

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Grado en Comunicación Audiovisual



UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA

“AUTOR Y ESPECTADOR COMO GENERADORES DE SENTIDO EN EL CINE DE CHRISTOPHER NOLAN”

TRABAJO FINAL DE GRADO

Autor/a:
Ponce Company, Ester

Tutor/a:
Burgos Ramírez, Enric Antoni

GANDIA, 2015

RESUMEN

La presente memoria se basa en la investigación de los recursos tanto narrativos como expresivos empleados en la narrativa audiovisual de las obras cinematográficas de Christopher Nolan. En primer lugar, el documento consiste en describir la forma en la que el director presenta y estructura sus películas, además del lenguaje del que se sirve para conseguirlo.

Más tarde se abrirá el debate sobre la necesidad del "cine de autor" y en la creación de un autor implícito o no. Una forma alejada en cierta medida de los cánones del cine Hollywoodiense, los cuales nos tienen acostumbrados a películas por encargo. La consecuencia, un cine impersonal donde la huella del autor es tan débil que en muchos casos no llega a percibirse. Se analizarán algunos de los recursos narrativos más relevantes en el cine de Christopher Nolan: El papel esencial del espectador implícito como generador de sentido y el dominio que ejerce de la focalización y dosificación de la información en el relato. Otro de los principales recursos utilizados es la percepción psicológica de los personajes que demanda la audiencia, cada vez más complejos y heterogéneos. Además se hablará del tiempo y el espacio narrativos, puesto que Christopher Nolan ejerce un gran dominio sobre estas coordenadas.

Por último, y como reflexión final, la narrativa no lineal como creadora de los "mind game films" formulando rompecabezas que el espectador deberá resolver.

Por lo tanto a través de lecturas de autores de renombre se profundizará en cada concepto para más tarde analizarlo a través de su filmografía, en concreto en dos de sus obras más relevantes *Memento* e *Inception* aplicando los conocimientos de los autores, junto al criterio propio, extrayendo así novedosas conclusiones.

Palabras clave: Nolan, narrativa, autor, espectador.

ABSTRACT

The main goal of this study is to analyze the narrative and expressive resources that the director Christopher Nolan used in his two most famous films *Memento* and *Inception*.

Firstly the document describes how the director introduces and designs the structure of these two films, and the language resources he uses in order to do so.

Then, it opens the debate about the "auteur cinema" and about the necessity of an implicit author. The "auteur cinema" is a different way of making films, far away from the Hollywood cinema cannons, where the directors do not make the films that they want, but they just do it as a project on request. The consequence is an impersonal cinema, where it is almost impossible to realize who the director is. It also analyzes the most relevant narrative resources in the Christopher films: The essential role of the viewer as sense generator, the director dominance in the information focusing and its dosage along the film. Another of the main resources is the psychological perception of the more and more complex and heterogeneous characters that audiences ask for. In addition, the essay will deal with narrative time and space, because Christopher Nolan is a reference in these two fields.

Last but not least, the paper reflects on the non-linear narrative. This narrative leads to "mind game films" which create jigsaw puzzles that the viewer must solve.

The paper will try to offer some insight through well-known authors' readings, applying their concepts to the study of *Memento* and *Inception* and reaching well-based conclusions.

Key words: Christopher Nolan, narrative, author, spectator.

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Establecemos conceptos narrativos	
2.1 Un repaso a las corrientes del cine.....	7
2.2 Un joven autor con grandes influencias.....	8

BLOQUE I: ANÁLISIS TEÓRICO

3. Autor y espectador implícitos como generadores de sentido.....	9
4. Recursos narrativos más relevantes en el cine de Christopher Nolan.....	13
4.1 La focalización y el dominio de la dosificación de la información.....	13
4.2 La percepción psicológica del personaje.....	16
4.3 El espacio cinematográfico y la creación de laberintos narrativos.....	19
4.4 El tiempo cinematográfico.....	22
4.5 El montaje invertido generador de la narrativa no lineal.....	25

BLOQUE II: ANÁLISIS PRAGMÁTICO

5. Análisis <i>Memento</i> .	
5.1 Ficha técnica.....	28
5.2 Recursos narrativos más relevantes en <i>Memento</i>	
5.2.1 El montaje invertido como generador de la narrativa no lineal.....	29
5.2.2 La focalización y el dominio de la dosificación de la información.....	32
5.2.3 La percepción psicológica del personaje.....	33
5.3 Recursos expresivos.....	34
5.4 Análisis de una escena.....	35
6. Análisis <i>Inception</i> .	
6.1 Ficha técnica.....	36
6.2 Recursos narrativos más relevantes en <i>Inception</i>	
6.2.1 El espacio cinematográfico y la creación de laberintos narrativos.....	37
6.2.2 El tiempo cinematográfico por niveles.....	41
6.2.3 El montaje invertido como generador de la narrativa no lineal.....	43
6.3 Recursos expresivos.....	44
6.4 Análisis de una escena.....	46

