ Se podrían ver los relatos de *Mulholland Drive* o *Lost Highway* como combinaciones de anacronías y *forking path* a partir de la visión esquizofrénica de la realidad de los protagonistas. Así pues, la frontera de las diversas opciones de realidades, claramente expuesta en narraciones como *Run Lola Run* o *The Groundhog day*, se desdibujan en los relatos de David Lynch a partir de la subjetividad y la revisión de memorias, alucinaciones, etc.

¹⁸¹ Cabe apuntar que Aronson sitúa *Run Lola Run* como historia consecutiva, sin tener en cuenta el desdoblamiento existente también en la fábula y no sólo en el relato.

que entronca directamente de nuevo, con el pensamiento más relativista y cuántico que acaba por influir en la narrativa posmoderna (Cameron, 2008). Así, *Run Lola Run* puede correr el riesgo de no vincular bien de forma emocional al espectador con la experiencia ficcional: la repetición del conflicto, en el cual el efecto empático funciona al inicio pero puede disminuir en el segundo y tercer caso al no añadirse información emocional suplementaria, junto al hecho de la inexistencia de evolución y pueden crear cierto efecto de estancamiento en el relato y, por ende, desvinculación con la narración por parte de algunos espectadores.

En cualquier caso, gran parte de estas historias donde fábula y relato se bifurcan tienen como base el significado del filme, es decir, la repetición de la fábula es parte integrante del sentido que quiere la narración expresar¹⁸². De nuevo, hay una coherencia a modo clásico entre forma y fondo, entre relato y argumento, así como de confección de significado y sentido, como veíamos en el caso de *Stranger than Paradise* y su uso de un solo acto. Por otro lado, como más *mainstream* resulte la narración, ésta incluye a modo gradual el resto de características esenciales clásicas: vinculación emocional y empatía con el espectador, transformación del conflicto y restauración de un nuevo orden llegados al final, como podemos observar con *The Groundhog day*.

6.6.3. Múltiples protagonistas y múltiples puntos de vista

La configuración de estructuras no-lineales con múltiples protagonistas al mismo nivel normalmente trata —si no nos encontramos en un conjunto de historias independientes (véase antologías, posteriormente)— de la “aventura” o vivencias de un grupo, sobre el cual la narración basará sus relaciones según avance.

¹⁸² *Vantage Point* (Pete Travis, 2008) no tiene este sentido temático como narración y, según Aronson, justamente esto es parte de su problema narrativo.

American Beauty, Little Miss Sunshine, Saving Private Ryan, Love Actually, Short Cuts o *Magnolia* se encontrarían dentro de este grupo, aunque las tres últimas, como consideraremos, se encabalgarían entre este grupo y el de las antologías¹⁸³.

La problemática que encuentran este tipo de estructuras es la posible dispersión y no direccionalidad de la acción (Aronson, 2010)¹⁸⁴. Eso es debido a que el cerebro, como hemos observado en capítulos anteriores, busca no sólo la transformación y evolución del conflicto, sino también un objetivo o dirección a la que se dirigen los personajes. Si la historia de múltiples personajes resulta centrífuga en conjunto en lugar de centrípeta, creará confusión en el espectador, que busca siempre aunar los elementos en un todo lo más orgánico posible.

Dentro del film con múltiples protagonistas podríamos diferenciar entre:

- *Múltiples protagonistas con múltiples vidas:*

Sería el caso de las películas citadas anteriormente, donde cada protagonista tiene un mismo nivel de importancia y evolución dentro del conjunto de la narración.

¹⁸³ Las estructuras y su clasificación no están cerradas ni son estancas, según los análisis de Aronson (2010), Seger (2004), Murphy (2012), Cameron (2008) o Raynauld (2014). Así, podemos aplicar unos criterios para diferenciarlas, pero cada nueva película que quiera experimentar con el orden y la linealidad del relato puede adentrarse entre los márgenes de estos grupos que intentamos acotar en este epígrafe.

¹⁸⁴ Aronson (2010), asimismo, aduce que “*the received wisdom is that every script must be about a single protagonist on a journey into self-knowledge*” (2010:208). En este sentido, Aronson nos remite a las teorías de Levi-Strauss (1968), o a los análisis en profundidad sobre el héroe de Campbell (1949/1959) donde culturalmente el inconsciente colectivo comparte la idea que una ficción se construye a partir de la resolución de un conflicto y de la transformación del héroe único durante la aventura.

La experiencia ficcional sería observar la fragmentación de vidas de una comunidad/grupo y sacar una conclusión en relación al todo presentado. Aquí encontramos de nuevo la necesidad de tratar con el todo, es decir, con el conjunto del sistema, donde cada uno de los elementos estaría vinculado al resto para crear sentido y organicidad. El conjunto de la narración, así pues, se trataría como un organismo vivo al que podemos ver en su totalidad, o al que nos podemos acercar para visualizar sólo una de sus partes (la micro-historia de un personaje). En este caso, puede no ser necesario observarlo como un fractal, ya que pueden haber variaciones de forma en cada una de las historias en cuanto a fábula, pero en cuanto a forma sí podría verse como tal: se repetirá la estructura o formulación de manera similar para crear coherencia y sensación de unidad, especialmente cuanto más alejadas sean las micro-historias entre sí (por ejemplo, los casos de las antologías).

- *Múltiples puntos de vista de una misma acción/situación:*

Vinculado asimismo en cierto punto a la fórmula de los “*forking path*”, observaríamos como de nuevo la fábula también se fragmenta, esta vez a partir de los distintos puntos de vista de los personajes. *Rashomon* sería la película fundacional de este recurso. Marcar la relatividad de los hechos a partir de los puntos de vista distintos de una misma acción, es decir, como los hechos son modificados por el observador, resulta una característica típica a nivel temático de la narrativa posmoderna (Cameron, 2008).

- *Split-screen (pantalla partida). Múltiples protagonistas expuestos de forma sincrónica:*

En este último grupo de películas con múltiples protagonistas, la modularidad está articulada en lo espacial y no en lo temporal, es decir, la experimentación visual lleva a

relatar las historias de múltiples protagonistas en simultáneo. Existen experiencias donde el uso de la modularidad espacial sincrónica¹⁸⁵ ha ayudado a la creación de tensión en secuencias concretas, pero su uso en toda la narración dificulta el *flow* y la empatía narrativa con cada uno de los personajes, por lo que se ha reservado a experimentos cinematográficos concretos como el de *Time Code* (Mike Figgis, 2000).

Como podemos observar, este tipo de narrativas siguen buscando la necesidad de coherencia, tanto a nivel micro como a nivel macro. Utilizan los mecanismos siguientes para aproximarse a las características esenciales clásicas:

- *Historia macro*: creación de un problema general o una línea de trama que afecte a todos los personajes, sea durante toda la película, sea sólo para unirlos al inicio y/o al final del relato. En este punto podríamos encontrar conexiones con la idea de *efecto malla* expuesta para las historias consecutivas. Tanto en un caso como en el otro, en definitiva, la idea es buscar una excusa dramática a nivel de trama que le aporte al espectador la sensación de unidad, de inicio y final o de transformación de personajes.

¹⁸⁵ Manel Jiménez (2010) analiza en su tesis doctoral como en tres series contemporáneas —*Prison Break*, *24* y *Heroes*— las características posmodernas se reflejan en la saturación, fragmentación y simultaneidad de sus narrativas. En este sentido, la contrarreloj impuesta en las narraciones obligará a vivir a los personajes en simultaneidad y hará que diferentes recursos técnicos como la *Split-screen*, expliquen la intercomunicación de personajes y tramas. Obsérvese la diferencia en el mecanismo y uso narrativo de la *Split-screen* utilizada en *Time Code* o en una serie analizada por Jiménez como *24*: mientras en *Time Code* provoca la falta de economía narrativa —el peso del tiempo muerto en algunas tramas—, en *24* la contrarreloj impuesta provoca que la simultaneidad de la *Split-screen* ofrezca una emoción y una vinculación con la narración contrapuesta a la del uso que hacía Figgis.

- *Tema principal unificador*: el otro aspecto unificador es la búsqueda de un tema que relacione a todos los personajes. Puede ser una tesis que se va demostrando con cada una de las micro-historias, o bien que cada uno de los personajes sea una versión distinta del mismo tema. La idea, de nuevo, es crear un sistema vinculado a partir de algún elemento en común.
- *Conexiones sociales, físicas o de acción entre micro-historias*: a un nivel de fábula, este tipo de narrativas buscan conexiones entre personajes sea porque se interconectan entrando en una u otra historia (actuando como personajes principales o simplemente como figurantes), o sea porque forman parte de una misma sociedad, comunidad, etc. Otra opción es que una acción o situación que ha influido en un personaje tenga posteriormente influencia en un tercero.
- *Escenas que se vinculan*: a nivel de relato, otro elemento unificador, relacionado con el efecto causa-consecuencia, es la conexión del final de una escena de un personaje con el inicio de otra, por ejemplo o empezar y/o acabar en el mismo punto dramático o lugar físico.

6.6.4. Narrativa episódica

Este grupo de narrativas más experimentales pueden resultar a priori menos gratificantes a nivel emocional para el espectador al no cumplir con algunas de las características esenciales que el resto de grupos o bien cumplen, o bien intentan solucionar a través de los mecanismos listados. Con la narrativa episódica, a nivel dramático se rompe el efecto de las conexiones causales y el efecto de transformación: *“la narrativa en episodios en los que se siguen el uno al otro sin crear una probable o inevitable secuencia son la peor forma de crear trama”* (Aristóteles, s.f./2011:50).

a. Series abstractas

No es común en cine *mainstream*. Ordenación según un criterio concreto, que no sigue la sintaxis básica del causa-efecto que potencia la experiencia ficcional a nivel de emoción, sino a partir de criterios de ordenación impuestos de forma intelectual. Un ejemplo paradigmático es *Drowning by numbers* (Peter Greenaway, 1988), en la cual existe un orden y una jerarquía a través del criterio (la fórmula) expuesta. La narración permite la reordenación a nivel cognitivo pero, sin embargo, no existe *flow* emocional para la pieza debido a la sintaxis anti-clásica usada.

b. Antologías

Son una serie de cuentos cortos que parecen estar desconectados entre sí que comparten el mismo espacio diegético. Por ejemplo, *Night on Earth*¹⁸⁶ de Jim Jarmusch (1991) presenta una desconexión de la fábula al mismo nivel que la desconexión que muestra el *plot/syuzhet*. Pero fijémonos como los relatos que quieren aproximarse más al espectador o a la producción *mainstream*, pese al efecto modular de los episodios, intentan conectar la experiencia emocional del espectador por medio de micro-relatos para cada uno de los episodios: crean la misma fórmula clásica de transformación del conflicto, empatía y vínculo entre protagonistas y espectadores.

A su vez, se intenta buscar una jerarquía y un sentido general al conjunto de módulos, es decir, un sentido general o unidad. Sería el

¹⁸⁶ Lo mismo que sucede con *Run Lola Run*, Aronson sitúa narraciones episódicas como *Night on Earth* o *Paris je t'aime* (Gérard Depardieu, Tom Tykwer, Gus Van Sant et al. 2006) como narraciones consecutivas al sólo tener en cuenta la estructuración del relato y no de la fábula o de las conexiones causa-consecuencia temporales entre ellas. Es cierto que, en estos casos, cuanto más *mainstream* son las narraciones más se esfuerzan en buscar la conexión causa-consecuencia o la unidad del conjunto, para romper al máximo el efecto episódico que tiene la narración debido a la poca vinculación de los argumentos entre sí.

caso de *Love Actually* (Richard Curtis, 2003), por ejemplo. Las antologías conectan con la narrativa con múltiples puntos de vista expuesta por Aronson (2010) y solucionan la problemática que causa el efecto episódico a través de los mismos mecanismos expuestos anteriormente para dichas narrativas.

6.7. *Memento*: estructura fractal para una fábula sobre una enfermedad mental

J.J. Murphy (2012) señala como los directores y guionistas de cine independiente empezaron a experimentar con las estructuras temporales no-lineales a partir de 1990, aunque esta experimentación ya había empezado antes con las películas vanguardistas de Alain Resnais (*L'Année dernière à Marienbad*, 1961), o las narraciones de Robbe-Grillet, guionista de la misma, o instigador y máximo exponente de la experimentación literaria en el *nouveau roman*, o hasta antes si tomamos en consideración dentro del canon clásico narraciones excepcionales como la citada *Citizen Kane*.

No obstante, la diferencia entre *Memento* (Christopher Nolan, 2000) y los guiones de Robbe-Grillet seguramente recae en su vocación de ser más clásica de lo que parece, por su comunicabilidad y comprensión. Pese a que posteriormente se observó su acercamiento a la narrativa clásica, al tener una gran aceptación entre la audiencia y conseguir un inesperado Box Office de \$25 millones sólo en el estreno en EE.UU., al presentarse por primera vez *Memento* pareció una película complicada de conectar con la gran audiencia. Así lo creyeron gran parte de los distribuidores que no la compraron, a pesar de ser la ganadora del Waldo Salt Screenwriting Award en 2001 en el Sundance Film Festival. Al ser posteriormente distribuida y estrenada por su compañía productora, Newmarket, Hollywood comprendió que este tipo de estructuras y narrativas podían tener cabida también en el público *mainstream* (Murphy, 2012).

Memento narra la historia de Leonard, un investigador de seguros que tuvo un trágico accidente el día que entraron a robar a su casa y violaron y mataron a su mujer. Él quedó malherido y, desde entonces, sólo tiene memoria a corto plazo: no consigue recordar nada ni nadie que no fuera anterior al accidente. Por eso usa tatuajes y notas en las que se deja apuntado a quien acaba de conocer y qué debe hacer para no perderse y que no le engañen. El objetivo que persigue e investiga incansablemente es vengar la muerte de su mujer. Teddy, el único policía que siguió su caso y creyó su versión de los hechos —cerraron el caso al encontrar a uno de los asaltantes, sin creer en la versión de Leonard que decía que hubo dos— le intenta ayudar en su investigación, aunque Leonard empieza a desconfiar de él a partir de cierto momento debido a una de sus notas.

La historia, tanto en su estilo de personajes como confección del relato guarda características que le hacen una película modular o posmoderna. Podemos llegar a asumir que no todas las piezas estén perfectamente encajadas al final, lo cual responde a la idea de este relativismo o falta de verdades absolutas, la imposibilidad de ser objetivos. Al finalizar la película, hay algunos elementos o informaciones que se dejan sin contrastar al cien por ciento, como por ejemplo, el hecho de saber de manera indiscutible si fue Leonard (Guy Pearce) quien mató o no a su mujer por culpa de su enfermedad mental como insinúa Teddy (Joe Pantoliano). Esta imposibilidad de contrastar la información es debida a la voluntad de la narración de exponer como una mente enferma puede confabular o reconstruir las historias, sean verdad o no.

Sumada al peso absoluto de la subjetividad, que imposibilita la búsqueda de verdades absolutas, encontramos también la pérdida de identidad, ante un Leonard que cree ser alguien con el objetivo de vengar a su mujer, para descubrir que en realidad, no sólo la venganza ya aconteció, sino que está siendo un títere en manos de Teddy. Finalmente, la falta del vector del tiempo lineal clásico

también acaba por ser otra marca de la posmodernidad de *Memento*: Leonard en realidad no tiene objetivo, no tiene ya ninguna venganza por la que luchar, sino que está funcionando en bucle, volviendo a su objetivo inicial cada vez que consigue vengarse, por culpa de su enfermedad mental y del plan de Teddy.

Todos estos elementos hacen de *Memento* una película con una innegable tendencia a la experimentación; a pesar de ello, a un nivel profundo, la narración mantiene un poderoso sustrato clásico.

6.7.1. Estructuración de *Memento*: líneas narrativas

La construcción de *Memento* es, en realidad, una estructura detectivesca clásica en *flash-backs*, pero que deviene compleja a partir del uso de los mismos en cuatro tramas diferentes, sumado a la fragmentación y al cambio de avance temporal —adelante y hacia atrás— de alguna de las tramas. Así, pues encontramos:

- *La trama principal*: Leonard intentando cazar al asesino de su mujer hasta que finalmente descubrimos que es Teddy quien se esconde detrás de la verdad y que Leonard se va a engañar a sí mismo.

Esta trama es en color, utiliza la voz en *off* de Leonard (característica típica del género de detectives) y funciona en la compleja estructura de “*backward motion*”, es decir, en un desarrollo al revés de lo que sería el desarrollo temporal de la trama

- *La trama de relación*: contiene tres historias o subtramas, dos de las cuales usan *flash-back*. El uso del blanco y negro para todas ellas es una característica estilística de la

narración que cognitivamente ofrece al espectador la pista de tratarse de tramas del pasado¹⁸⁷.