7. Conclusión.....46

8. Bibliografía.....49

9. Anexos

 9.1 Imágenes de *Memento* e *Inception*.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

FIGURA1: Esquema autor/espectador implícito VS autor/espectador real.....11

FIGURA 2: Narrativa no lineal de *Memento*.....30

FIGURA 3: Niveles sueños de *Inception*.....39

1. Introducción:

Durante este trabajo vamos a centrarnos, sobretodo, en dos figuras narrativas, la de *autor* y *espectador implícitos*. A modo de aclaración, acotaremos el primer término definiéndolo como el creador de la historia que posee el mayor control sobre los acontecimientos de la obra producida. El *espectador implícito* será a quién va dirigida esa obra y quien se encargará de interpretarla. Por lo tanto durante la memoria, debatiremos qué es el "cine de autor" a través de múltiples definiciones y lo opondremos a otro cine más comercial donde la figura del autor es relevada por una producción en serie e impersonal que busca primordialmente un beneficio económico. De este modo trataremos de demostrar de qué forma Christopher Nolan se convierte en un *autor implícito*, y como deja su huella en cada uno de sus films. Se tratarán de responder preguntas como qué es el *autor implícito* y qué importancia tiene en el cine de Christopher Nolan. Además se exaltará otra figura de gran relevancia como es la del *espectador implícito*, una figura necesaria también en este tipo de cine y que aportará gran parte del sentido al film.

En definitiva, exaltaremos dos figuras esenciales para la creación de un cine donde primará el discurso y la comunicación entre autor-espectador.

Por lo tanto el objetivo principal del trabajo es establecer los principales recursos de la narrativa audiovisual de los que Christopher Nolan se sirve en sus películas. Una vez establecidos los recursos, analizaremos cada uno de ellos, y se deducirá qué aporta cada uno de ellos al total de la obra, siempre contrastando diferentes opiniones de teóricos y críticos cinematográficos para finalmente proceder al análisis práctico de dos de sus películas más relevantes.

Los límites del trabajo son precisos. Podemos decir de lo que no trata esta memoria. No es una recopilación de la historia de la narrativa cinematográfica, tampoco un resumen de los diferentes recursos que se pueden emplear en un film, ni pretende ofrecer nuevas fórmulas sobre cómo construir análisis narrativos.

Nuestra prioridad consiste en acercarse a las técnicas del director Christopher Nolan, por lo que la memoria se centra en el análisis de los recursos más importantes en el cine de nuestro director. Además, se pretende marcar distancia con los farragosos libros sobre narrativa, difíciles de leer e interpretar, de manera que cualquier persona con un mínimo de conocimientos audiovisuales pueda adquirir mediante la lectura del presente trabajo ciertas nociones básicas y entender los mecanismos empleados para crear estas excelentes obras cinematográficas.

El tema elegido es la narrativa fílmica, la forma en la que Christopher Nolan estructura y presenta sus películas y qué lenguaje utiliza para hacer llegar sus films a ese *espectador implícito*.

El comienzo de la memoria es uno de los pilares de ésta, puesto que trata del debate entre *autor implícito* o *explícito*. En estas obras se trata de que el espectador consiga identificarse tanto con los personajes como con esa figura (*autor implícito*) que se esconde detrás de cada uno de esos personajes.

Durante toda la memoria se hablará de dos tipos de recursos, los *narrativos*, más relevantes y los *expresivos* que son un complemento de los anteriores en estas obras. Los *recursos narrativos* son usados por el autor para construir y estructurar el discurso. Este lenguaje está plagado de técnicas y cada una de ellas posee un significado diferente que conseguirá transmitir distintos tipos de mensajes al espectador. Destripando el lenguaje cinematográfico se consigue conocer de qué manera y mediante qué recursos se puede llegar a crear una obra cinematográfica de calidad. Por otro lado, sobretodo en el parte pragmática, se han de desmenuzar los *recursos expresivos* de los dos films. Estos pertenecen a la parte técnica del film, como los parámetros de la imagen, los movimientos de cámara o la dirección artística.

Los recursos más relevantes que se han escogido para el análisis completo de cada uno de los films son la focalización y dosificación de la información, la percepción psicológica del personaje, el espacio cinematográfico, el *tiempo narrativo* y en última instancia, la narrativa no lineal y el montaje. Que se encuentren en este orden tiene un porqué. En primer lugar, la manera como Nolan utiliza la focalización y la dosificación decidiendo qué muestra y qué no y cuándo lo hace es algo que resulta fundamental para acercarse a todos sus films. En segundo lugar, en todas sus obras siempre aparecen personajes complejos y heterogéneos, es un recurso que es parte de su sello de identidad. El espacio y el tiempo son dos coordenadas que van unidas, la primera, la del espacio, es una coordenada esencial en la narrativa cinematográfica, de la que en pocos casos se puede prescindir.