- *La trama del motel*: relación de Leonard con Teddy (sin identificar al inicio) por teléfono. Cronológicamente, en realidad esta trama sucede y acaba justo antes del inicio de la trama principal de acción, pero está fragmentada dentro de la narración.

Historia del pasado desarticulada: muestra como Leonard perdió su memoria después de ser atacado cuando intentó defender a su mujer que fue asesinada por dos ladrones que entraron en su casa.

- *Segunda historia del pasado*: relatada cronológicamente por Leonard, cuenta la vida de Sammy Jankis, un hombre con el mismo problema que Leonard de pérdida de memoria a corto plazo, al que Leonard tuvo que investigar cuando trabajaba en la compañía de seguros. Esta trama también está fragmentada al igual que la conversación por teléfono en blanco y negro.

Finalmente, los *flash-backs* de Sammy y de la vida pasada de Leonard se revisitarán en cierto momento para reconstruirse y confundir a voluntad al espectador sobre si la historia de Sammy es en realidad la de Leonard y si fue él quien mató a su esposa con la insulina.

Como podemos notar, las múltiples tramas que avanzan hacia delante y hacia atrás en el tiempo, se fragmentan, se repiten y se reconstruyen, lo cual podría ser confuso pero, gracias a la nota

¹⁸⁷ El blanco y negro, por cuestiones de convenciones de estilo, normalmente se lee cognitivamente como acciones sucedidas en el pasado respecto a una trama en color que se comprende que es la acción presente del personaje: “*making one storyline of the film black and White is not a new technique to differentiate plots, but it is a sound one and also usefully gives the film a documentary flavour*” (Aronson, 2010:322).

estilística de la diferenciación en blanco y negro, a la estructura fractal que analizaremos y a la voz en *off*, se comprenden a la perfección.

6.7.2. Estructura fractal: la iteración del modelo inicial

Al empezar la narración, la confusión se apodera del espectador, del mismo modo que pasa ante un observador que mira por primera vez cualquier forma de la naturaleza —unos pulmones, la línea costera, las nubes, etc.— que Mandelbrot descubrió que escondía en realidad una estructura fractal interna al repetirse siempre en el mismo orden.

Memento, tras las primeras secuencias, también ofrece al espectador la posibilidad que observe la pauta de repetición, las reglas internas de ordenación que va a tener toda la trama en color: dos pasos hacia delante, un paso hacia atrás¹⁸⁸:

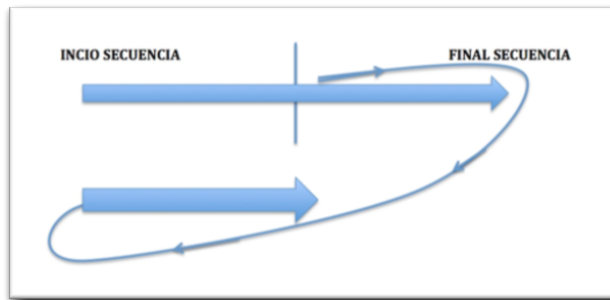


Fig.18. Esquema narrativo del desarrollo cronológico de las secuencias en *Memento*.

¹⁸⁸ Nótese que esta estructura en iteración por secuencias también es usada posteriormente por la narración de *Cidade de Deus* (Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002), empezando en el medio de una secuencia y volviendo al inicio de la historia que había causado esa secuencia, para mostrar como había empezado la situación.

El cerebro es rápido en captar, a partir de que se empiece a repetir la fórmula, la estructura tras el caos: cada inicio de secuencia empieza en el medio de la última y avanza hasta el final para volver luego hacia atrás. Captar la iteración de la fórmula narrativa propuesta es lo que hace posible que comprendamos la trama principal, es decir, un orden que nos genera un significado: llegamos a descifrar (o mejor dicho, reconstruir) la fábula que esconde el relato.



Fig.19. Imagen fractal del cartel promocional de Memento. Se puede observar una imagen fractal (la repetición de la estructura de la polaroid en efecto espejo) como representación de la estructura de la narración.

Al mismo tiempo, la fábula necesita todavía de otros elementos para conferir su significado final. Como comentábamos, se trata de un sistema narrativo en sí mismo, ninguna pieza sobra y todas interactúan entre ellas. Para poder reconstruir el argumento hemos de tener, como espectadores, toda la información en la cabeza, el conjunto de piezas que nos han ido presentado. La *fabula* es mutable, es decir, no podemos dar por concluida o que sea veraz una información hasta que tengamos la totalidad del relato en nuestro poder. Esto es, obviamente, aplicable a cualquier narración dado el concepto de unidad aristotélico, pero en este caso, como es propio de los *thrillers* o de las tramas de investigación (especialmente posmodernas, donde la subjetividad pesa más que

nunca), la necesidad de contemplar la totalidad todavía es más presente ya que habrá giros y *twist* que puedan dar un vuelco a la *fabula* en cualquier instante. Así pues, en cierto momento reconstruimos todo el significado al contemplar la reconstrucción de la historia de Sammy Jenkins como si fuera la de Leonard, o al descubrir, en el *twist* final que Teddy lo ha estado manipulando.

Finalmente, tengamos en cuenta el tercer elemento que comentábamos sobre estas estructuras aparentemente caóticas y no-lineales: el centro de gravedad temporal. Para poder reconstruir la información compleja de la trama principal que tiene una iteración de desarrollo temporal en sí misma, sumada a las subtramas en *flash-backs* en blanco y negro, necesitamos comprender a partir de dónde podemos reconstruir la temporalidad de la historia. *Memento* es diáfana en este sentido ya que, desde los primeros segundos, establece no sólo las reglas sino también el centro de gravedad sobre el que pivotará el relato: la película empieza literalmente desarrollándose a la inversa, abre con la escena del asesinato con alguien mirando una *polaroid* del cuerpo. Al momento se generan hipótesis de curiosidad al respecto, pero también se marca el centro de gravedad desde donde reordenar. Esa situación, será el incidente a partir del que sabremos dónde tenemos que situar el resto de fragmentos del relato en la línea temporal.

Posteriormente, se nos revelará otro elemento clave, otro centro de gravedad que, más allá de ayudar a reordenar los *flash-backs* del pasado en blanco y negro, funcionará, en tanto que incidente incitador, como centro de gravedad emocional: se trata del día en que entraron a robar en casa de Leonard, cuando murió supuestamente su mujer y cuando él fue gravemente herido perdiendo consecuentemente parte de la memoria a corto plazo. Esta situación se revisitará numerosas veces para reconstruirla así como para cambiar el peso gravitatorio emocional y moral (de la víctima al verdugo) del protagonista.

6.7.3. Inicio, nudo y desenlace escondidos en la base emocional del relato

Memento, pese a su apariencia de relato fractal, esconde detrás los Tres Actos clásicos: “*all of the unconventional narrative forms we find in today’s films rely heavily on the traditional rising three-act model*” (Aronson, 2010:168). Al igual que apuntaba Kahneman (2012) en el uso que hace nuestro cerebro de la reconstrucción de memorias en historias, cualquier relato tendrá un inicio, un nudo y un final¹⁸⁹, aunque el argumento (el tiempo de la historia) esté desordenado cronológicamente:

El relato es lo que estructura la historia. Mínimamente su relato, que por fuerza (quíerese o no, porque el film tiene una duración material fija) tendrá un comienzo, un medio y un fin, estará constituido por un “estado inicial”, una “transformación del estado inicial”, y luego, tercer movimiento: “un nuevo estado.” La estructuración de su idea en tres movimientos, pues, consistirá en identificar y escoger los tres estados mínimos requeridos para que su idea se vuelva historia y luego relato. (Reynauld, 2014, 97-98)

En el caso de *Memento*, pese al juego con el relato, la experiencia ficcional se desarrolla en los Tres Actos clásicos¹⁹⁰ escondidos en la

¹⁸⁹ En el caso de narraciones que sólo contienen un acto, éstas también tienen un inicio, nudo y desenlace, pero en dichos casos citados anteriormente, podría decirse que inicio, nudo y desenlace tienen el mismo contenido a nivel de historia porque no hay cambio. No es que dejen de existir inicio, nudo y desenlace en cuanto a lectura o consumo del material dramático, sino que el contenido de la *fabula* se mantiene intacto sin evolucionar.

¹⁹⁰ Linda Seger (2004) clasifica la estructura de *Memento* como “*reverse structure*”, añadiendo que se trataría casi como un palíndromo: “*use a three-act structure. If their stories were told chronologically, each film’s beginning would be the end of its story. The fist turning point of the story, inform you played it forward, is the second turning point of the story when it’s played backwards*”

evolución-transformación del personaje. Como Nolan apuntó a Annie Nocenti para *The Independent*: “*underneath it, it’s very conventional – it has a three-act structure in terms of the emotional arc. That was absolutely vital, I felt, in making that backwards structure work*”(2001:35). Efectivamente, la transformación de Leonard, de víctima a verdugo, el Edipo que se auto-engaña a sí mismo, la vivimos gracias a la evolución de los Tres Actos narrativos clásicos:

PRESENTACIÓN: La subtrama en blanco y negro donde Leonard relata al teléfono la vida de Sammy Jenkins entrecortada por la trama principal. En este caso, el efecto clásico de tener toda la información de antemano en un claro Primer Acto queda reducida en pro de la intriga, la curiosidad y la sorpresa que resulta del hecho de ir desgranando toda la información acerca de la vida pasada de Leonard y de su enfermedad fragmentando el Primer Acto durante todo el relato¹⁹¹.

DETONANTE/INCIDENTE INCITADOR: Leonard mata a Teddy. Antes de morir, Teddy insinúa que él ya no es el Leonard que creía ser. Debería ir al sótano a ver en qué se ha convertido.

(2003:19). En este sentido, estaríamos de acuerdo con Seger en la apreciación de los Tres Actos, pero no de la estructura en palíndromo, ya que realmente no resulta la misma experiencia vista la narración en un sentido o en el otro. Tal y como Nolan la concibió, justamente, fue para vivir el autoengaño de Leonard desde su propia piel, con un clímax final en anagnórisis, reconocimiento de la verdad que él mismo ha estado escondiéndose y no viendo.

¹⁹¹ Como apunta Aronson (2010) las narrativas no-lineales, o en paralelo como ella las llama, son un buen recurso para gestionar información excesiva o episódica, es decir, este recurso estructural permite justamente dosificar la información menos interesante a nivel emocional con la que tiene más intriga o suspense para que la tensión de primeros o segundos actos que podrían resultar de poco interés emocional suban la tensión cognitiva y dramática. Toda la conversación de Leonard inicial podría resultar excesivamente expositiva y falta de interés dramático si se presentara de forma lineal.

PRIMER PUNTO DE GIRO: Natalie (Carrie-Anne Moss) decide ayudar a Leonard y él acepta su ayuda. Le da el nombre del dueño de la matrícula que tiene tatuada en el muslo; Teddy es en realidad John G. Descubrimos que Leonard tiene tatuado en el cuerpo que John G. violó y mató a su mujer.

SEGUNDO ACTO: Desarrollo de la relación de Leonard con Natalie y Teddy en paralelo. Dudas sobre quién de los dos se está aprovechando de él. MIDPOINT: descubrimos que Natalie lo manipula para que mate a Dodd, al cual culpa de los moratones que tiene en la cara. Dodd está buscando el dinero de Jimmy y la ha acosado también a ella. En realidad, descubrimos que los moratones los ha causado el mismo Leonard, porque Natalie lo ha provocado hasta que él le ha dado un puñetazo en la cara.

SEGUNDO PUNTO DE GIRO: Alguien al otro lado de la línea telefónica (Teddy) consigue convencer a Leonard que el nombre del hombre al que busca es Jimmy Grantz, un traficante de droga.

CLÍMAX: (intersección entre la línea temporal en blanco y negro y la línea temporal en color) Leonard mata a Jimmy, pero antes de morir susurra algo sobre “Sammy Jenkins” lo cual le hace sospechar que no es John G. Aparece Teddy, en el mismo sitio y Leonard le pide explicaciones sobre lo que acaba de hacer: no entiende por qué le conocía ni por qué traía tanto dinero. Teddy le revela la verdad sobre quién es Leonard ahora: un asesino en serie que ha ido matando a todos los John G. que él le ha indicado. Hace tiempo que mató al asesino de su esposa. Además, cuestiona el hecho de que la historia de Sammy Jenkins fuera cierta, ¿podría ser que Leonard la

hubiera recreado, mezclando sus propios recuerdos con la historia de Sammy?

RESOLUCIÓN: Leonard decide vivir auto-engañado y tatuarse la matrícula de Teddy para investigar, encontrarlo y matarlo como nuevo objetivo ahora: su John G. definitivo. Pierde la memoria, pero tiene una nueva pista: la matrícula del coche de John G, la cual va a tatuarse.

La estrategia de contar al revés la historia, ayuda justamente a que conectemos con el personaje, nos vinculemos emocionalmente con él, con su motivación (la venganza de su mujer), su conflicto (no haber encontrado todavía al hombre que le arrebató a su mujer y le dejó con este problema de memoria), sus vivencias durante la narración y su historia de amor con Natalie, la cual acabará resultando una *femme fatale* cuando descubramos que en realidad ella también se ha aprovechado de él. La misma historia de amor con Natalie, tal y como esta narrada, también sirve para vincularnos emocionalmente a la experiencia ficcional del relato, ya que durante el Segundo Acto podemos creer que hay una posibilidad de redención para él a través de su relación con ella. Al mismo tiempo, añade intriga al argumento: “*shifting the reverse chronology would make it more difficult for us to identify with Leonard because his motivations would become immediately transparent as a result of Teddy’s revelations. The central mystery is not that he kills Teddy, but why?*” (Murphy, 2012:183). Es decir, se trata de una estrategia propia de la ironía dramática o de la estructura en *flash-back* narrativo clásico de cine negro, con presentación del final al inicio de la narración, para generar interés en las motivaciones (recordemos el caso de *Sunset Boulevard*).

Es interesante la reflexión que el mismo Leonard hace de su enfermedad y de la imposibilidad de sanar su trauma justamente porque no siente el paso del tiempo:

LEONARD (cont'd)
I know I can't have her back, but I
want to be able to let her go. I
don't want to wake up every morning
thinking she's still here then
realizing that she's not. I want time
to pass, but it won't. How can I heal
if I can't feel time?

Al final, en el clímax, cuando descubra que en realidad ahora es un asesino de traficantes y gánsteres de poca monta a las manos de Teddy, un policía corrupto, y que mató al traficante-pareja de Natalie, con el coche y ropa del cual se pasea ahora, viviremos la misma anagnórisis emocional que este anti-héroe trágico. Así, pese a que Leonard en realidad es incapaz de sentir el paso del tiempo y evolucionar emocionalmente, el relato es hábil para que como espectadores sí suframos emocionalmente una transformación con la anagnórisis final. Como el mismo Leonard reflexiona en el desenlace de la película, al decidir ponerse un nuevo objetivo para seguir su búsqueda sin fin:

LEONARD (V.O.)
I have to believe in the world
outside my own mind. I have to
believe that my actions still
have meaning, even if I can't
remember them. I have to believe
that when my eyes are closed,
the world's still there.

La misma narración, como puede observarse, reflexiona sobre la necesidad de tener objetivos, movimientos que nos hagan seguir adelante, motivaciones que den un sentido a nuestra propia historia.

En definitiva, como puede verse, *Memento* juega con el relato pero en realidad acaba por ofrecer un orden y una jerarquía necesarias en

las informaciones para reconstruir el argumento y conferir sentido a la narración. A pesar de no utilizar la linealidad clásica, y de ser emblema de características del universo cultural contemporáneo, su desestructuración y aparente formulación caótica sirven para ofrecer un juego cognitivamente estimulante. Tal y como apunta Aronson, “*what’s particularly worth noting about Memento is that the audience recognizes the pattern very quickly and goes with it. This suggests that if you establish a pattern of unusual flashbacks quickly, the audience will understand it, indeed actively enjoy it*” (2011:322).

6.8. 21 gramos: la estructura puzle llevada al extremo

Con *21 gramos* (Alejandro González Iñárritu, 2003)¹⁹², guión escrito por Guillermo Arriaga, guionista habitual de González Iñárritu en la trilogía de la muerte¹⁹³, González Iñárritu se acercó al cine de Hollywood *mainstream* al rodar en versión original en inglés, en Memphis, con un reparto de actores conocidos por el gran público. Sin embargo, su estructura no-lineal, totalmente modular y fragmentada, podían alejarla al mismo tiempo del tipo de público que buscaban las productoras (This is That Productions, Y Productions y Mediana Productions Filmgesellschaft) y la distribuidora, Focus Features.

A diferencia de *Memento*, *21 gramos* resulta ecléctica, en su relación entre forma y argumento. *Memento*, pero con una trama

¹⁹² Formando parte de la comercialización del film en su día, el título responde a la teoría de inicios del siglo XX que intentaba demostrar que había 21 gramos de diferencia entre la masa de un cuerpo antes y después de morir, lo que se dijo que era el peso del alma humana. Este concepto fue recogido posteriormente en la novela de André Maurois *Le peseur d’âmes* (1931). La narración gira entorno a tres almas humanas al borde de la muerte, física (Paul), moral (Jack) y psíquica (Christina).

¹⁹³ Como ‘trilogía de la muerte’ de Alejandro González Iñárritu, escritos conjuntamente con Guillermo Arriaga, se apoda a los filmes: *Amores perros* (2000), *21 gramos* (2003) y *Babel* (2006).

central, con su escena de apertura sirve de eje central de apoyo para la reordenación del resto de fragmentos. Así, *21 gramos* se desordena por voluntad de un narrador extradiegético y no responde a una coherencia entre lo que se cuenta (la historia) y la forma que se le propone al espectador, lo cual podría poner en riesgo la unidad y la suspensión de la incredulidad.

Podríamos ver el relato de *21 gramos* como una apuesta ideológica sobre las características del mundo posmoderno expuestas por Bauman (2003) o Lyotard (1979). La fragmentación de la verdad, vista a modo caleidoscópico y forzada por el narrador externo ofrece no sólo la sensación de falta de un vector temporal diáfano, sino también de un juego en puzzle con el relato llevado al extremo. Es decir, Arriaga y González Iñárritu ofrecen el placer cognitivo del relato-juego totalmente desvinculado de su relación con el argumento. Es interesante, en este sentido, la reflexión del crítico Roger Tucker acerca de la implicación ideológica de la forma estructural de *21 gramos*:

Every form carries with it an ideological implication. It was a triumph of the Hollywood movie, as it evolved, to find a form that minimized the set-up in order to move as fast as possible into the action. This was a neat expression of an ethos, which later became typified, in the advertising slogan, Just Do It! It put faith in the ability to get on with things, sort out problems along the way, and give whatever it took to get things done. *21 Grams*, however, has arisen from an almost diametrically opposed culture and point-of view. (Roger Tucker, 2010)

En cierto modo, *21 gramos* refleja en su estructura y personajes el tema sobre el que quiere hablarnos: la pérdida de sentido del mundo actual, mostrando como en un momento tres vidas pueden cambiar por culpa de un azaroso pero crucial accidente de coche. La manera

como estos personajes reaccionan ante este suceso es diferente al modelo Hollywoodiense de la *Restorative Form* (Dancyger y Rush, 2007); de algún modo la imagen fundacional de *21 gramos* es el acto contemplativo de Paul, en la escena de apertura de la narración, cuando observa a Christina dormir:



Fig.20. Fotograma de la escena inicial de 21 gramos. Instante contemplativo donde el tiempo muerto pesa en la no-acción de Paul (Sean Penn) mirando a Christina (Naomi Watts).

En vez de narrar la lucha por el perdón o la transformación del dolor tras tan grave pérdida, *21 gramos* se centra en la idea de la imposibilidad del cambio. La desestructuración del relato alude a un concepto que va más allá de la narración, vinculándose a la idea de la imposibilidad de avance y transformación por culpa del tiempo no-lineal propio del pensamiento posmoderno.

En el análisis que hace Aronson (2010) sobre el film demuestra claramente como se trata de un relato con un largo Primer Acto (67 *beats* dramáticos¹⁹⁴ o golpes de acción expuestos en módulos, los

¹⁹⁴ Teniendo en cuenta que, según el esquema adoptado por el cine *mainstream* de Hollywood, una narración convencional lineal se repartiría entre 15-25% para el

cuales corresponden a más del cincuenta por ciento de la narración, que en su conjunto contempla 109 *beats* dramáticos), sin apenas Segundo Acto, y que salta directamente a su resolución en el momento en que las tres tramas se unifican en el Tercer Acto. Al mismo tiempo, esta unificación conlleva un cambio súbito de género y tema: pasa del melodrama extremo, al género de acción, con personajes movidos repentinamente por la venganza. El Segundo Acto que en la *Restorative Form* respondería a la evolución y transformación del personaje y del conflicto, resulta prácticamente inexistente en *21 gramos*.

En definitiva, *21 gramos* responde a las características propias del cine modular expuestas por Cameron (2008), pero parecería que como narración podría adolecer de graves problemas para las características esenciales clásicas que necesita un espectador. Así, por ejemplo, habría:

- *Un difícil vínculo emocional con los personajes*: la multiplicidad de historias y múltiples protagonistas ofrece poco tiempo dramático para cada uno de ellos, lo cual dificulta la comprensión de las vivencias, la entrada en el mundo de cada uno de los personajes y su comprensión para establecer vínculos por empatía o simpatía.
- *Dificultad de comprensión de la historia y de su comunicabilidad*: la no existencia de los Tres Actos al uso, sumado al salto entre tres historias fragmentadas y presentadas desordenadamente en un sentido no-cronológico, afecta a la desorientación del espectador dentro de la línea temporal. Ello, aparentemente, podría provocar estancamiento del *flow* y del interés, tanto emocional como cognitivo.

Primer Acto, 50-60% del tiempo dramático para el Segundo Acto y 15-25% para el Tercer Acto.

- *Peligro de ruptura con la suspensión de la incredulidad por falta de coherencia interna*: la inverosimilitud de escenas duras y expositivas, excesivamente melodramáticas, que algunos críticos han visto como propiamente de telenovela (Azcona Montoliú, 2009)¹⁹⁵ o rozando lo patético (Stewart, 2007), junto al cambio a mitad de narración de códigos de género —del melodrama a la acción— podrían llevar a la narración a romper el vínculo con el espectador y la experiencia vicaria.
- *La inexistencia de evolución y transformación*: la falta de un claro Segundo Acto para las tres tramas, evita la posibilidad de cambio. Hay una larga exposición de las tres historias y de como el accidente las afectó. Pensemos en la complicada historia de amor entre Christina y Paul y el posterior trasplante de corazón. Luego, vemos sólo la reacción a la situación, es decir, la decisión de venganza por parte de Christina al descubrir que Jack fue quien atropelló a sus hijas y marido, queriendo involucrar a Paul con la decisión de que ejecute a Jack. Sólo hay un cambio de actitud, no una evolución del conflicto de los personajes y del tema que parecería presentar el Primer Acto (tener que lidiar con el descubrimiento de que el nuevo amante es, en realidad, el portador del corazón del marido).
- *Falta de unidad y organicidad*: si veíamos que la narración se estructuraba en puzle por voluntad temática o formal de un narrador extradiegético (el autor), a su vez dentro de la propia historia también existe un desdoblamiento y cambio de dirección de la trama. Ello dificulta la unidad temática así como la transformación del conflicto inicial expuesto.

¹⁹⁵. Romney, J. (en *Sight and Sound*, en marzo de 2004), también cita como “efecto de telenovela” la sobre-exposición de los conflictos de *21 gramos*.

Puesto que fue un film distribuido en salas comerciales y con gran aceptación por parte del público (\$16.290.476 recaudado en EE.UU.; \$44.137.363 *worldwide*), nos preguntaríamos ¿cómo consigue solucionar las trabas que la estructura parece poner a las características clásicas esenciales que venimos exponiendo?

6.8.1. Vínculo emocional de la narración: cómo crear interés y empatía

Pese a parecer todo lo contrario, la no-linealidad y desestructuración de *21 gramos* juega a favor de la historia. La fragmentación de unos sucesos tan dramáticos ayuda a que la inverosimilitud del exceso de la exposición melodramática quede rebajada. Por otro lado, presentar a los tres personajes protagonistas desde las primeras escenas, en conflictos o situaciones con alta carga dramática, ayuda a crear el vínculo por empatía; presenciamos su sufrimiento y nos involucramos inmediatamente con ellos, pese a que no sepamos todavía las causas.

Tras unos primeros quince minutos de metraje algo confuso debido a la hiper-fragmentación, la narración acaba por permitir que el espectador suspenda su incredulidad y empiece a comprender la historia y a interesarse por ella. A partir de cierto momento, consigue también vincularse emocionalmente a cada uno de los conflictos con los que se debaten sus protagonistas: Christina (Naomi Watts), una mujer que ha perdido a toda su familia en un atropello; Paul (Sean Penn), un hombre que se siente en deuda por haberle “robado” el corazón a alguien tras el trasplante recibido; y Jack (Benicio del Toro), el conductor culpable que no puede vivir con el peso de haber matado a la familia que atropelló.

Pero debemos esperar un largo periodo de tiempo dramático inicial para empezar a entender la historia¹⁹⁶, lo cual podría provocar que el *flow* narrativo durante estos primeros quince minutos de metraje cayese en picado y desinteresara al espectador. Sin embargo, esta falta de comprensión se suple a través de la intriga: “*from the start the film is not only showing that we have three characters and three stories, it’s forcing us top lay detective as the action jumps about in ways that intrigue and involve us*” (Aronson, 2010:394). Primero, Paul tiene salud y está en la cama con una mujer rubia. Después, está muriendo de problemas de corazón y tiene relación con una chica morena con la que intenta tener un hijo. Luego, vuelve a tener salud y tiene una arma. Posteriormente, ha recibido un disparo, y la mujer rubia, que claramente es su amante ahora, grita para que alguien llame una ambulancia. Todos estos indicios hacen que nuestra mente se interese e intente buscar sentido a la confusa presentación de la narración. El interés está servido gracias a la intriga que propone el artefacto narrativo a través de su reordenación en puzle.

Por otra parte, el otro gran aliado de la narración es la gran presencia del riesgo y la tensión durante estos primeros minutos de metraje: no comprendemos qué está sucediendo pero plana una sombra de muerte sobre los tres personajes. La narración consigue que nos interese y nos preocupemos emocionalmente por unos personajes en peligro; recordemos como funcionaba la empatía afectiva y el *efecto víctima* expuestos en el Capítulo 3. Aunque todavía no conozcamos qué les está sucediendo exactamente, nos vinculamos a ellos sólo al ver que están en peligro de muerte inminente o simplemente sufriendo.

¹⁹⁶ Recordemos que los manuales de guión clásico aconsejan centrar en el Primer Acto lo más rápido el conflicto y el mundo del personaje, para poder interesar y vincular al espectador con la historia (Sánchez-Escalonilla, 2001; McKee, 2002).

6.8.2. Anclajes temporales para la reordenación

La fragmentación y desordenación temporal al fin y al cabo es un buen recurso para el relato de una historia que cronológicamente no funcionaría en sí misma (Aronson 2010; Tuckson, 2010). El uso de la fractura temporal para crear un relato detectivesco como parte del placer del artefacto narrativo, suma interés cognitivo a la propuesta y vincula al espectador en su voluntad incesante de encontrar sentido y significado a los hechos de una narración.

21 gramos no deja de orientar al espectador, ofrece pistas y anclajes para poder disfrutar con gusto del juego narrativo. Es decir, no pretende dejar al espectador en una sensación absoluta de expectativas descontroladas. Asimismo, la propuesta estética y visual ayuda a distinguir las tres historias claramente:

Debido a la estructura de la película, hemos distinguido cada una de las tres historias por el color. Se trata de ofrecerle una pista sutil al espectador para que sepa en todo momento en donde está. El mundo de Paul es azul frío. El mundo de Jack es amarillo rojizo. El mundo de Christina es intermedio, tiene rojos y dorados pero mezclados con elementos azules que proceden del mundo de Paul. Cuando las cosas se le complican a nuestros personajes, usamos película con más grano. Cuando la vida parece que se les aclara, no hay tanto grano. El encuadre y el trabajo de cámara reflejan lo mismo: cuando la vida de los personajes parece equilibrarse, empleamos un tipo de encuadres más tradicionales. (Rodrigo Prieto, director de fotografía de *21 gramos*)¹⁹⁷

¹⁹⁷ Extraído de “cómo se hizo” *21 gramos* (2003, This is That Productions & Y Productions. Distribuida en España por UIP).

Por otro lado, en realidad la narración usa una sintaxis clásica de causa-efecto, aunque desordenada, como sucedía con *Mulholland Drive*. A veces vemos antes las consecuencias, y posteriormente las causas, pero el uso de esta sintaxis facilita la conexión entre hechos que estructuralmente están desordenados.

En esta misma línea, hay varios indicios o anclajes temporales a nivel de caracterización de personajes que ayudan a diferenciar los tiempos narrativos. Por ejemplo, la barba de Paul es un claro indicio que nos indica en que momento de la línea temporal estamos: antes de la operación podemos verle con barba, después afeitado y más adelante, cuando intenta matar a Jack, podemos verle sin afeitado. Lo mismo sucede con la relación de Paul con las dos mujeres: no es aleatorio que su esposa con la que quieren tener un hijo (Charlotte Gainsbourg) sea morena, mientras que Christina (Naomi Watts) sea rubia. La narración diferencia así claramente las dos relaciones y dos momentos emocionales que vive el personaje. Con todos estos indicios, la desorientación inicial queda suavizada y se tranquiliza la mente del espectador ansiosa de comprender la historia.

6.8.3. Centro de gravedad temporal situado en el futuro

Todos estos elementos actúan como pequeños anclajes temporales dentro de la desestructuración narrativa. Sin embargo, existe un peso que nos ayuda a focalizar la mirada hacia delante y acabar de reestructurar el puzle. Se trata del clímax final, los *flash-forwards* que salpican el resto de la trama de inicio a mitad de la narración.

En realidad, *21 gramos* resulta un film no-lineal especialmente durante la primera parte de la historia. En cuanto las tres historias confluyen, es decir, a partir del cambio del Primer Acto al Tercer Acto (recordemos que casi no existe el Segundo Acto de desarrollo de conflicto) el desorden se basa, en esencia, en el *flash-forward* de la situación final cuando Christina y Paul van en busca de Jack, y Paul acaba sangrando herido en brazos de Christina con Jack conduciendo el coche. Como apunta con una metáfora narrativa

totalmente visual Tucker (2010): “*21 Grams is written in a tidal mode wherein fragments of future events wash up in the present before the crash of the wave. These non-linear elements are never flashbacks, but always anticipate what is to come*”.

Tucker no los observa como *flash-forwards*, dado que, ciertamente, actúan más como un centro de gravedad que nos indica el punto a partir de donde organizar el resto de fragmentos que no tanto como claros avances de lo que sucederá, especialmente durante la primera mitad del metraje. Así, esta constante insistencia en el final de la historia donde se van a unir los tres personajes nos marca un punto clave a partir de donde podemos acabar de reordenar posteriormente el resto de fragmentos en la línea temporal. Además, la constante insistencia del encuentro de los tres personajes en estos *flash-forwards* soluciona el problema de la unidad del relato ya que, como espectadores, sabemos desde el inicio que acabarán teniendo algo que ver. Con ello se suscita la hipótesis de curiosidad e intriga sobre las causas que los llevarán a hacer confluir en esta situación final. El mecanismo utilizado es el propio de la ironía dramática que se usa en tantas estructuras de *thriller* o género detectivesco iniciadas con un *flash-forward* inicial. A su vez, la ironía dramática ayuda a dar también subrayado a la idea de las consecuencias, elemento clave sobre el que quiere reflexionar *21 gramos*: como el azar nos hace confluir en la vida¹⁹⁸.

En definitiva, *21 gramos* no usa una estructura convencional que pueda ser analizada en los diagramas clásicos en forma de ascensión en montaña con los Tres Actos, y debe contemplarse, de nuevo,

¹⁹⁸ El interés de González Iñárritu y Arriaga en la temática del *efecto mariposa*, como un pequeño acto en otra parte del mundo puede cambiar toda nuestra vida, es clave en las tres películas que conforman la “trilogía de la muerte”: recordemos como *Amores perros* también se basa en la unión de tres historias a partir de un accidente de coche, o como *Babel* hace hincapié en esta idea al contar tres historias totalmente distantes en el espacio que van a estar influenciadas las unas por las otras fatídicamente por un mínimo acto de los personajes.

como un sistema de fragmentos unitario y orgánico, cuya interrelación acaba por afectar a la historia final. Aquí no hay estructura fractal que se repita, pero sí una sintaxis clásica de causa-consecuencia con centro de gravedad y unos anclajes que nos ayudan a la comprensión de la narrativa. Podríamos ver la estructura como la tensión entre orden y caos a la que Briggs y Peat (1990) hacían referencia en el acto creativo: partiendo del orden que conocemos categóricamente (la evolución en los Tres Actos) la narración nos lleva al caos desordenando las piezas para inventar algo nuevo creativamente, pero que no olvida el orden inicial del que parte.