Pero Nolan, lo convierte en uno de los mayores protagonistas en algunas de sus obras como en *Inception* (Origen. Dir. Christopher Nolan. Warner Bros. 2010)

No le resta importancia al tiempo, y consigue ejercer un dominio sobre éste de forma magistral, jugando con recursos como la *dilatación y aceleración del tiempo* cinematográfico, además de los *flashbacks* en lo que profundizaremos a lo largo de la memoria. Por último, trataremos otro recurso muy unido al tiempo como es la narrativa no lineal. Nolan no se conforma con jugar con el tiempo narratológico, sino que lo hace también con el tiempo y el orden real del film, trastocándolo y deformándolo, e introduciendo con ello al espectador en el juego que le propone y que deberá descifrar.

En cuanto a la metodología empleada para la realización de la memoria, se ha procedido en primer lugar a la selección de las lecturas que se adaptaban mejor al tema escogido. Lecturas centradas en gran medida en el lenguaje cinematográfico y en la narrativa audiovisual, para más tarde analizarlas en profundidad extrayendo multitud de conocimientos y las primeras conclusiones. En segundo lugar, se han desgranado cada uno de esos recursos, estableciendo cuáles de ellos son los más relevantes en las obras de Nolan. Finalmente, se han extraído todas las conclusiones propias, siempre mediante la técnica del contraste de opiniones. La memoria ha sido dividida en dos marcos, el teórico y el pragmático, consistiendo este último en analizar tanto los *recursos narrativos* como *expresivos* de dos de las películas más relevantes de nuestro director, poniendo en práctica todos los conocimientos explicados en el marco teórico. *Memento* (dir. Christopher Nolan, Newmarket films. Team Todd. 2000) e *Inception* han sido las películas elegidas.

Las etapas que se han seguido para la realización del trabajo van muy unidas a la metodología. La primera etapa consistió en leer y recopilar todo tipo de teorías sobre narrativa, para seguidamente establecer los puntos principales del índice de la memoria. Una vez establecidos los objetivos, la segunda etapa consistió en redactar de la manera más clara y concisa posible los recursos narrativos más relevantes. Por último, con todos y cada uno de estos puntos claros y descritos, y tras varios visionados se ha procedido al análisis de las dos películas, intentando en todo momento buscar la coherencia con el resto del trabajo. De esta manera, en cada película se han desarrollado tres conceptos del marco teórico, repitiendo en ambas un único concepto, la narrativa no lineal. En *Memento*, la percepción psicológica del personaje y la focalización y dosificación de la información, han sido los dos recursos analizados, junto con la narrativa no lineal. En cambio, en *Inception* se ha optado por el tiempo y el espacio narrativo, dos de los recursos más relevantes en el film. Así, los seis recursos desarrollados se han repartido entre las dos películas, huyendo de caer en repeticiones.

Por último, nombraremos alguna de las dificultades que han ido surgiendo durante el desarrollo de la memoria, frecuentes en este tipo de trabajos. Es complicado, con todo lo que se ha escrito de narrativa, decidir entre tantos autores, en cuales basarse y citar en la memoria. Refutar los argumentos de un teórico con mucha experiencia es una tarea complicada en la que hay que mostrar respeto y siempre hacerlo con fundamentos, pero es cierto que hay que defender los argumentos de uno mismo e intentar que un trabajo de un tema tan frecuentado y estudiado aporte algo nuevo, por minúsculo que sea.

En definitiva, se ha tratado en todo momento de recopilar de forma condensada y clara, los recursos tanto *narrativos* como *expresivos*, más relevantes e importantes en la narrativa audiovisual de Christopher Nolan, con un lenguaje claro, marcando cierta distancia con los libros densos de narrativa y semiótica. Se ha tratado de crear un análisis exhaustivo del lenguaje y los recursos necesarios enfatizando en las dos figuras intertextuales de *autor* y *espectador implícitos* y en otro tipo de narrativa que poco a poco va proliferando en el panorama cinematográfico: *la narrativa no lineal*. Una narrativa que consigue que la trama no se muestre del todo clara impidiendo el perfecto entendimiento del argumento, lo que dificulta la total comprensión y transparencia del relato, proponiendo un enigma al espectador. Un cine que dista mucho de la transparencia a la que nos tiene acostumbrados el *cine clásico*.