Al fin y al cabo, la estrategia de desestructurar la historia es un gran mecanismo que suple los problemas que tendría ante las características esenciales clásicas y acerca la narración a éstas, ya que si *21 gramos* fuera contada linealmente, resultaría predecible, excesivamente expositiva y lenta en su desarrollo (Aronson, 2010), y por lo tanto, se distanciaría de la posibilidad de crear interés y de ofrecer una correcta experiencia ficcional al espectador. En cambio, el uso del relato modular aporta intriga e interés a la historia, añadiendo este nuevo peldaño de placer cognitivo que es el juego-puzle del artefacto narrativo.

7. CONCLUSIONES

Después de haber hecho un viaje a las profundidades del cerebro hemos podido observar como su funcionamiento y el de la narración clásica están intrínsecamente vinculados. Como animales narradores que somos, que contamos historias desde tiempos inmemoriales, en primer lugar, hemos advertido el uso indispensable de la ficción para el ser humano: hemos visto su poder como transmisor de valores y aprendizajes, su papel de cohesionador social como grupo, así como su capacidad de ser un simulador de experiencias vivenciales que nunca hemos tenido o hasta su capacidad de hacernos expiar ciertos sentimientos. A partir de estas funciones de la ficción, hemos podido desgranar aquellos elementos esenciales de la narrativa clásica que subyacen en las películas analizadas. Asimismo, hemos contemplado que la experiencia vicaria es la que permite que hagamos estos aprendizajes emocionales sin necesidad de vivirlos en primera persona, y como la suspensión de la incredulidad es vital para que conectemos con la ficción. Más allá de esta función, la misma suspensión también sirve a nuestro cerebro para saber diferenciar entre lo que es real y lo que es irreal y, así, testar siempre que podamos la buena salud de nuestro cerebro en su correcta capacidad de discernimiento.

En segundo lugar, hemos examinado como el conflicto es la manera como aprendemos y evolucionamos, y como las historias, pese a ser de corte realista, lo necesitan para que nos vinculemos a ellas y nos intereseamos por la suerte de sus personajes y vivamos con ellos su experiencia. Sin transformación no hay aprendizaje emocional y, por lo tanto, es necesaria la existencia de un conflicto que evolucione para que exista acto narrativo clásico. Por otro lado, hemos observado como las narraciones necesitan a los personajes como sujetos de acción, activa o pasivamente, pero siempre antropomorfizándolos, es decir, dándoles lo que es propiamente humano: motivaciones, sentimientos, deseos y pensamientos.

En tercer lugar, hemos ahondado en otra característica esencial clásica: la vinculación emocional entre la narración y el espectador. Hemos puesto de manifiesto que las emociones son la base de acción y decisión de nuestro día a día, así como que su correcta gestión y reconocimiento son indispensables para la supervivencia y adaptación social. La ficción nos ayuda, y la narración cinematográfica es un campo de pruebas en este sentido idóneo, a parte de por todo lo anteriormente expuesto, porque el poder de la imagen tiene un vínculo directo con la parte emocional del espectador, sin tener que pasar de antemano por la razón.

Hemos analizado como la empatía es básica para la inteligencia emocional y para poder sobrevivir y adaptarse mejor al grupo. La relación que ejercemos con el personaje en la ficción, vinculándonos a través de dos niveles – la empatía afectiva y la empatía cognitiva- permite que sintamos en un primer estadio emociones primitivas (el miedo, el asco, la rabia, la alegría, la tristeza o la sorpresa), pero que también podamos llevar posteriormente, gracias a la interacción cognitiva con la narración, estas emociones a un segundo nivel, gestionando sentimientos más complejos como la culpa, la vergüenza o la compasión. A través de la simpatía, entendida como esta capacidad de segundo nivel de comprensión cognitiva del personaje, con la cual creamos una lealtad indisociable con él, hemos advertido como llegamos a límites insospechables de vínculo emocional. Gracias a esta conexión, realizamos la misma transformación que el personaje y vivimos la narración como una experiencia emocional plena, lo que hemos llamado la experiencia ficcional.

En cuarto lugar, hemos denotado como dentro de nuestro cerebro existe una dualidad en la gestión de la información y las emociones, que se interrelacionan entre sí, pero que lleva a que cada uno de los dos hemisferios sea predominante sobre el otro. Así, el hemisferio izquierdo, aquel relacionado con aspectos de corte racional, verbal y lógico, es quien en última instancia decide y domina la experiencia.

Consecuentemente, hemos observado como existe un “intérprete” en nuestra mente, el cual organiza la experiencia perceptiva y vivencial de la realidad como una narración en sí misma, construyendo a través de ella “la memoria autobiográfica”. A partir de dicha memoria, entre otros factores, el “yo”, como entidad diferenciada del resto, adquiere forma y tomamos conciencia de quienes somos. Este acto narrativo interno tiene algunas características esenciales, vinculadas a la narrativa clásica: necesita que todo tenga un sentido y una coherencia dentro de la cadena de causa y efecto que utiliza su lógica; detesta el azar y los hechos sin sentido; y busca siempre el orden y la jerarquía que le permitan llegar a este sentido final unificador.

A partir de estos elementos esenciales de nuestra manera de pensar y de la narrativa clásica, hemos reflexionado sobre como ciertas narraciones, por mucho que resulten poco transparentes, siguen funcionando a modo clásico ya que el espectador emplea funciones cognitivas para deducir que hay una “conciencia”, otro “intérprete” o narrador, detrás de la narración. Así, la autoría no es un obstáculo para las características clásicas si la narración mantiene el *fluir* narrativo (*flow*) entendido como la gestión del interés del espectador por la historia. Mientras no se trunque la gestión de las hipótesis de curiosidad y de inferencias y la narración nos permita anticiparnos sobre sus sucesos así como nos recompense con respuestas a los interrogantes abiertos, la experiencia ficcional seguirá adelante junto al *fluir* narrativo. Relacionamos este interés en constante actividad con la idea de “curso de consciencia” de William James, puesto que comprende esa necesidad mental del espectador de observar el mundo (o la narración) como un estado continuo, evolutivo y transformacional.

Por lo tanto, el espectador interactúa con la narración a dos niveles: el primero como dicha experiencia ficcional; el segundo, como un artefacto narrativo con el que se interactúa cognitivamente.

En este sentido, la interacción con el artefacto propicia la reconstrucción de la historia mediante el relato. Si se puede realizar dicha reconstrucción a medida que avanza la narración puede existir en paralelo experiencia emocional y vinculación, a la vez que aumenta el nivel de placer cognitivo de la propuesta. Para esta reconstrucción, al mismo tiempo, es necesario que exista voluntad de comunicabilidad por parte de la narración: es decir, se han de ofrecer puntos de apoyo para que el espectador no se desoriente durante el acto de reconstrucción.

Respecto a estos puntos de apoyo, podemos distinguir dos grupos: el primero, se vincula al lenguaje sintáctico usado. Si la narración sigue utilizando la sintaxis de causa y consecuencia de la lógica racional de nuestro cerebro, el espectador encontrará que la narración tiene una voluntad comunicativa y el fluir narrativo no se romperá. Así, no importará si causa y consecuencia están desordenados o separados en el tiempo siempre y cuando sea esta la sintaxis imperante para el relato. Por otro lado, en lo referente a la temporalidad y a la estructura no-lineal, se deberán o bien ofrecer anclajes temporales (puntos de apoyo en el relato que permitan al espectador reestructurar el artefacto narrativo), o bien explicar al inicio de la narración cuál es la fórmula de organización temporal impuesta al relato para que pueda descifrarlo y reorganizarlo a medida que éste avance.

En quinto lugar, hemos observado como la posibilidad de ver la narración autoral como la conciencia del narrador, “del otro”, externo al espectador, ayuda a comprender el acto metalingüístico o/y intertextual de las películas sin que ello afecte al curso (*flow*) narrativo o a la experiencia ficcional. Así, la intertextualidad sumaría una nueva capa de placer cognitivo más allá de la reconstrucción del relato, superando los límites de la narración gracias al conocimiento previo (o posterior, cuando se realizan segundos visionados) del espectador ante la narración. Este segundo nivel cognitivo sería el placer intelectual que se relaciona con

lecturas de segundo y tercer nivel, vinculado al estilo y al placer estético, a los “excesos” (según Bordwell) o “ruido cognitivo” según nuestra denominación, que pueda tener la narración. Leemos este acto de segundo o tercer nivel entre narrador y espectador según la misma idea de la ToM (*Theory of Mind*), correspondiente al acto comunicativo entre dos personas capaces de comprender el sentido del subtexto o la intencionalidad que tiene “el otro” cuando actúa sobre nosotros o sobre un tercero.

En lo concerniente al género, hemos visto como los marcos de referencia están vinculados con esta intertextualidad, este saber compartido de antemano, pero también como generan expectativas y predisposiciones emocionales ante la experiencia ficcional. Asimismo, hemos analizado como los géneros también tienen influencia en los dos ámbitos conectados con los dos hemisferios cerebrales: por un lado, respecto al acto consciente que el espectador realiza en relación a la narración; es decir, las expectativas genéricas y el conocimiento intertextual del género. Pero por otro lado, el género (o el tono dentro de un género concreto) puede crear una atmósfera emocional, unida a símbolos narrativos (repeticiones de imágenes, rimas internas o situaciones), elementos estéticos, ritmo y/o velocidad narrativa, lo cual no es leído de forma consciente por el espectador sino desde el ámbito límbico —el impacto emocional inconsciente— y desde el hemisferio derecho, capaz de captar los aspectos intuitivos, sensoriales y menos racionales de la realidad y de la narración en el caso que nos ocupa.

Finalmente, hemos observado como las narraciones de películas del cine independiente de finales del siglo XX y principios del siglo XXI han sido influenciadas en gran medida por aspectos posmodernos o por el cambio de acercamiento científico-filosófico a la comprensión de la realidad, es decir, el cambio substancial de una sociedad con un pensamiento cartesiano-mecanicista al relativismo y subjetivismo contemporáneo. Además, hemos

advertido como estas narrativas de apariencia caótica siguen manteniendo un orden, por lo que siguen conservando ciertas características esenciales clásicas bajo su forma: los relatos siguen siendo centrípetos, a la vez que se deben tomar como sistemas en conjunto, es decir, donde todas las partes están vinculadas entre sí y donde ninguna pieza sobra. Por lo tanto, la particularidad esencial de la unidad y organicidad aristotélica pervive a día de hoy en dichas narraciones. Asimismo, la necesidad existente de un inicio, un nudo y un desenlace sigue siendo patente, pero puede que no concuerde con exactitud con la estructura férrea de los tres actos. Sin embargo, la experiencia ficcional, así como la experiencia del “yo que recuerda” a nivel de nuestro “yo autobiográfico”, busca siempre esta fluctuación entre el comienzo y el final, organizando todos los hechos o las experiencias según un objetivo o sentido final. Así, pese a su desorden, desestructuración y modularidad, estas nuevas narrativas ofrecen finalmente la posibilidad de encontrar un sentido y un orden.

La relación entre orden y caos impera en estos relatos no-lineales, pero es justamente en esta tensión donde nace gran parte de la creatividad y de los nuevos hallazgos narrativos para los relatos del cine independiente analizados. Podemos reformular, reestructurar y desordenar la narración, mermar su transparencia y su comunicabilidad, añadirle capas de placer cognitivo, jugar con los niveles de empatía, pero al fin y al cabo, en el fondo de todas las películas analizadas, hemos descubierto como han seguido perviviendo las características esenciales del cine clásico, que no es sino un perfecto compendio de la manera como nosotros, los humanos, que somos *animales narradores* únicos y excepcionales, sentimos, experimentamos y comprendemos el mundo que nos rodea.

8. BIBLIOGRAFÍA

Altman, R. (2000). *Los Géneros cinematográficos*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Anderson, C. (2006). *The Long tail : why the future of bussiness is selling less of more*. New York : Hyperion.

Apperly, I. A. (2011). The cognitive basis of mindreading: A “two-systems” account. Chap 6. In *Mindreaders : the Cognitive basis of “Theory of Mind.”*

Aristóteles; López Eire, A. (2011). *Poética* (Ágora de i.). Madrid: Ediciones Akal.

Aronson, L. (2010). *The 21st century screenplay*. Beverly Hills, CA.: Silman-James Press.

Aumont, J. (2004). *Las Teorías de los cineastas : la concepción del cine de los grandes directores*. Barcelona : Paidós.

Azcona-Montoliú, M. (2009). A time to love and a time to die: desire and narrative structure in 21 grams. *Journal of the Spanish Association of Anglo-American Studies*, 31.2(December), 116.

Bandura, A. (1982). *Aprendizaje social y desarrollo de la personalidad*. Madrid: Alianza Editorial.

Banouw, E. (1974). *Documentary: A History of the Non-Fiction Film*. Oxford University Press.

Barrett, H. C. (2012). A hierarchical model of the evolution of human brain specializations. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 109 Suppl , 10733–40. doi:10.1073/pnas.1201898109

Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural de los relatos. *Análisis Estructural Del Relato*.

- Barthes, R. (1977). *Image, music, text*. (S. Heath, Ed.) *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* (Vol. 37). Hill and Wang.
doi:10.2307/429854
- Bartra, R. (2011). Antropología del cerebro : determinismo y libre albedrío. *Salud Mental*, 34(1), 1–9.
- Bassett, C. (2007). *The arc and the machine: narrative and new media*. Manchester: Manchester University Press. doi:10.7228/
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. (S. F. Glaser, Ed.) *Idea* (Vol. 29). University of Michigan Press.
- Bauman, Z. (1997). *Postmodernity and its discontents*. Cambridge : Polity.
- Bauman, Z. (2003). *Modernidad líquida*. México [etc.] : Fondo de Cultura Económica.
- Bohm, D., & Peat, F. D. (2007). *Ciencia, orden y creatividad: las raíces creativas de la ciencia y la vida*. Barcelona: Kairós.
- Bordwell, D. (1995). *El Significado del filme : inferencia y retórica en la interpretación cinematográfica*. Barcelona : Paidós.
- Bordwell, D. (1996). *La Narración en el cine de ficción*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Bordwell, D. (2006). *The way Hollywood tells it: story and style in modern movies*. *ACLS Humanities E-Book*. L.A.: University of California Press.
- Bordwell, D., Staiger, J., & Thompson, K. (1997). *El Cine clásico de Hollywood : estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Botton, A. de. (2012). *Religión para ateos*. Madrid: RBA Libros.
- Bou, N. (2006). *Diosas y tumbas : mitos femeninos en el cine de*

Hollywood. Barcelona : Icaria.

Bourdieu, P. (1990). *Sociología y Cultura*. Paris, Minuit.

Bourriaud, N. (2002). *Relational Aesthetics*. (S. T. Pleasance, F. T. Woods, & M. T. Copeland, Eds.) *Collection Documents sur l'art* (Vol. 2002). Les Presses du réel. doi:10.1162/0162287042379810

Bradshaw, P. (2007). Inland Empire. Retrieved September 12, 2015, from <http://www.theguardian.com/film/2007/mar/09/thriller>

Breithaupt, F. (2011). Culturas de la empatía (p. 287). Madrid: Katz Editores.

Brooks, P. (1992). *Reading for the plot : design and intention in narrative*. Cambridge, Mass. : Harvard University Press.

Buckland, W. (1998). A close encounter with Raiders of the Lost Ark: Notes on narrative aspects of the New Hollywood blockbuster. In S. Neale & M. Smith (Eds.), *Contemporary Hollywood Cinema* (pp. 166–177). London: Routledge.

Burch, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid : Fundamentos.

Burch, N. (1987). *El Tragaluz del infinito : contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Madrid : Cátedra.

Cacioppo, J. T., Visser, P. S., & Pickett, C. L. (2006). *Social neuroscience : people thinking about thinking people*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

Cameron, A. (2008). *Modular Narratives in Contemporary Cinema*. New York: Palgrave Macmillan.

Campbell, J. (1959). *El Héroe de las mil caras : psicoanálisis del mito* (1a edición.). México : Fondo de Cultura Económica.

CASAS, Q. (2004). Quentin Tarantino. *Dirigido Por*, (330).

Chatman, S. B. (1989). *Story and discourse : narrative structure in fiction and film*. Ithaca (N.Y.) : Cornell University Press.

Chatman, S. B. (1990). *Coming to terms : the rhetoric of narrative in fiction and film*. Ithaca : Cornell University Press.

Chion, M. (1992). *Cómo se escribe un guión*. Madrid : Cátedra.

Chonin, N. (2006). Suburban teen whodunit gets a clue from Sam Spade. Retrieved September 2, 2015, from <http://www.sfgate.com/movies/article/Suburban-teen-whodunit-gets-a-clue-from-Sam-Spade-2500012.php>

Cobley, P. (2014). *The new critical Idiom*. New York: Routledge.

Comas, À. (2005). *De Hitchcock a Tarantino : enciclopedia del "neo noir" norteamericano*. Madrid : T.

Costa, J. (2007). En las afueras del sentido. *El País*, 23 de febr(10.850).

Cowgill, L. j. (1999). *Secrets of screenplay Structure*. L.A.: Lone Eagle.

Czarniawska, B. (2004). *Narratives in Social Science Research. Knowledge Creation Diffusion Utilization* (Vol. 2).
doi:10.4135/9781849209502

Dalrymple, T. (2008). The death of the author. *BMJ*.
doi:10.1136/bmj.a2717

Damasio, A. (2011). The quest to understand consciousness. Retrieved from http://www.ted.com/talks/antonio_damasio_the_quest_to_understand_consciousness

Damasio, A. R. (2005). *En busca de Spinoza : neurobiología de la emoción y los sentimientos*. Barcelona : Crítica.

- Damasio, A. R. (2010). *Y el cerebro creó al hombre : cómo pudo el cerebro generar emociones, sentimientos, ideas y el yo?* Barcelona : Destino.
- Dancyger, K., & Rush, J. (2007). *Alternative Scriptwriting: successfully Breaking the Rules*. Burlington: Focal Press - Elsevier Inc.
- Dargis, M. (2006). The Trippy Dream Factory of David Lynch. Retrieved March 28, 2015, from <http://www.nytimes.com/2006/12/06/movies/06empi.html>
- Dawkins, R. (2000). *Destejiendo el arco iris : ciencia, ilusión, y el deseo de asombro*. Barcelona : Tusquets.
- De Felipe, F., & Aranda, D. (2008). *Guió audiovisual*. Barcelona: UOC.
- De Pedro, G. (2013). David Lynch Desmonta mitos sobre él. Retrieved April 16, 2015, from http://www.elconfidencial.com/cultura/2013-10-17/nunca-he-visto-una-pelicula-de-bunuel_42451/
- Decety, J., & Ickes, W. J. (2009). *The Social neuroscience of empathy* (MIT Press.). Cambridge, Mass. : MIT Press.
- DELGADO, Francisco; PAYÁN, Miguel Juan; UCEDA, Jacinto. (1995). *Quentin Tarantino*. Madrid: Ediciones JC.
- Dennett, D. C. (1991). *Consciousness explained*. Boston : Little, Brown and Co.
- Dijksterhuis, A., Hurley, S., & Chater, N. (2005). Why We Are Social Animals: The High Road to Imitation as Social Clue. In *Perspectives on imitation: From neuroscience to social science: Vol. 2: Imitation, human development, and culture*. (p. 207).
- Donald, M. (1991). *Origins of the modern mind : three stages in the evolution of culture and cognition*. *Behavioral and Brain Sciences*

(Vol. 16). Cambridge (Mass.) [etc.] : Harvard University Press.
doi:10.1017/S0140525X00032647

Eastwood, J., Frischen, A., Frenske, M. J., & Smilek, D. (n.d.). The Unengaged Mind: defining boredom in Terms of Attention. *Perspective on Psychological Science*, 7.

Ebert, R. (1995). A guide to film noir genre. Retrieved September 10, 2015, from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/a-guide-to-film-noir-genre>

Ebert, R. (2007). Inland Empire. Retrieved February 6, 2015, from <http://www.rogerebert.com/reviews/inland-empire-2007>

Ebert, R. (2009). The best films of the decade: Synecdoche, NY. Retrieved March 11, 2015, from <http://www.rogerebert.com/rogers-journal/the-best-films-of-the-decade>

Ebert, R. (2014). Kill Bill, volume 2. Retrieved May 12, 2015, from <http://www.rogerebert.com/reviews/kill-bill-volume-2-2004>

Eco, U. (1997). *Seis paseos por los bosques narrativos : Harvard University, Norton Lectures, 1992-1993*. Barcelona : Lumen.

Eliade, M. (1999). *La Búsqueda : historia y sentido de las religiones*. Barcelona : Kairós.

Elsaesser, T., & Buckland, W. (2002). Studying contemporary American film : a guide to movie analysis (p. 309). London : Arnold.

Ferrés i Prats, J. (2000). *Educar en una cultura del espectáculo*. Barcelona : Paidós.

Ferrés i Prats, J. (2007). *Cine y aprendizajes*. Zaragoza : Tierra.

Ferrés i Prats, J. (2014). *Las Pantallas y el cerebro emocional*. Barcelona : Gedisa.

Field, S. (1994). *El Libro del guión : fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Madrid : Plot.

Field, S. (1997). *Prácticas con cuatro guiones : análisis de cuatro innovadores clásicos contemporáneos: Thelma y Louise, Terminator 2, El silencio de los corderos, Bailando con lobos*. Madrid : Plot.

Frijda, N. H. (1988). The laws of emotion. *American Psychologist*, 43(5), 349–358. doi:10.1037/0003-066X.43.5.349

Frijda, N. H. (2001). *The Emotions*. Cambridge : Cambridge University Press.

Galtung, J. (2003). *Tras la violencia, 3R: reconstrucción, reconciliación, resolución. Afrontando los efectos visibles e invisibles de la guerra y la violencia*. Guernika: Bakeaz/Gernika gogoratuz.

García Hoz, V. (ed. . (1996). *No Title*. Madrid: Ediciones Rialp.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples : la teoría en la práctica*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Gardner, H., & Duarte, A. (1987). *La Nueva ciencia de la mente : historia de la revolución cognitiva*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Gass, W. H. (1979). *Fiction and the figures of life (NonPareil .)*. Boston: David. R. Godine.

Gaudreault, A., & Jost, F. (1995). *El Relato cinematográfico : cine y narratología*. Barcelona : Paidós.

Gazzaniga, M. S. (1993). *El Cerebro social*. Madrid : Alianza Editorial.

Gazzaniga, M. S. (2007). “Tu cerebro te hace creer que eres libre.” *La Vanguardia - La Contra*, (19 d’abril).

- Gazzaniga, M. S., & Amela, V. (2010). *¿Qué nos hace humanos? La explicación científica de nuestra singularidad como especie*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Gazzaniga, M.S.; Ledoux, J. E. (1978). The integrated mind.
- Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona : Lumen.
- Glimcher, P. W. (2003). *Decisions, uncertainty, and the brain : the science of neuroeconomics*. London : MIT.
- Goldman, A. I. (2006). *Simulating minds : the philosophy, psychology, and neuroscience of mindreading*. Oxford [etc.] : Oxford University Press.
- Goleman, D. (1999). *La práctica de la inteligencia emocional*.
- González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico : los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid : Castilla.
- Gottschall, J. (2013). *The storytelling animal*. Boston, New York: Mariner Books.
- Grodal, T. K. (1997). *Moving pictures : a new theory of film genres, feelings, and cognition*. Oxford : Clarendon.
- Gruber, H., & Wallace, D. B. (ed). (1992). *Creative people at work: twelve cognitive case studies* (Twelve Cog.). Oxford: Oxford University Press.
- Gruber, M. J., Gelman, B. D., & Ranganath, C. (2014). Article States of Curiosity Modulate Hippocampus-Dependent Learning via the Dopaminergic Circuit.
- Guber, P. (2011). *Storytelling para el éxito*. Barcelona: Empresa Activa (Urano).
- Hameroff, S., & Penrose, R. (2014). Consciousness in the universe: A review of the “Orch OR” theory. *Physics of Life Reviews*, 11, 39–

78. doi:10.1016/j.plrev.2013.08.002

Handke, P. (1990). *Versuch über die Müdigkeit*. Frankfurt am Main : Suhrkamp.

Hannaford, C. (2005). *Smart moves. Why learnign is not all in your head*. Salt Lake City: Great River Books.

Hasson, U., Landesman, O., Knappmeyer, B., Vallines, I., Rubin, N., & Heeger, D. J. (2008). Neurocinematics: The Neuroscience of Film. *Projections*.

Hatfield, E., Cacioppo, J., & Rapson, R. (1994). Emotional contagion. *Current Directions in Psychological Science*, 2, 96–99. doi:10.1086/322897

Hispano, A. (1998). *David Lynch claroscuro americano*. Barcelona: Ediciones GLénat, SL.

Hogan, P. C. (2009). *The Mind and its stories : narrative universals and human emotion*. Cambridge : Cambridge University Press.

Hope, T. (1995). Indie Film Is Dead. Retrieved September 15, 2015, from http://www.filmmakermagazine.com/archives/issues/fall1995/dead_film.php#.VgQcpKaI70Q

Hope, T., & Macaulay, S. (2014). No Hope for Film Author Ted Hope on Life, Independent Film and Systems Reboots. Retrieved September 2, 2015, from <http://filmmakermagazine.com/87542-hope-for-film-author-ted-hope-on-life-independent-film-and-systems-reboots/#.VfwynaaI4aI>

Hume, D. (2002). *Tratado de la naturaleza humana*. Madrid: RBA Coleccionables.

Humphrey, N. (2000). *How to solve the mind-body problem*. Thorverton (UK): Imprint Academic.

Huysen, A. (1986). *After the great divide modernism, mass culture, postmodernism*. Bloomington : Indiana University Press.

Huysen, A. (2002). *Después de la gran división : modernismo, cultura de masas, posmodernismo*. Buenos Aires : Adirana Hidalgo.

Iacoboni, M. (2008). *Mirroring people : the new science of how we connect with others*. New York : Farrar, Straus and Giroux.

Immordino-Yang, M. H., McColl, A., Damasio, H., & Damasio, A. (2009). Neural correlates of admiration and compassion. *Proceedings of the National Academy of Sciences of the United States of America*, 106(19), 8021–8026.
doi:10.1073/pnas.0810363106

James, W. (1890). *The principles of psychology, Vol I*. New York Holt (Vol. 1). doi:10.1037/10538-000

Jaynes, J. (1976). *The Origin of consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind*. Boston: Houghton Mifflin Harcourt.

Jiménez, M. (2010). *Finals sense fi. Estudi de la construcció serial a 24, Prison Break i Heroes*. Universitat Pompeu Fabra.

Jonze, S., & Martínez, L. (2014). Spike Jonze: “La nueva tecnología no te hace creativo.” Retrieved August 12, 2015, from <http://www.elmundo.es/cultura/2014/02/18/5302bae1ca4741a3718b4578.html>

Jonze, S., & Mottram, J. (2014). Spike Jonze interview: Her is my “boy meets computer” movie. Retrieved July 2, 2015, from <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/spike-jonze-interview-her-is-my-boy-meets-computer-movie-9096821.html>

Jung, C. G. (1995). *El Hombre y sus símbolos*. Barcelona : Paidós.

Kahneman, D. (2012). *Pensar rápido, pensar despacio*. Barcelona:

Debate.

Kahneman, D., Diener, E., & Schwarz, N. (1999). *Well-being : the foundations of hedonic psychology*. New York : Rusell Sage Foundation.

Katahn, T. L. (1990). *Reading for a living*. los angeles, CA: BLUE ARROW BOOKS.

Kauffman, C. (2000). Guión Adaptation. Retrieved April 22, 2015, from <http://www.beingcharliekaufman.com/index.php/scripts-writing/scripts-writing/film-scripts>

Kauffman, C., & Feinstein, H. (2009). Decade: Charlie Kaufman on “Synecdoche, New York.” Retrieved March 22, 2015, from http://www.indiewire.com/article/decade_charlie_kaufman_on_synecdoche_new_york

Kauffman, C., Murray, R., & Tropol, F. (2002). Director Spike Jonze and Screenwriter Charlie Kaufman Talk About “Adaptation.” Retrieved March 14, 2015, from <http://movies.about.com/library/weekly/aaadaptationintb.htm>

Kidd, D. C., & Castano, E. (2013). Reading literary fiction improves theory of mind. *Science (New York, N.Y.)*, 342(6156), 377–80. doi:10.1126/science.1239918

King, G. (2002). *New Hollywood cinema : an introduction*. London [etc.] : I.B. Tauris.

Koestler, A. (1975). *The Act of creation* (1a edición.). London : Pan Books.

Lavandier, Y. (2003). *La Dramaturgia : los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic*. Madrid : Ediciones Internacionales Universitarias.

- Lerer, D. (2010). El arte de sufrir. Retrieved April 12, 2015, from <http://edant.clarin.com/diario/2010/04/29/espectaculos/c-02189019.htm>
- Levi-Strauss, C. (1983). *Antropología estructural - mito, sociedad, humanidades*. México: Siglo XXI.
- Lévi-Strauss, C. (1968). *Mitológicas*. México, D.F. : Fondo de Cultura Económica.
- Lieberman, M. D. (2009). The social brain and its superpowers: Matthew Lieberman, Ph.D. at TEDxStLouis. Retrieved January 28, 2015, from <https://www.youtube.com/watch?v=NNhk3owF7RQ>
- Lieberman, M. D. (2013). *Social : why our brains are wired to connect*. New York: Crow Publishers.
- Lieberman, M., & Eisenberger, N. (2008). The pains and pleasures of social life: a social cognitive neuroscience approach. *NeuroLeadership Journal*, 1–21.
- Lieberman, M., & Eisenberger, N. (2008). The pains and pleasures of social life: a social cognitive neuroscience approach. *NeuroLeadership Journal*.
- Linklater, R., & Tobias, S. (2014). Richard Linklater discusses the 12-year journey to Boyhood. Retrieved August 15, 2015, from Entrevista de Richard Linklater con The Dissolve, julio de 2014. <https://thedissolve.com/features/interview/666-interview-richard-linklater/>
- Liotard, J.-F. J.-F. (1979). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. (B. Massumi, Ed.) *Poetics Today* (Vol. 10). University of Minnesota Press. doi:10.2307/1772278
- Maltby, R. (1995). *Hollywood cinema : an introduction*. Oxford [etc.]: Blackwell.
- Mandelbrot, B. B., & Llosa, J. (1997). *La Geometría fractal de la*

naturaleza. Barcelona : Tusquets.

Marquier, A. (2010). *Le maître dans le coeur*. Barcelona: Edicions, 62.

Maslow, A. H. (1993). *El Hombre autorrealizado : hacia una psicología del ser* (1a edición.). Barcelona : Kairós.

MATURANA, H., & BLOCH, S. (1998). Biología del emocionar y Alba emoting. Respiración y emoción. Santiago de Chile: Dolmen Ediciones.

Maturana, H. R., & Mpodozis Marín, J. (1995). *La Realidad: ¿Objetiva o construida?* México D.F. : Universidad Iberoamericana.

McClelland, J. L. (1978). Phenomenology of perception. *Science (New York, N.Y.)*, 201(4359), 899–900.
doi:10.1126/science.201.4359.899-a

McKee, R. (2002). *El Guión : sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. Barcelona : Alba.

Melinat, E., Aron, E. N., Vallone, R. D., & Bator, R. J. (2010). The Experimental Generation of Interpersonal Closeness : A Procedure and Some Preliminary Findings, 23(4), 363–377.

Miguel, (Candel Sanmartín) Candel. (2008). Paradojas de la memoria. *CONVIVIAM*, (21), 121–130.

Mitchell, K. (1999). The fractal Art Manifesto. Retrieved from <https://www.fractalus.com/info/manifesto.htm>

Monereo i Font, C. (1985). *Sistemas, modelos y técnicas de integración escolar del alumno excepcional*.

Mora Teruel, F. (2005). *Cómo funciona el cerebro*. Madrid : Alianza.