2. Establecemos conceptos

2.1 Un repaso a las corrientes del cine

En primer lugar comenzaremos con el concepto más inmediato y básico, el de *Narrativa Audiovisual*. Son dos palabras con una gran amplitud de significados, pero en su sentido más específico se trata de "La facultad o capacidad de que disponen las imágenes visuales o acústicas para contar historias, es decir, para articularse con otras imágenes y elementos portadores de significación hasta el punto de configurar discursos constructivos de textos, cuyo significado son las historias" Jesús García Jiménez (1994:33). Por consiguiente, las imágenes y los sonidos en el mundo audiovisual se unen para crear un significado concreto. Gracias a un lenguaje compuesto por signos, técnicas, recursos narrativos y expresivos el autor hace llegar un mensaje al espectador que éste interpretará de una manera u otra. Es un acto comunicativo donde existe un emisor y un receptor, donde a través de la narración el receptor capta el mensaje de manera continúa. "Una relación altamente conflictiva es la que se da entre autor y espectador, solamente posible a través de la obra (el film), que actúa como ente mediador." Francisco Javier Gómez Tarín (2008:46)

El objetivo de la Narrativa Audiovisual (en conjunto) es estudiar de qué manera las imágenes y sonidos se han compuesto para hacer llegar un mensaje determinado al espectador. "La Narrativa Audiovisual como disciplina teórico-práctica, que tiene por objeto descubrir, describir, explicar y aplicar la capacidad de la imagen visual y acústica para contar historias [...]" Jesús García Jiménez (1994:35)

Lo que marca la diferencia en el cine de Christopher Nolan es la manera de contar estos relatos plagados de recursos y técnicas jugando siempre con el espectador a través del uso del tiempo y el espacio. El director crea un mundo donde los sueños y las enfermedades mentales distorsionan la realidad tal y como la conocemos y se sirve de algunos recursos narrativos para conseguir este fin. Consigue que el espectador sea partícipe y cómplice de la historia, de modo que lo obliga a estar muy atento a la trama para poder llegar a las conclusiones correctas. Por lo tanto entendemos que es un cine donde existen dos figuras fundamentales (que más tarde analizaremos con profundidad), el *autor implícito*, quien crea y estructura el relato y el *espectador implícito* quien le da sentido y coherencia a toda la información recibida.

El cine que vamos a tratar es un cine donde el director se convierte en autor, donde la huella personal de éste marca todo el film. No solo en el cine independiente ha sucedido esto, muchos son los autores de Hollywood que han logrado a lo largo de la historia, crear un cine personal donde su huella es perfectamente reconocible por el espectador.

Las obras de Christopher Nolan se encuentran en la corriente *postmodernista*, una corriente de los años 80 donde surgieron directores reconocidos como Quentin Tarantino o Atom Egoyan. Es en este momento cuando surge una corriente donde se valora y persigue el cine de autor, un cine donde las películas son un producto de la expresión personal de cada director, pero siempre reconociendo el trabajo en equipo.

Molina Foix (2000:323) señala tres rasgos significativos de esta etapa: "La desaparición de un cine referencial, la fragmentación del cuerpo de la narración y la relativización de patrones ideológicos o morales."

Remontémonos a los antecedentes de esta corriente, el *cine moderno*. Este nace como consecuencia del final del *cine clásico*, el cine de Hollywood, que consiguió consolidarse durante cuarenta años con el sistema de estudios y el *Star system*, una industria formada por un gran equipo de personal, donde los films no poseían un único autor. Estas películas estaban formadas con narrativas lineales (introducción, nudo y desenlace) donde el argumento era simple y los protagonistas siempre, acababan alcanzando el éxito. El *cine moderno* nació como respuesta, con dos objetivos claros: el

primero fue buscar la figura del autor, potenciarlo, siendo éste el responsable único del film, de la manera más íntima posible. El segundo objetivo fue mostrar la insatisfacción del hombre y un mejor acercamiento a la realidad humana, donde el protagonista no siempre puede alcanzar el éxito o el amor, al contrario que en el *cine clásico*. En este cine encontramos desde grandes directores franceses en la Nouvelle Vague Francesa (1958-1962) como Francois Truffaut, hasta el Nuevo cine de Hollywood (1975 a la actualidad). En esta etapa nacieron los primeros cineastas con estudios que supieron superar las exigencias de Hollywood, y crear un cine de autor que llegara a grandes masas de público, como Woody Allen o Francis Ford Coppola.

Y finalmente, llegamos al *cine postmoderno*, éste surge como respuesta a la corriente *moderna*, se caracteriza porque solo cree en verdades parciales, no en verdades ni discursos absolutos. Por lo tanto no busca mostrar la realidad tal y como es, si no dar diferentes puntos de vista sobre ésta. Muchos afirman que la primera película fue *La naranja mecánica* (*A Clockwork Orange*, Stanley Kubrick, 1971).

José Luis Sánchez Noriega (2010:330) define este tipo de cine como "Relatos que se caracterizan por su discontinuidad temporal, la heterogeneidad genérica, la hibridación de estilos, la polifonía de voces o la mezcla de elementos cotidianos con otros grotescos o inquietantes"

Los autores de esta corriente *postmoderna* empiezan a interesarse por temas más complejos indagando en la mente y la psicología del personaje. Temas como la realidad psicológica, la insatisfacción o los dilemas morales son muy usados en estas películas. También cambia el concepto de autor, ya no es esa figura idolatrada donde solo existe un único responsable, sino que se empieza a valorar el trabajo en equipo y a ver las películas como una producción en común, pero siempre estando presente esa figura del autor y su sello personal en cada uno de sus films.