- Murphy, J. J. (2007). *Me and you and Memento and Fargo: how independent Screenplays work*. New York: The Continuum International Publishing Group.
- Nava Rosales, G. A. (2010). Literatura fractal. *Decires, Revista Del Centro de Enseñanza Para Extranjeros*, 39–52.
- Newberg, A., Rause, V., & Aquili, E. D'. (2002). *Why god won't go away : brain science and the biology of belief*. New York : Ballantine Books.
- Nichols, B. (1997). *La Representación de la realidad : cuestiones y conceptos sobre el documental*. Barcelona [etc.] : Paidós.
- Nocenti, A. (2001). Christopher Nolan's revenge Redux. *The Independent*, 24(2), 32–35.
- Oatley, K. (1999). Why fiction may be twice as true as fact: fiction as cognitive and emtional simulation. *Review of General Psychology*, 3(2), 101–117.
- Palacios, J. (2006). Crítica Brick. Retrieved August 25, 2015, from <http://www.fotogramas.es/Peliculas/Brick#critFG>
- Parker, P. (2003). *Arte y ciencia del guión*. Barcelona : Ma non troppo.
- Perloff, M. (2003). The Language of New Media. *Common Knowledge*. doi:10.1215/0961754X-9-1-157
- Pinker, S. (2001). *Cómo funciona la mente*, 717.
- Pinker, S. (2003). *La Tabla rasa : la negación moderna de la naturaleza humana*. Barcelona : Paidós.
- Pinker, Steven; Neweberger Goldstein, R. (2012). The long reach of reason. Retrieved from http://www.ted.com/talks/steven_pinker_and_rebecca_newberger_g

oldstein_the_long_reach_of_reason?language=es

Premack, D., & Woodruff, G. (1978). Does the chimpanzee have a theory of mind? *Behavioral and Brain Sciences*.
doi:10.1017/S0140525X00076512

Prigogine, I. (2012). *El nacimiento del tiempo*. Barcelona: Tusquets.

Prince, G. (2003). *A Dictionary of Narratology*. *SubStance* (Vol. 18). doi:10.2307/3685260

Propp, V. (2000). Morfología del cuento. *Fundamentos*.

Raynauld, I. (2014). *Leer y escribir un guión*. Buenos Aires: La marca editora.

Reynoso, C. (2006). *Complejidad y el Caos : Una exploración antropológica*. Buenos Aires: SB (Argentina).

Ricoeur, P. (2004). *Tiempo y narración I*. México D.F.: Siglo XXI.

RIMBAU, Es., & TORREIRO, M. (1995). Entrevista: Quentin Tarantino habla sobre “Pulp Fiction” y “Reservoir Dogs.” *Dirigido Por*, (231).

Rinard, M. C. (2007). Living in the comfort zone. *ACM SIGPLAN Notices*. doi:10.1145/1297105.1297072

Rizzolatti, G., & Sinigaglia, C. (2008). *Mirrors in the brain : how our minds share actions and emotions*. Oxford [etc.]: Oxford University Press.

Roberts, M. (2006). Gilles Deleuze: psychiatry, subjectivity, and the passive synthesis of time. *Nursing Philosophy : An International Journal for Healthcare Professionals*, 7(4), 191–204.
doi:10.1111/j.1466-769X.2006.00264.x

Roberts, T. (2007). Why We Read Fiction: Theory of Mind and the Novel (review). *College Literature*. doi:10.1353/lit.2007.0047

Rodríguez Caamaño, J. R. (2001). *TEmas de sociología I*. Madrid: Huerga & Fierro.

Rodríguez de la Torre, M. E. (2010). *Todo sobre el cerebro y la mente : [cómo funciona la mente y cómo desarrollar al máximo sus capacidades]*. Barcelona : Planeta.

Rogers, C. R. (1972). *El Proceso de convertirse en persona : mi técnica terapéutica*. Barcelona [etc.] : Paidós.

Romney, J. (2004a). Enigma variations. *Sight and Sound*, (March).

Romney, J. (2004b, March). Engima variations. *Sight and Sound*.

Rubia, F. J. (2010). El enigma de la consciencia. In R. A. N. de Medicina (Ed.), *Anales de la Real Academia de Medicina*. Madrid: Real Academia Nacional de Mecedina. doi:0034-0634

Ruelle, D. (1993). *Azar y caos*. Madrid : Alianza.

Ryan, M.-L. (2004). *Narrative across media : the languages of storytelling*. Lincoln : University of Nebraska Press.

Sadowsky, L. R. (2013). *Las siete reglas del storytelling: inspire a su equipo con liderazgo auténtico*. Granica.

Salmon, C. (2008). *Storytelling*. Barcelona : Península.

Sánchez, Y. (2009). Nanofilología. Miniaturización fractal. *Iberoamericana*, IX(36), 143–154.

Sánchez-Escalonilla, A. (2001). *Estrategias de guión cinematográfico*. Barcelona : Ariel.

Sanz-Magallón, A. (2007). *Cuéntalo Bien: el sentido común aplicado a las historias*. Madrid: Plot Ediciones.

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia : cuando todos los*

medios cuentan. Barcelona : Deusto.

Seger, L. (1994). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente*. Madrid : Rialp.

Seger, L. (2004). *Advanced screenwriting: rising your script to the academy award level*. Beverly Hills, CA.: Silman-James Press.

Servan-Schreiber, D., & Portillo, M. J. (2003). *Curación emocional : acabar con el estrés, la ansiedad y la depresión sin fármacos ni psicoanálisis*. Barcelona : Kairós.

Silk, J. B., Alberts, S. C., & Altmann, J. (2003). Social bonds of female baboons enhance infant survival. *Science (New York, N.Y.)*, 302(November), 1231–1234. doi:10.1126/science.1088580

Singer, T., Seymour, B., O’Doherty, J., Kaube, H., Dolan, R. J., & Frith, C. D. (2004). Empathy for pain involves the affective but not sensory components of pain. *Science (New York, N.Y.)*, 303(2004), 1157–1162. doi:10.1126/science.1093535

Skeem, J. L., Polaschek, D. L. L., Patrick, C. J., & Lilienfeld, S. O. (2011). Psychopathic Personality: Bridging the Gap Between Scientific Evidence and Public Policy. *Psychological Science in the Public Interest*, 12, 95–162. doi:10.1177/1529100611426706

Smith, G., & Et_al. (1999). *Passionate views : film, cognition, and emotion*. (G. M. Smith & C. Plantiga, Eds.). Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Smith, G. et-al. (2003). *film structure and the emotion system*. Cambridge: Cambridge University Press.

Smith, M. (1974). *Empathy and the Extended Mind*.

Smith, M. (1995). *Engaging characters : fiction, emotion and the cinema*. Oxford : Clarendon.

- Spiegelburg, R. (2001). *Fractal: una especulación científica*. Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Stapp, H. P. (2008). Philosophy of mind and the problem of free will in the light of quantum mechanics, 29.
- Starbuck, R. M., & Verdú, P. (1946). *Tratado de instalaciones sanitarias : manual del plomero instalador*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Steele, A. (2014). *EScribir cine: guía práctica para guionistas de la famosa escuela de escritores de Nueva York*. Madrid: Alba Editorial.
- Steele, A. (ed. . (2004). *Escribir cine: guía práctica para guionistas (Gotham writers' workshop)*. (A. Steele, Ed.). Barcelona: Alba Editorial.
- Stevens, J. R. (1978). The Origin of Consciousness in the Breakdown of the Bicameral Mind by. *Neurology*.
- Stewart, M. (2007). Irresistible Death: 21 grams as melodrama. *Cinema Journal*, 47(1).
- Swaab, D. F. (2014). *Somos nuestro cerebro*. Barcelona: Plataforma.
- Tan, E. S. (1996). *Emoton and the structure of Narrative film*. Lawrence Erlbaum.
- Tarantino, Q. (2004). Guión Kill Bill vol 1 and vol 2. Retrieved June 7, 2015, from <http://www.imsdb.com/scripts/Kill-Bill-Volume-1-&-2.html>
- Tarantino, Q., & Hirschberg, L. (1997). The Two Hollywoods; The Man Who Changed Everything. Retrieved May 21, 2015, from <http://www.nytimes.com/1997/11/16/magazine/the-two-hollywoods-the-man-who-changed->

everything.html?pagewanted=all&src=pm

Tarantino, Q., & Kohn, E. (2015). Quentin Tarantino Misses the Point About Hollywood Blockbusters. Retrieved September 15, 2015, from <http://www.indiewire.com/article/quentin-tarantino-misses-the-point-about-hollywood-blockbusters-20150825>

Thagard, P. (2012). *El cervell i el sentit de la vida*. Santa Coloma de Queralt: Punt Nodal-URV.

Thagard, P., & Kroon, F. (2006). *Hot thought : mechanisms and applications of emotional cognition*. Cambridge, Mass. : MIT Press.

The Mendeley Support Team. (2011). Getting Started with Mendeley. *Mendeley Desktop*. London: Mendeley Ltd.

The, S. F. F., The, S. F. F., Problems, O., Problems, O., Consciousness, O. F., & Consciousness, O. F. (1999). Journal of Consciousness Studies. *Journal of Consciousness Studies*, 2(1935), 222–229.

Thomasello, M. (2003). *Los orígenes culturales de la cognición humana*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Thompson, K. (1999). *Storytelling in the new Hollywood : understanding classical narrative technique*. Cambridge, Mass. [etc.] : Harvard University Press.

Tickle-Degnen, L., & Rosenthal, R. (1990). The Nature of Rapport and Its Nonverbal Correlates. *Psychological Inquiry*. doi:10.1207/s15327965pli0104_1

Tirapu-Ustárrroz, J. (2007). ¿ Qué es la teoría de la mente? *Rev Neurol*, 44(8), 479–489.

Torey, Z. (2009). *The crucible of consciousness : an integrated theory of mind and brain*. Cambridge, MA : MIT Press.

- Travers, P., & Gleiberman, O. (2006). *Inland Empire*. Retrieved June 19, 2015, from <http://www.rollingstone.com/movies/reviews/inland-empire-20061121>
- Tubau, D. (2007). *Las Paradojas del guionista : reglas y excepciones en la práctica del guión*. Barcelona : Alba.
- Tubau, D. (2011). *El guión del siglo 21*. Barcelona : Alba Editorial.
- Tucker, R. (2010). All washed up: on 21 grams. Retrieved June 28, 2015, from <http://www.rogertucker.co.uk/>
- Turner, S. S. (1999). How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics (review). *MFS Modern Fiction Studies*. doi:10.1353/mfs.1999.0096
- Van Sant, G., Keaton, D., & Cavagna, C. (2003). Elephant Interview with Gus Van Sant and Diane Keaton. Retrieved June 21, 2015, from <http://www.aboutfilm.com/features/elephant/feature.htm>
- Visch, V. T. (2007). *Looking for Genres: The effect of film figure movement on genre recognition*. Vrije University.
- Vogler, C. (2002). *El Viaje del escritor : [las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas]*. Barcelona : Ma non troppo.
- Von Stackelberg, P. (2011). *Creating Transmedia Narratives: The structure and Design of Stories Told Across Multiple Media*. State University of New York.
- Watts, A. (1971). *El Camino del zen*. Barcelona : Edhasa.
- Waugh, P. (1993). *Metafiction : the theory and practice of self-conscious fiction*. London, New York: Rotledge.
- Wegner, D. M. (2002). *The Illusion of conscious will*. Cambridge,

Mass. : MIT Press.

Winnicott, D. W. (1979). *Realidad y juego*. Barcelona : Gedisa.

Zacks, J., & Magliano, J. (2011). Film, narrative, and cognitive neuroscience. In F. MELCHER, D.P. / Bacchi (Ed.), *Art and the senses* (Vol. 1, pp. 1–20). New York: Oxford University Press.

Zavala, L. (2004). Fragmentos, fractales y fronteras. *Revista de Literatura, Tomo 66*(131), 5–22.

Zecchi, B. (Ed. . (2012). *Teoría y práctica de la adaptación filmica*. Madrid: Editorial Complutense.

Zunshine, L. (2006). *Why we read fiction : theory of mind and the novel*. Columbus : Ohio State University Press.

Anónimo. (2004). Foro cinematográfico online: Kill Bill. Retrieved August 23, 2015, from <http://www.screenplays-online.de/comment/114>

Anónimo. (2015). Kill Bill References Guide/japanese. Retrieved May 3, 2015, from http://wiki.tarantino.info/index.php/Kill_Bill_References_Guide/japanese

NOTA: Todos los datos de taquilla y de presupuesto de las películas están obtenidos de la web de referencia Box Office Mojo (<http://www.boxofficemojo.com/>) y de la base de datos profesional Studio System (<http://studiosystem.com>)

9. FILMOGRAFÍA

En orden de aparición:

Trust (Hal Hartley, 1990)
Simple Men (Hal Hartley, 1992)
Happiness (Tod Solondz, 1998)
American splendor (Shari Springer Berman&Robert Pulcini, 2003)
The Good, the Bad and the Ugly (Sergio Leone, 1966)
Stocker (Park Chan Wook, 2013)
Boyhood (Richard Linklater, 2014)
Before sunrise (Richard Linklater, 1995)
Befor sunset (Richard Linklater, 2004)
Before midnight (Richard Linklater 2013)
Her (Spike Jonze, 2014)
L'eclisse (Antonioni, 1962)
Elephant (Gus Van Sant, 2003)
Sabotaje (Alfred Hitchcock, 1942)
American psycho (Mary Harron, 2000)
Dexter (Jeff Lindsay, Showtime, 2006-2013)
Psycho (Alfred Hitchcock, 1960)
The skinning (Stanley Kubick, 1980)
The silence of the lambs (Jonathan Demme, 1991)
The Dark Knight (Cristopher Nolan, 2008)
Peeping Tom (Michael Powell, 1960)
A clockwork orange (Stanley Kubrick, 1971)
Kill Bill (vol. 1, Quentin Tarantino, 2003)
Kill Bill (vol. 2, Quentin Tarantino, 2004)
Pulp Fiction (Quentin Tarantino, 1994)
Reservoir dogs (Quentin Tarantino, 1992)
Stark Trek (Gene Roddenberry, 1966-1969)
Ironside (Collier Young, 1967-1975)
Sunset Boulevard (Billy Wilder, 1950)
American Beauty (Sam Mendes, 1999)
Synecdoche NY (Charlie Kaufman, 2008)
Being John Malkovich (Spike Jonze, 1999)
Adaptation (Spike Jonze, 2003)
Eternal Sunshine of the Spotless mind (Michel Gondry, 2004)
El juego de Hollywood (Michael Tolkin, 1992)

Brick (Rian Johson, 2005)
Grease (Randal Keliser, 1978)
The Maltese Falcon (John Huston, 1941)
Lost Highway (David Lynch, 1999)
Mulholland Drive (David Lynch, 2001)
Inland Empire (David Lynch, 2006)
Stranger than Paradise (Jim Jarmusch, 1984)
Mean streets (Martin Scorsese, 1973)
Intolerancia (Griffith, 1916)
Casablanca (Michael Curtiz, 1942)
Groundhog Day (Harold Ramis, 1993)
The Sweet Hereafter (Atom Egoyan, 1997)
Usual suspects (Brian Singer 1995)
Citizen Kane (Orson Welles, 1941)
Cidade de Deus (Fernando Meirelles, Kátia Lund, 2002)
Run Lola Run (Tom Tykwer, 1998)
Little Miss Sunshine (Jonathan Dayton, 2006)
Saving Private Ryan (Steven Spielberg, 1998)
Love Actually (Richard Curtis, 2003)
Short Cuts (Robert Altman, 1993)
Magnolia (Paul Thomas Anderson, 1999)
Vantage Point (Pete Travis, 2008)
Rashomon (Akira Kurosawa, 1950)
Prison Break (2005-2009-Fox)
24 (2001-2014-Fox)
Heroes (2006-2010-NBC)
Time Code (Mike Figgis, 2000)
Drowning by numbers (Peter Greenaway, 1988)
Night on Earth (Jim Jarmusch, 1991)
Paris je t'aime (Gérard Depardieu, Tom Tykwer, Gus Van Sant et al. 2006)
L'Année dernière à Marienbad (Alain Resnais, 1961)
Memento (Cristopher Nolan, 2000)
21 gramos (Alejandro González Iñárritu, 2003)
Amores perros (Alejandro González Iñárritu, 2000)
Babel (Alejandro González Iñárritu, 2006)

APÉNDICE:

ENTREVISTAS A ANALISTAS DE GUIÓN

Nombre del analista de guión: Coral Cruz

Fecha: 20 de enero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de guiones sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Análisis en profundidad, análisis de seguimiento como script editor.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

No sigo ninguno(s), aunque supongo que me rijo por criterios compartidos por alguno de ellos.

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Sí, totalmente, aunque alguna vez hay alguna sorpresa y lo que comienza mal, acaba bien. los elementos que predisponen a un buen guión en sus 20 primeras páginas para mí serían: protagonismo claro, conflicto claro, tono claro y estilo visual, no literario.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (independientemente de que el guión sea un film comercial o *arty*.)

Coherencia entre lo que quiere ser y realmente es: género, tema, expectativas comerciales, tipo de público. a partir de aquí, ya le pido que haya un conflicto claro que mantenga al lector/espectador en vilo, que el arco de transformación del protagonista tenga solidez, que recuerde escenas, que me aporte momentos de originalidad, humanidad, sensibilidad...