Es en esta corriente postmoderna, donde nuestro autor surge. Christopher Nolan es creador de un cine único, donde los personajes heterogéneos y el dominio del espacio y el tiempo crean un cine personal y complejo.

2.2 Un joven autor con grandes influencias

El director nació en Londres en 1970. A la precoz edad de siete años ya rodaba cortos con la Super 8 de su padre. En 1998 rodó su primer largometraje *Following* (dir. Christopher Nolan. Warner Bros. 1998), un thriller psicológico rodado en 16 mm con muy poco presupuesto y escasos medios técnicos. La película la rodó los fines de semana porque seguía en la universidad, de ahí que muchos de los actores fueran compañeros de clase. A pesar de su juventud, en esta película ya empieza a demostrar su dominio de la narrativa audiovisual y las coordenadas del espacio-tiempo. El argumento nos cuenta la vida de un joven escritor que se encuentra en un periodo de poca inspiración y decide observar a personas desconocidas en busca de ésta, es así como conoce a un ladrón, viéndose envuelto en serios riesgos. Partiendo de este argumento Nolan crea por primera vez en su carrera a un verdadero *espectador implícito* que comparte con el protagonista todas sus dudas y frustraciones. Esto fue el germen de lo que vino después *Memento*, su gran obra maestra, estrenada en el año 2000, donde todos los recursos que se vislumbraban anteriormente alcanzan la cumbre, película en la que más adelante se profundizará.¹

Diez años después crea *Inception* otra de las películas elegidas en esta memoria para su análisis. Nolan crea una película del género de atracos alejándose de los cánones establecidos en este género, donde predomina la estética glamurosa por encima de todo, tratando de buscar, según sus propias palabras "la narrativa de las emociones", jugando con los sueños y el subconsciente humano.

Una clara influencia de nuestro director es Gérard Genette² (1930), se interesó ya en los años sesenta, por el entorno del texto tal y como aparece en la literatura y de todo lo que le acompaña. Genette estudia la categoría del *tiempo*, examinando el orden, la duración, la frecuencia y el *modo*

¹ En la segunda parte del trabajo, el análisis pragmático.

² Fue nombrado profesor de Literatura francesa en la Sorbona. Más tarde, ha sido director de estudios de la Escuela Práctica de Altos Estudios, en París. Es codirector de la revista *Poétique*, que él mismo fundó.

de representar los discursos. Por último, Genette profundizó en el concepto de la voz, siendo esta, el autor y sus huellas internas en el discurso. A partir de estos estudios del lenguaje es donde Nolan con maestría inventa *Memento* es como una traslación de todos esos conceptos de Genette al lenguaje cinematográfico.

Pero observamos, que Nolan tiene todo tipo de influencias, puesto que en sus películas suele aparecer la figura clásica de la femme fatale, un claro ejemplo lo encontramos tanto en *Memento* como en *Inception* donde la mujer siempre se interpone en las acciones del personaje, doblegándolo a su antojo. Como ya es sabido, el cine clásico ha aportado gran cantidad de figuras y recursos que han contribuido en todas las demás corrientes. Y por supuesto, a nuestro director.

En múltiples entrevistas Nolan hace referencia a Tarantino, un director muy parecido a él en múltiples aspectos, que deja huella gracias a guiones diferentes, contando historias únicas y lo más importante, dejando siempre impregnadas sus señas de identidad. Tarantino pone en primer lugar la sangre y la violencia tratándola de una manera muy especial como consigue Nolan con el tiempo y el espacio, elementos que se convierten en protagonistas del film.

Nolan en reiteradas entrevistas menciona una novela como inspiración de su narrativa no lineal: *Waterland* de Graham Swift. El libro trata sobre la exploración de cómo el pasado conduce a consecuencias futuras. Nolan afirma que en esta novela encuentra la libertad en cuanto a la linealidad, al contrario que la mayoría de films que están sentenciados a una narrativa clásica y lineal.

Para concluir Christopher Nolan³ habla sobre sus influencias, afirmando: "Trato de no tener referencias cinematográficas conscientes en mente cuando trato de averiguar qué hacer o cómo hacer un film, simplemente porque creo que es la restricción. Porque estás copiando probablemente más debido al miedo de copiar. No haría las cosas que yo quiero, cualquier tipo de cine que es reactivo no va a ser tan bueno como algo más inventivo y original"

BLOQUE I

3. Autor y espectador implícitos



El problema con las grandes películas es que la bola de nieve crece muy rápidamente y nunca se puede volver hacia atrás. Es un oleoducto que necesita ser alimentado. Nosotros hemos tratado de encontrar diferentes maneras de trabajar, de iniciar el proceso creativo de una manera muy íntima. Mantener ese hilo que atraviesa un mecanismo tan grande es lo más difícil.

Christopher Nolan

Llamamos *autor implícito* a aquel que sí deja su huella en cada creación. El autor que ha germinado la idea y ha llevado a cabo la creación del relato audiovisual. El artista que emplea recursos y técnicas características que lo identifican.

El autor es el creador del relato audiovisual, pero no en todos los films tiene el mismo peso o importancia. Hoy en día el cine más conocido y el más visto, es el hollywoodiense. Una gran industria donde cada película es un producto en el que hay muchas personas implicadas, personas que en su gran mayoría son productores, distribuidores o explotadores, oficios que nada tienen que ver con el

³ Palabras extraídas del portal online A.V. Club : <<http://www.avclub.com/article/christopher-nolan-13769>>

arte del cine. Por consecuencia, en la mayoría de los casos, se produce un cine impersonal donde la creación y la huella del autor son imperceptibles o directamente inexistentes. Obteniendo un cine donde la inversión y los efectos especiales pesan más que el propio argumento principal, encontrando un mundo donde todo está supuesto y en el que sabemos en muchas ocasiones, como va a ser el final incluso antes de conocer el principio.

Marcel Martin⁴ (200:519) afirma "Más que su carácter industrial, es su carácter comercial lo que constituye una gran desventaja para el cine". Y es que hoy en día, el cine es un producto que genera muchos ingresos, una diversión para el público donde la ley de la oferta y la demanda se ve invertida y es la oferta quien decide qué consumirá la demanda.

Jean Wahl⁵ escribió: "Hay películas, en que el guión es preciso, la realización no tiene errores y los actores tienen talento, pero estos films no valen nada. No se ve lo que les falta, pero si se sabe lo principal." Muchos lo denominan alma o sentido, es el fin de la película, el mensaje.

Por suerte, durante la historia del cine, se han producido verdaderas obras maestras, que permiten que se pueda afirmar que el cine es un arte, un arte que ha conseguido dibujar un camino propio alejado de todas las demás artes y con un lenguaje único.

Durante la memoria se ha mencionado al director Christopher Nolan como autor. El autor es quien decide de que manera va a estructurar la obra, quien construye el discurso y le da forma a la idea principal para más tarde elaborar el guión (ayudado de otro autor) y así dirigir la película, además decide también si va a tener cabida la figura del narrador o no.

El narrador, es quien cuenta la historia en el relato, un elemento fácil de identificar "la voz que todo lo sabe", ese ente que transporta al espectador por toda la narración, que posee una determinada información y un punto de vista. En literatura existe la necesidad de un narrador que relate la historia pero en el cine es decisión del autor que este exista o que por el contrario sean los propios personajes los que a través de sus acciones conformen la narración.

"En aquellos relatos en los que no aparece un narrador, el autor se oculta y se enmascara en el discurso" Es como describe Jesús García Jiménez (1094: 40) al *autor implícito*.

Barthes⁶ distinguía entre "el que habla en el relato" el narrador, "el que escribe en la vida" el autor implícito y "el que es" el hombre de la vida real de carne y hueso, que escribe todas sus obras, el autor concreto.

Dicho esto, profundicemos más en el concepto de *autor implícito*. En toda comunicación existe un emisor, quien emite el mensaje, en este caso el director y el guionista de la película. Un receptor, el público real que se encuentra en la sala de cine frente a una gran pantalla, recibiendo el mensaje de manera colectiva, cosa que influye en el visionado. Por último el mensaje en sí mismo, la película, la obra de arte que se trasmite.

Por otro lado, existen otras figuras que se encuentran dentro del propio relato, son figuras intertextuales. En primer lugar, nos centraremos en el *autor implícito*, se percibe a través de esas marcas internas que el *autor real* deja en el film. El receptor imagina en su mente la figura del autor a partir de lo que ve en el interior de la obra, creando ese *autor implícito* que sí ha dejado sus huellas y su marca personal. Por lo tanto diremos que solo aquellos autores reales que germinan la idea del film, que configuran en gran medida la obra audiovisual participando en todo el proceso de creación y que por consiguiente, dejan una huella impregnada que el receptor logra discernir; solo esos autores reales, habrán conseguido crear un *autor implícito* que llegue al espectador, a un *espectador implícito*.

Cuando la figura del *autor implícito* aparece, siempre viene de la mano de un receptor, también interno en la narrativa del film, llamado *espectador implícito*. Este espectador, en primera instancia, se encuentra en la mente del autor quien piensa en un modelo de espectador a quien dirigir el mensaje. Además esta figura tiene una función más, la más importante, y es la de completar el

⁴ Escritor sobre teorías narrativas cinematográficas, muy relevante en los años 50, por libros pioneros como: *El lenguaje del cine*.

⁵ Filósofo francés de la Sorbona en 1936.