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? (de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o *arty*).
Totalmente. una vez acabado de leer, me pregunto siempre qué me han querido decir más allá de lo que me han querido contar. Para lograr este objetivo, suelo pedir que me manden una memoria de intenciones, que intento leer a posteriori para no sentirme influenciada y después, comparo.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?
Sí, busco lógica interna, sea la que sea. cada guión tiene la suya propia según las reglas establecidas. busco que todo cuadre dentro del objetivo de película e historia que se quiera hacer.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Además de cuestiones que puedan tener que ver con convenciones genéricas, busco un sentido claro de causa consecuencia, pero, sobre todo, busco verosimilitud psicológica, que los comportamientos de los personajes se entiendan y sean comprensibles y si no lo son, que se dramatice esa falta de coherencia. eso es lo que más busco.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influncia tu lectura y el posterior análisis ?

Sí, de entrada, tiendo a desconfiar de estructuras desordenadas, siempre que no vayan ligadas a la propia esencia del concepto. y después, las someto a un examen muy duro. como no aporten nada a la trama, tiendo a cuestionarlos, porque normalmente, suelen ser escudos de los guionistas para esconder las debilidades de sus historias. en cualquier caso, la no linealidad siempre dificulta mucho la lectura de cualquier analista. una vez rodado, hay factores visuales que ayudan mucho a tomar referencias que nos facilitan el seguir la continuidad de la discontinuidad, pero sobre guión, esto no ocurre y la lectura siempre es más lenta y más analítica. es mucho más difícil, para mí, conectar con un guión desestructurado, que con uno ordenado. si el desorden o combinación de tiempos diferentes acaba estando justificado por el sentido general de la propuesta, merece la pena el tránsito complicado. si no, tiendo a ser más “dura” con el resultado.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

En la construcción de personajes, sí. en la estructura, de una manera instintiva, nunca con regla. en los diálogos, sí, aunque dependiendo del número de versión, le doy más o menos importancia. en cualquier caso, desde el inicio, le pido a un guión que no explique verbalmente aquello que se puede mostrar fácilmente con una acción o imagen. en versiones avanzadas, también me fijo mucho en el ritmo interno de las escenas, en que todas tengan una especie de “autonomía dependiente del todo”. Que sean indivisibles del conjunto, pero que puedan verse de forma aislada y que contengan una mini historia en sí mismas.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

Que haya un personaje con el que podamos empatizar, porque le pasa algo en la historia que necesitamos ver si logra resolver o no. Dicho de otra manera: que haya conflicto. el conflicto puede ser salvar al mundo o lograr devolverle a un amigo un cuaderno de deberes. es igual. Lo importante es que haya lucha, sea a la escala que sea. creo que las películas en las que nadie se enfrenta a nada y/o nadie lucha por nada entran en un territorio de cine de autor "experimental", cuyos guiones no tiene demasiado sentido que pasen por las manos de ningún analista. es un tipo de cine que ha de existir, pero en el que no tiene mucho sentido que intervengamos.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, *storytelling*, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

No, para nada. Creo que el cine sigue siendo un tipo de narración única, aunque luego se pase por la tele o por el ordenador.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

No. Por la misma razón. se vea dónde se vea, una película sigue siendo igual en cualquier formato y creo que el espectador se enfrenta a ella, de momento, como tal. creo que cuando se consume en la tele con anuncios es cuando más desvirtuada queda la experiencia de ver un largometraje, pero hoy en día, parece que la tendencia es ver las películas "a la carta", aunque sea en la pantalla del ordenador. por no hablar, de la experiencia de ir al cine, donde "no hay nada más". quizás podríamos decir que ante tanta oferta, el cine de ahora debería tener primeros actos dinámicos que enganchen, pero creo que eso ya lo tenía el cine clásico. por otro lado, todo depende del tipo de película y no de las películas en general. una película de acción necesitará una escena de apertura dinámica, pero un drama de autor no. en definitiva, lo

que creo que hay que tener en cuenta siempre es el espectador de cada tipo de película. por eso, también considero importante antes de analizar un guión que productor y/o director me indiquen cuál es su target potencial.

Nombre del analista de guión: Elena Serra
Fecha: 25 de enero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de informes sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Acostumbro a realizar análisis en profundidad y editajes de guiones. Normalmente vienen de la mano de una productora que tiene un proyecto y quiere mejorarlo para presentarlo a posibles coproductores, televisiones, subvenciones... Y posteriormente realizo el seguimiento del guión, ya que muchas veces el acuerdo implica el editaje de 2/3 versiones de guión.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

Depende del estilo de cada proyecto, enfoco mi análisis de una manera determinada. En proyectos más autorales y artísticos primo sobretodo la coherencia del proyecto consigo mismo, pero en guiones que ellos mismos reclaman seguir un esquema/estructura más clásica, por ejemplo, sí que me apoyo más en las teorías cinematográficas convencionales. No hablo de manuales, sino de convencionalismos que sabemos que funcionan.

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Normalmente las primeras 20 páginas son determinantes para que mi lectura sea más o menos entusiasta.

Si las primeras páginas del guión no me han despertado la curiosidad respecto al tema, al protagonista, o a su aventura... o veo que no está escrito de manera profesional... es inevitable que mi interés decaiga. No obstante, en ocasiones excepcionales me he llevado sorpresas. Guiones que empiezan sin ningún atractivo y que poco a poco van ganándolo y te dejan con un buen sabor de boca.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (*independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

Depende del tipo de película se trabaja un elemento “estrella” determinado: en algunas películas es la estructura, en otras los diálogos, en otra el argumento... Pero casi siempre, por no decir siempre, debemos tener especial atención a los personajes. Un buen protagonista, que crea empatía desde el minuto uno, engancha a la audiencia a pesar que su aventura no sea lo más divertida, ni original.

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? (*de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

Des de mi punto de vista cualquier historia, independientemente que sea arty o comercial, expresa algo: una opinión, un pensamiento, un sentimiento... Me gustan aquellas historias de las que puedo extraer conclusiones, por pequeñas y sencillas que parezcan.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Cualquier historia debe tener su propia coherencia interna. Es

necesario, si se quiere explicar alguna cosa con sentido. Aunque se trate, por ejemplo, de las emociones... Puede que aparentemente las cosas no tengan sentido, pero en el fondo, hasta nuestros pensamientos más recónditos de nuestro subconsciente tienen su propia lógica. Eso no significa que debamos justificarlo y explicarlo todo.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Se trata de verosimilitud. Dentro de cada universo imaginario, debemos hacer que aquello que presentamos sea creíble en ese universo. Las normas las establece el guionista y todas valen por muy raras o locas que parezcan. Lo único que debe hacer el guionista es ser fiel a ellas y no caer en incoherencias.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis ?

Depende del tipo de historia, el orden en el que está construida la trama es determinante. Si el elemento “estrella” que comentábamos antes no es ni el tema, ni el personaje, ni el argumento... sino la estructura temporal de la aventura, es lógico que el modo en cómo esté construida esa estructura será uno de los elementos claves de mi análisis.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Depende del tipo de informe que soliciten: un simple coverage, un análisis exhaustivo que ayude a decidir una compra de guión, o un editing....

En ocasiones se me pide que valore también otros elementos como son: el target, la comercialidad del proyecto, su viabilidad, si tiene

elementos que puedan favorecer la coproducción nacional/internacional, el equipo artístico y técnico adherido al proyecto... o, hasta incluso, nombres de directores que podrían llevar a cabo el proyecto o de guionistas que podrían reescribir el guión.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

Depende del target al que vayamos. En una película de acción buscaremos acción y buenos efectos especiales, en una película de personajes buscaremos unos personajes auténticos y atractivos, con unos buenos diálogos que nos hagan reflexionar sobre temas interesantes.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, *storytelling*, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

De nuevo, depende mucho del tipo de proyecto que se analiza y del productor que te encarga el análisis. Hay productores que siguen pensando en el cine como lo hacían hace 20 años, aunque saben que ahora cuentan con otros recursos en sus manos enfocados, sobretudo, a la comunicación/publicidad de la película. Asimismo hay productores que ya diseñan el guión pensando en aquellas aplicaciones y conexiones transmedia que podrán realizar.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

Sí. Cada target demanda unas cosas u otras y la labor del guionista y del productor es ofrecérselas. En ese sentido, yo debo analizar si se le brinda y de qué modo.

Nombre del analista de guión: Pablo Gómez

Fecha: 27 de enero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de guiones sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Coverage

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

Ahora no me baso ya en libros de análisis de guión porque llevo varios años como analista. Pero sí creo que son importantes al comienzo. Los que más he usado son: "Cuéntalo bien" de Ana Sanz, "Save the cat" de Blake Snyder y "Screenplay" de Syd Field.

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Por supuesto. Por este orden, estaré interesado en el guión:

- si consigo averiguar durante esas 20 primeras páginas qué tipo de película estoy leyendo (si es terror, si es un drama de autor, si es ciencia ficción, etc.).

- si he identificado al protagonista y su objetivo, en el caso de que la historia sea clásica; si he identificado al protagonista y su necesidad no satisfecha, si es una historia autoral.

- si la premisa contiene algún tipo de dilema (ejemplo: siempre me sentiré más atraído por una película que retrate a un síndrome de down queriendo ser presidente de gobierno, que por una película que retrate la masacre del Columbine).

- si el guión refleja que quien lo ha escrito sabe escribir guiones.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (*independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? (*de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

No, no busco encontrar significados o mensajes. Lo que pasa es que he descubierto que cuando una historia consigue explicarse bien, normalmente va acompañada de una tesis, una idea, una actitud vital o una forma de ser. Aunque el autor no haya querido buscarlas. De las historias surgen significados, se quiera o no. Otra cosa es que esos significados sean manidos, originales, incómodos o autocomplacientes.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Sí. Busco que la historia sea coherente consigo misma. Es decir, que sea verosímil dentro de las reglas que ella misma propone. Además de eso, siempre busco que los personajes me sorprendan, que no me resulten predecibles.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Pues lo que he dicho en la pregunta anterior. Más que sean

creíbles, que se ajusten a las reglas que ellas mismas crean al comienzo. Una historia es más creíble cuanto más coherente resulta con el universo que establece al principio. En este sentido, las 20 primeras páginas son esenciales. Si no me has enseñado naves espaciales al principio, no aceptaré que me las enseñes en el Tercer Acto.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis ?

Sí. Por un lado, valoro positivamente una historia cuando me propone una estructura narrativa distinta a lo convencional (tres actos, cronología convencional, etc.). Sin embargo, también la miro más con lupa. Busco, en esos casos, que todo encaje a la perfección.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Me baso en todo lo que dices. Pero siempre, antes que todo eso, hago una valoración general del guión como quien mira el póster de una película antes de comprar la entrada. Intento olvidarme de tecnicidades y me pregunto simplemente: "ahora que he leído el guión, ¿hubiera ido a ver esta película? ¿Sí, no, por qué?" Las primeras respuestas a esta pregunta tan simple son las que me ayudan a enfocar el análisis de guión, no al revés. Además, si estoy haciendo coverage para una productora determinada, evidentemente tengo en cuenta la línea editorial de la productora.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

No, más allá de lo evidente (un mínimo de presupuesto y un mínimo de reparto o talento conocido). Si nos ceñimos al guión, no creo

que haya recetas. Hay historias muy simples, repeticiones de argumentos universales de toda la vida, que siguen funcionando, y otras que no. Y de la misma manera, hay historias muy novedosas que plantean propuestas originales que funcionan y otras que no. Sé analizar a posteriori qué es lo que, en cada caso, ha hecho que cada una de esas historias triunfen o fracasen. Pero al contrario, no.

Lo que sí creo es que, cuanto mayor sea el dilema que plantea la premisa de una historia, mayor atractivo tendrá. Es decir, más gente querrá ir a ver esa historia inicialmente. Lo que pasa es que esto no es garantía de nada. Luego podrá ser que el desarrollo de la premisa sea un desastre, se corra el boca oreja, y la película termine resultando un fracaso total.

11. *¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, storytelling, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?*

No. Siento no poder desarrollar más esto, pero no. Me influye, a veces, la estética del cómic, que es más cercana a mi generación (yo no he jugado a videojuegos tanto como leído cómics), pero creo que esa influencia es más visual que narrativa.

12. *En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?*

No. Yo sigo teniendo en cuenta el espectador de toda la vida, al que le basta si una historia entretiene o no.

Nombre del analista de guión: Julia Fontana

Fecha: 28 de enero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de guiones sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Hago lecturas de filtro, análisis en profundidad y análisis de seguimiento.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

No me baso en ningún libro directamente, pero sí en las nociones que aprendí de McKee y de Syd Field, y en las cosas que aprendí en la carrera de CAV y en el Máster de UCLA. Uso los términos técnicos para corroborar cosas que están basadas en el sentido común, porque los términos técnicos ayudan a objetivar una experiencia que es muy subjetiva y, por tanto, difícil de convertir en algo científico y/o universal. Al objetivarlo, es más fácil argumentar por qué algo no funciona, averiguar cómo solucionarlo y convencer a quien se tenga que convencer de que no estoy dando sólo una opinión personal, sino que es probable que mis impresiones sean compartidas por la mayoría. En suma, me parece que el paradigma que han establecido los teóricos se basa en cosas de sentido común y que tiene que ver con la naturaleza humana más básica: por ejemplo, para la enorme mayoría de gente será más aburrida la historia de alguien que no quiere nada que la de

alguien que lucha por un objetivo. Por tanto, parto siempre del sentido común, pero me apoyo en los tecnicismos para que mi análisis sea más útil y mejor recibido. Por ejemplo, diré, “uno de los problemas del Segundo Acto es que el protagonista es excesivamente pasivo porque la trama le ha colocado en una situación en la que no puede hacer nada, lo que nos impide empatizar con él” en vez de “como el protagonista no puede hacer nada para solucionar su situación durante la mayor parte de la historia, nos parece un inútil y por eso lo que le pasa no nos importa ni nos emociona”.

(Tal como lo recuerdo, “Cuéntalo bien”, de Ana Sanz-Magallón muestra muchos ejemplos de esta teoría).

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Sin duda. Si el guión es muy malo, también lo sé en la primera página. Lo primero es un tema de formato, y con esto no me refiero sólo a que el guionista haya utilizado Courier 12 y marginación adecuada, sino a que demuestre conocer el lenguaje del guión: la necesidad de contar lo que es filmable y presente, así como la capacidad para dramatizar lo que los personajes sienten, quieren o piensan. Los diálogos también dan muchas pistas enseguida acerca de si nos encontramos en manos de un guionista que sabe lo que está haciendo; cuando uno ha visto o leído suficientes películas (en versión original), sabe reconocer inmediatamente cuándo los personajes están hablando por sí mismos o lo están haciendo a través de su autor.

Si el guión cumple con estas características básicas, lo que me dice que va a ser un guión interesante es tener la sensación de que alguien está a los mandos de esta historia y sabe lo que quiere contar y por qué. Eso lo noto en que:

Estoy en un mundo que parece coherente. A lo mejor no se me han explicado todas las reglas que rigen este mundo antes de la página 10, pero tengo la sensación de que esas normas existen y de que el guionista las va a cumplir, sea esto una película de fantasía, ciencia ficción o un drama costumbrista. Veo que, si respeto mi parte del pacto tácito de la ficción, voy a pasar un buen rato de intriga o de risas o de emoción o de algo.

Tengo una cierta idea de qué va a ir la historia: tengo la sensación de que he conocido al menos a un personaje que va a ser el (o uno de los) protagonista/s y/o de que se ha sugerido algún tipo de conflicto o misterio que la trama explorará.

SEGUNDA PARTE

4. *¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.)*

Creo que el único elemento indispensable es que el guionista sepa qué historia está contando, por qué lo está haciendo de esta manera y por qué a mí cómo lector me tiene que interesar y/o emocionar, es decir, que haya una intención creativa muy clara.

Por lo demás, hay una serie de elementos que suelen funcionar, como:

- *Un protagonista con el deseo y la capacidad (remota, pero factible) de lograr un objetivo*
- *Una trama con conflicto en la que el protagonista lucha por el objetivo*
- *Que alguien (alguno de los personajes, o nosotros como lectores/espectadores) cambie o aprenda algo a lo largo de la historia*
- *Personajes complejos e interesantes*
- *Emoción y/o entretenimiento: sorpresas y decepciones, satisfacción y frustración de expectativas*

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? *(de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty).*

Como digo más arriba, la intención creativa para mí es fundamental y creo que, cuando se cumple, la historia tiene un significado. Incluso de las historias en las que la intención principal del guionista parece ser entretener al lector / espectador se desprenderá un cierto significado.

No busco un tipo de significado concreto, pero sí me parece satisfactorio darme cuenta de que quien ha escrito el guión tiene algo que decir, porque eso es lo que hace que una historia perdure en mi memoria y en el tiempo. Dicho esto, no busco dicho significado hasta que no he terminado el guión y, en los mejores guiones, es algo que sale a mi encuentro sin que yo tenga necesidad de buscarlo.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Sí. Me resulta imposible conectar con la historia si no la entiendo y si no me parece coherente, es decir, si me va generando preguntas a cada paso. Me viene a la cabeza HER, que es el ejemplo perfecto de un guión que va respondiendo las preguntas que le surgen al espectador justo al ritmo al que a éste le asaltan las dudas, yendo siempre un paso por delante. Esto nos hace sentir que la historia está bajo control y que estamos en buenas manos. Poder entregarse a la historia y a sus creadores es fundamental para disfrutarla, y no podemos entregarnos a algo que nos parece tramposo, incoherente y lleno de agujeros. Por lo demás, no busco un tipo de coherencia particular, sólo que ésta exista.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Ésta me parece una respuesta complicada; tal como explica LIFE OF PI perfectamente, no siempre las historias más creíbles son las mejores. Por ejemplo, no es creíble que una reina pueda helar el mundo y, sin embargo, FROZEN tiene un guión espléndido. Tampoco necesariamente las historias más reales son las más creíbles: ¿es creíble, por ejemplo, que un hombre sobreviva 127 horas sin apenas agua ni comida y que se corte su propio brazo para liberarse de la roca que le tiene atrapado? Hay películas en las que Tom Cruise, Bruce Willis o Harrison Ford sobreviven a las piruetas más imposibles, y no por ello podemos considerar que los guiones de dichas películas estén mal, al revés: cuanto más inventiva y original sea la secuencia de acción, más reconocimiento merece el guionista en el contexto de ese género.

En suma, creo que una historia no tiene por qué ser creíble para ser buena. Sí debe, no obstante, respetar el pacto tácito que establece con la audiencia cuando comienza, y que se establece, yo creo, en base a las convenciones de género y la experiencia humana. No creo que haya un pacto predefinido con una serie de condiciones “de serie” que puedan aplicarse a todas las historias, pero sí creo que toda historia de calidad debe establecer dicho pacto y definirlo bien.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis?

Para mí, la estructura es una herramienta más que tiene el guionista para comunicarme su intención creativa, por lo que sólo busco que se ajuste a la historia de forma coherente. Si, por ejemplo, la historia va sobre la naturaleza cambiante de los recuerdos, valoro positivamente que la estructura juegue con eso; si la historia va sobre la capacidad terapéutica de la ficción, valoraré positivamente que el guión esté estructurado de tal manera que juegue con la realidad y la ficción, etc. Por supuesto,

viceversa: si una trama está construida de manera artificiosa sin necesidad (me viene a la cabeza 21 GRAMOS), lo valoraré negativamente.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Me fijo en los elementos separados, claro, y tengo que valorarlos individualmente porque así suelen estar estructuradas las plantillas de los informes, pero la valoración más importante la hago pensando en cómo interactúan esos elementos entre sí. Podemos saber si la estructura o los diálogos están mal en sí mismos, pero no podemos saber si están bien (o lo mejor que podrían estar) si no los valoramos como partes del todo.

En cuanto a otros elementos, valoro también:

- *La premisa: ¿hay un concepto claro que se pueda pitchear?*
- *El tema: si lo hay, si está claro, si es interesante...*
- *Las posibilidades de la historia como producto: si tiene un lugar en el mercado, cuán comercial es, qué tipo de público puede atraer, si apunta una estrategia de financiación clara o no...*
- *El uso del lenguaje cinematográfico: ¿está escrita de forma visual?*
- *el encaje en la línea editorial de la productora, si es que lo estoy leyendo para una productora concreta (por ejemplo, para Participant Media, tengo que valorar la presencia o ausencia de un elemento de “acción social”).*

En definitiva, trato de averiguar si me encuentro ante “una película” o sólo un guión.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

Tal vez debería matizar que una cosa es que la historia funcione y otra, que el público quiera ir a verla. Lo primero es una experiencia a posteriori, mientras que lo segundo es una cuestión de anticipación y más de marketing. Yo en mis informes tengo que tener en cuenta las dos cosas, pero no siempre van unidas: hay películas que funcionan que no resultan muy atractivas, y al revés, películas con un gran gancho comercial que luego decepcionan.

En cuanto a los criterios indispensables, no estoy segura de poder contestar esta pregunta de forma distinta a como he contestado a la pregunta 4.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, storytelling, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

No, en absoluto. Quizás debería tenerlo en cuenta, pero yo sólo valoro si el guión funciona como largometraje cinematográfico. Hasta el momento, no he considerado que sea parte de mi trabajo valorar si además puede dar para una atracción en un parque de atracciones, una app. o un videojuego.

Dicho esto, sí que creo que, por haber nacido en una época en la que el arte de la narración se ha sofisticado tanto, inconscientemente exijo una serie de cosas a las historias que no les exigiría si no hubiera tantas otras experiencias emocionantes a mi alcance.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

Como digo en el último párrafo de mi respuesta a la pregunta 11, no lo tengo en cuenta de forma consciente, pero, al ser yo misma una prosumidora, instintivamente estoy segura de que lo incorporo a mi análisis. Los guiones tienen que ser conscientes de que el espectador se ha vuelto más exigente (ver, por ejemplo, las estrategias metanarrativas de SHREK; o cómo FROZEN subvierte –sin traicionar del todo—todas las expectativas del género); y yo, como analista, también debo serlo.

Nombre del analista de guión: Amèlia Mora

Fecha: 14 de febrero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de guiones sueles realizar? Coverage (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Análisis en profundidad y análisis de seguimiento.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

Mi principal herramienta para la formación teórica como guionista/analista fueron los manuales de guión. Es decir, como analista uso lo que aprendí de ellos, pero no recorro a ellos cuando estoy realizando un análisis. Recorro más a ellos para escribir.

No creo que un analista deba tener un manual de guión al lado cuando esté trabajando, pero sí creo que debe estar formado. Por lo tanto, si su herramienta de formación son los manuales, sí que los considero indispensables.

También creo que a un analista nunca le hará daño haber leído unos cuantos manuales de guión para conocer diferentes opiniones, tendencias y reflexiones.

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Yo en este aspecto siempre he sido un poco lenta. Hay muchas veces que sí, que lo ves muy claramente: formato no profesional (nunca he visto un guión mal formateado con un contenido estupendo), malos diálogos, una presentación larguísima sin que suceda nada en esas primeras páginas, personajes mal presentados,...

Pero en general necesito llegar a la página 30-40 para acabar de convencerme de cómo irá la cosa. Muchas veces los primeros actos salen bastante bien, pero al entrar en el Segundo Acto la narración se hunde.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.)

Principalmente, unos personajes a los que el espectador comprenda y pueda importarle qué les sucede.

También que estos personajes busquen algo (objetivo) pero haya obstáculos en su camino (dicho de otra manera: que pasen cosas).

Y que la narración sea verosímil y coherente. Es decir, no faltar al respeto a la inteligencia del espectador.

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? (de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty).

Sí. No es que busque ningún significado concreto, pero creo que aquellas historias que invitan a reflexionar con un mínimo de madurez sobre algún tema trascienden más.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Sí. Por un lado, necesito comprender lo que me están contando. Sólo le tolero desconciertos narrativos a David Lynch en películas como Carretera Perdida o Mullholand Drive.

En cuanto a la coherencia, sí, busco que la historia sea coherente con el mundo descrito. Cuando un guión contradice las normas o características del mundo que se han sentado al inicio, me pongo negra. Es algo que siempre vigilo mucho porque para mí es una manera de respetar al espectador, pero una vez un director me dijo que se saltaba algo que él mismo había plantado en beneficio de la emoción. Pensé que seguramente el espectador se lo toleraría, pero sinceramente, me pareció una excusa barata para no tener que romperse la cabeza.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Para mí, credibilidad y coherencia van de la mano. Creo que una historia será creíble (sí, para mí es necesario) si es coherente consigo misma (con el mundo que ha presentado).

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis ?

No.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Sí. También tengo en cuenta el concepto de la historia, la coherencia interna, el significado/tema/mensaje,...

Después, cada guión es un mundo. Desgraciadamente, con la gran mayoría tengo suficiente en hacer un análisis centrándome en argumento, personajes, estructura y poco más, porque tienen tantos problemas que es imposible ir más allá. Ahora bien, en aquellos guiones que están por encima de la media, ya puedes fijarte en otras cuestiones, como las posibilidades estéticas, la poesía visual, simbología, etc. Pero en fin, en la base de mis análisis siempre están los elementos que mencionas en la pregunta.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

Sinceramente, ni idea. Creo que depende del tipo de espectador al que te dirijas. Como mucho, te diría que un concepto fácilmente explicable es la manera más efectiva de captar la atención o no del espectador. Aunque después hay gente que, por ejemplo, con la promesa de grandes efectos especiales y espectacularidad tienen suficiente.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, *storytelling*, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

No. Como mucho, puedo leerlos buscando la posibilidad de expandir el mundo de la película a otros soportes. Pero de momento ningún productor me lo ha pedido. Al menos en España todavía no se estila mucho.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

La verdad es que de momento no se ha dado el caso. Si tuviera que analizar un proyecto que prevé expandirse a otros soportes, y por lo tanto dar el papel de prosumidor al espectador, sí que lo tendría en cuenta, valorando de qué manera se lo podrá hacer partícipe.

Nombre del analista de guión: Carles Mallol

Fecha: 23 de febrero de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de guiones sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Majoritàriament lectures de filtre. En alguns casos anàlisis en profunditat.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

Mai no remeto a manuals de guió, tot i que evidentment la meva formació els ha tingut en compte. Segueixo pautes que segurament estan en aquells llibres però que m'he organitzat a la meva manera. No utilitzo conceptes que apareguin en manuals de guió, o no almenys de forma metòdica.

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

Totalment. En primer lloc, la construcció del guió ja marca si té una textura cinematogràfica professional o no. Més enllà, a nivell de contingut, els personatges i la pròpia trama marquen el nivell qualitatiu del guió. Sense uns bons personatges i un bon detonant és difícil que el guió funcioni, i això es detecta a les primeres vint pàgines.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (*independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

Elements imprescindibles: una bona història, que connecti amb l'espectador i uns personatges empàtics. L'estructura i els diàlegs són elements secundaris, tot i que importantíssims per donar bona forma al film. Amb uns mals diàlegs o una estructura confusa no s'aguanten ni una bona història ni uns bons personatges.

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? (*de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

Un bon guió no ha de tenir necessàriament ni uns conceptes profunds ni molt intel·lectuals. Ha de saber connectar amb l'espectador i fer-li viure una experiència irrepètible. A partir d'aquí el concepte de la pel·lícula pren forma. No busco conceptes per determinar si un guió és bo.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Absolutament. Malgrat que la pel·lícula sigui molt arty, hi ha d'haver un univers dramàtic coherent, comprensible. Les regles del joc han de ser clares, si no la pel·lícula no funciona.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Insisteixo: el món és creïble si tots els elements del guió van a la una. Per ser creïble la història, hi ha d'haver connexió emocional amb el públic.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis?

Per res. La construcció de l'estructura forma part de la textura del guió. No suposa cap dificultat de lectura mentre tingui unes regles clares.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Sí, són els elements que analitzo. Més enllà també busco el target al que es dirigeix i si tots els elements tenen coherència amb això.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

El públic ha d'entendre el funcionament de la pel·lícula i poder-se-la fer seva, per molt allunyada que sigui la historia. Hi ha d'haver una identificació emocional forta i alhora una versemblança que ve donada per uns bons personatges i un bon joc narratiu, sense trampes.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, *storytelling*, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

No necessàriament. La lectura segueix el mateix procés, tenint en compte que molts guions juguen amb unes estructures que potser abans no tenien en compte.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador, relacionado a diario con los nuevos medios, durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

Poques pel·lícules pensen en aquets tipus d'espectador. I, de fet, ja fa molt que estem acostumats a pel·lícules multirreferencials. Poques exploren un espectador multimèdia.

Nombre del analista de guión: Ana Sanz Magallón
Fecha: 30 de marzo de 2014

**ENTREVISTA ANALISTA DE GUIÓN:
ELEMENTOS CLAVE DE LA NARRATIVA
CINEMATOGRAFICA EN LA INDUSTRIA DEL SIGLO XXI**

PRIMERA PARTE

1. ¿Qué tipo de informes sueles realizar? *Coverage* (lecturas de filtro), análisis en profundidad, análisis de seguimiento, otros...

Lo que más hago son notas de desarrollo, señalando los aspectos mejorables de un guión y dando sugerencias.

2. ¿Te basas en manuales de guión para elaborar tus análisis? Si es así, ¿cuáles? ¿Crees indispensables los manuales de guión para poder ser analista?

No me baso en un manual de guión en concreto, aunque leo todos los que puedo y supongo que me influyen

3. ¿Pasadas las diez/veinte primeras páginas del guión, puedes determinar si va a ser un guión interesante o no? Si es así, qué elementos te lo demuestran?

La profesionalidad en la escritura y que se me hagan cortas esas 10 o 20 páginas me animan a pensar que el guión estará bien.

SEGUNDA PARTE

4. ¿Una vez leído el guión, qué elementos crees indispensables para que funcione la historia? (*independientemente de que el guión sea un film comercial o arty.*)

Que el guión emocione –en el sentido o de “thrilling” o de “moving” es, creo, la mejor señal de que la historia funciona.

5. ¿Buscas encontrar algún significado en la historia? Si es así, ¿qué tipo de significado buscas dentro de la historia? *(de nuevo, independientemente de que el guión sea un film comercial o arty)*.

Generalmente uso el significado de la historia (en el sentido de “tema”, “visión del mundo del autor”) como herramienta de desarrollo, aunque si el guión tiene fallos evidentes, o si está muy bien y sólo habría que hacerle un pulido menor en secuencias puntuales, no dedico mucho tiempo a pensar sobre su significado.

6. ¿Buscas algún tipo de comprensibilidad y/o coherencia en la historia durante la lectura? ¿De qué tipo?

Busco que los personajes sean coherentes, para “comprensibilidad” me basta que las acciones se entiendan.

7. ¿Te resulta necesario que las historias sean creíbles? Si es así, ¿cuáles son los factores que crees que las hacen más o menos creíbles?

Sí necesito creerme la historia, aunque sea fantástica. Para mí una historia es creíble si, en el universo en el que ocurre, los personajes reaccionan de forma que yo pueda entender por qué reaccionan así. Suelo encontrarme problemas de credibilidad cuando el autor ha buscado más lo pelicularo o pirotécnico que lo “lógico / psicológico” en la historia.

8. ¿El orden en el que está construida la trama y la historia te influencia tu lectura y el posterior análisis ?

Sí, la estructura afecta mucho lo “efectiva” que me resulte la historia, y por tanto mi juicio sobre ella.

9. Te basas en la construcción de personajes, estructura, diálogos, escenas, para tu análisis o buscas otros elementos más allá de ellos? Si es así, ¿cuáles son?

Difícil de contestar: cada guión es un mundo, y cada análisis depende del guión... Empíricamente, creo que en lo que más me baso es en los personajes y lo que van decidiendo hacer a lo largo de la historia, sobre todo en el final –y en el mensaje que se desprende de ese final.

TERCERA PARTE

10. ¿Hay algún criterio que creas indispensable para que una historia funcione, es decir, para que el público quiera ir a verla?

Lo del público depende tanto de factores ajenos al guión (casting, promoción...) Pero de nuevo creo que lo “emocionante”, en el sentido que sea, es imprescindible.

11. ¿Las nuevas tecnologías (videojuegos, internet, apps.) y las nuevas narrativas (hipertexto, storytelling, narrativa transmedia...) que han surgido entorno a ellas han influido la manera como lees los guiones de largometrajes para cine?

No, no me influyen en la manera en la que leo, aunque si es una historia con posibilidades de contarse en distintas plataformas (y conviniera tenerlo en cuenta al desarrollar el guión para el largometraje cinematográfico), posiblemente lo diría en las notas o en las conversaciones con el productor.

12. En relación a la pregunta anterior, ¿tienes en cuenta el nuevo espectador durante tus análisis? Si es que sí, ¿en qué sentido?

No, por trabajar sobre todo con largometrajes pensados para cine, sólo suelo tener en cuenta “qué hará que la gente vaya al cine a ver esta película”; o “una vez que han entrado a ver esta película, cómo conseguir que les guste más”.