⁶ Teórico y padre de la semiología, en 1950 publicó su primer libro.

mensaje del *autor implícito*, de darle el sentido final. Según el tipo de película en la que nos encontremos, el espectador tendrá diferentes misiones. En los films en los que el final se queda abierto, el *espectador implícito* deberá interpretar por completo el film y darle un sentido propio y, seguramente distinto al de cualquier otro espectador. Es lógico que un cura no interprete una película de la misma manera que lo haga una adolescente, con esto queremos referirnos a que, la edad, la cultura, los ideales, los conocimientos y las experiencias influirán en cualquier interpretación. En palabras de Christopher Nolan⁷: "Las personas que tienen hijos sin duda leyeron de manera diferente la historia a las personas que no los tienen. Que no es lo mismo que decir que no hay una única respuesta." Deducimos pues, que Nolan, va en busca de una única respuesta.

En estos films, se presenta la información y los hechos desordenados, siendo el espectador quien debe descubrir qué mensaje es el verdadero, resolver el enigma y qué es lo que realmente quiere transmitir el *autor implícito*.

En ambos casos, el *autor implícito* proporciona una información sesgada e incompleta sobre los personajes, los espacios o el tiempo, en el breve periodo que dura el film el autor proporcionará las claves y será el propio espectador quien poco a poco a través de deducciones vaya dándole forma al film intentando conocer a los personajes en la mayor medida posible.

Para concluir, remarcaremos el hecho que, las dos figuras narrativas tratadas (*autor y espectador implícitos*) son creaciones textuales internas que generan sentido al total de la obra audiovisual. Aquí un esquema que representa de forma visual estas figuras que estamos tratando:

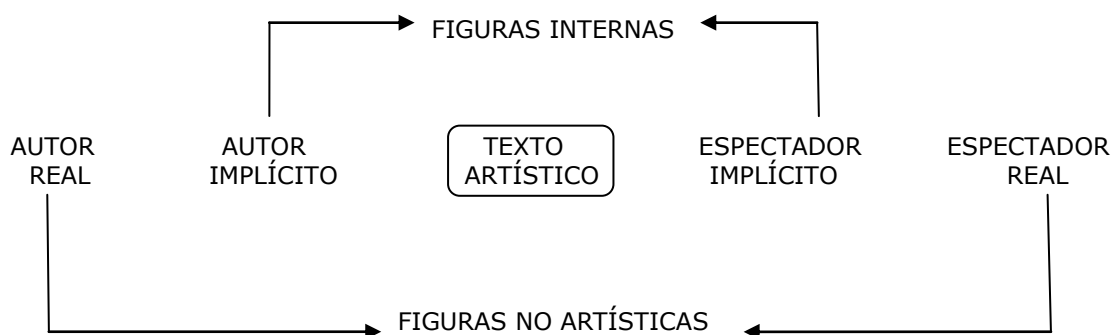


FIGURA 1: ESQUEMA AUTOR ESPECTADOR/IMPLÍCITO VS AUTOR ESPECTADOR/REAL. ELABORACIÓN PROPIA. FUENTE: "LABERINTOS NARRATIVOS" M^a ÁNGELES MARTÍNEZ GARCÍA (2012:34)

En este esquema se observa como las figuras del autor real y la del implícito, son dos figuras diferentes. La primera se trata de una figura externa en la narración, de una persona que existe en la realidad y creador del relato audiovisual. La segunda, es una figura interna en el relato, las señas que este autor real deja en cada una de sus líneas. Lo mismo ocurre con las dos figuras del espectador, el real tratará de leer y el texto y encontrará las señas de este *autor implícito*, el espectador implícito es la figura interna a la que va dirigido el relato, y en la que el autor real pensará en el proceso de creación. Por lo que este esquema representa visualmente todas estas figuras clasificándolas en figuras internas o externas del relato.

Una vez establecidos los conceptos más básicos entraremos a debatir la importancia de estas figuras narrativas. Porque es imposible formular una teoría narrativa sin la figura del espectador. Toda narración debe ir dirigida a un público que la acoja y se identifique con ella, debe transmitir un

⁷ Entrevista a Christopher Nolan extraída de la web WIRED < http://www.wired.com/2010/11/pl_inception_nolan/>

mensaje si no, ¿de qué serviría una historia si a nadie le interesara? Por lo tanto, podemos afirmar que es una de las figuras más importantes de la narrativa audiovisual y por consecuencia, del cine de nuestro director, es la figura del espectador. El autor deberá crear un *espectador implícito* pensar en un espectador a quien le interesa una buena historia, en la que tenga cabida la construcción de buenos personajes, complejos, heterogéneos y densos. Unos personajes que triunfan cada vez más en el público, que demanda más realismo y matices. La figura del héroe y el villano cada vez va perdiendo más peso, imponiéndose personajes más amplios, con sus grandezas y sus bajezas, con una psicología más compleja que analizaremos más adelante.

Por lo tanto, será muy importante que el espectador consiga interpretar a cada uno de esos personajes tan heterogéneos y así poder otorgarle un sentido al film. "He incluido tantos enigmas y acertijos que mantendrán a los estudiosos ocupados durante siglos con lo que quise decir, y éste es el único modo de asegurarse la inmortalidad" James Joyce⁸ sobre Ulises.

Así bien, estamos analizando un cine donde el autor y el espectador se sitúan en un primer plano y el texto artístico se sumerge en las teorías narrativas para ofrecer films de calidad. Películas dirigidas a la figura de un *espectador implícito* que tendrá que, a través de sus interpretaciones conseguir descifrar el significado del film.

Para concluir este punto centrémonos en cómo nuestro director se hace servir de estas dos figuras para construir sus relatos. Es cierto que Christopher Nolan produce películas en Hollywood, la gran industria que hemos mencionado en varias ocasiones como creadora de un cine impersonal. Es uno de los objetivos de esta memoria, demostrar que aún utilizando los efectos especiales más innovadores, elevados presupuestos de producción y un gran equipo humano, se pueden producir películas donde el sello personal va por delante, un *autor implícito* que construya un discurso propio, con buenas tramas y apoyándose en recursos narrativos (que desarrollaremos en los siguientes puntos) atributos que le dan calidad a las películas. En palabras de Christopher Nolan⁹: "Es realmente desalentador pasar de tener un control total y hacer tu propias cosas a tener una responsabilidad financiera y observar a la gente trabajar en tu proyecto. Pero para ser sincero, el proceso fue similar a la pequeña producción de *Following* y yo realmente lo disfruté mucho.

Afirmamos que Nolan, es uno de esos autores, que deja cierto espacio interpretativo al espectador, presentándole varias posibilidades durante el desarrollo del film, abierto a interpretaciones. Se caracteriza por dejar los finales abiertos para que sea el espectador quien resuelva el film, Nolan ofrece todas las piezas del puzzle de forma desordenada, intentado que al final se produzca un detonante donde el espectador tenga la capacidad de encontrar la respuesta adecuada. Según sus propias palabras "Hay una verdad y que un visionado atento puede revelarla". Por lo tanto, podemos afirmar que la respuesta está establecida y se convierte en la clave para el entendimiento completo del relato.

En definitiva, Nolan nos presenta un *espectador implícito*, quien no posee la verdad ni debe usar la imaginación para cerrar el film, sino que debe encontrarla mediante el espacio, el tiempo y las pistas diseñadas por el *autor implícito*. Por lo que será un espectador dirigido por el autor, con la misión de resolver el enigma propuesto, de esta manera, sin él, el film carecería de sentido.

Podemos concluir, remontándonos a las corrientes del cine explicadas anteriormente, en las que afirmamos que Nolan pertenece a la corriente del *postmodernismo*. Pero observando de qué manera conduce al espectador hacia esos finales que poseen una verdad absoluta y oculta, proponiendo una única solución, podemos afirmar, que en cuanto a finales se refiere, Nolan posee un cierto tinte *modernista*.

⁸ Uno de los escritores más importantes e influyentes del S.XX, perteneciente a la corriente literaria de la vanguardia.

⁹ Fragmento del portal online de la BBC :

<http://www.bbc.co.uk/films/2000/10/16/christopher_nolan_i_interview.shtml >

4. Recursos narrativos más relevantes en el cine de Christopher Nolan

Es hora de describir cada uno de los recursos narrativos más relevantes de la filmografía de Christopher Nolan, en aquellos que le otorgan su sello de identidad. En concreto nos adentraremos en aquellos que son más relevantes en las dos películas analizadas en la parte pragmática de la memoria.

4.1 La focalización y dosificación de la información



Siempre he creído que si haces una película con ambigüedad, debe basarse en una interpretación sincera. Si no es así, entonces se contradice a sí misma, o será de alguna manera insustancial y terminará haciendo que el público se sienta engañado.

Christopher Nolan

La *focalización de la información* es el punto de vista que escoge el autor para contarnos la historia. Genette prefiere llamarlo focalización por tener un significado extenso (ya que puede ser aplicado tanto a un personaje como a un objeto). "Cada texto elige para su lector un determinado punto de vista desde el cual disfrutar de la acción eligiendo la figura de un narrador omnipresente que todo la sabe, ofreciéndonos la información de primera mano a través de un personaje que ha formado parte de la acción y casi siempre jugando con el saber del que dispone el espectador" Carmen Arocena Arocena (2006:28)

Es importante estudiar este concepto, puesto que Nolan controla muy bien estos parámetros y juega con el espectador cambiando la focalización continuamente. Conociendo de qué manera Nolan narra sus historias será más fácil interpretarlas.

Nos basaremos en los conceptos formulados por Genette para la distinguir los tipos de *focalización* que se pueden encontrar en una obra narrativa: la *focalización cero*, la *interna* y la *externa*. Tiene que ver con un punto de vista desde el cual se desarrolla el relato estableciendo distintas relaciones de saber entre narrador y personaje.

El primer caso (*la focalización cero*) se da cuando aparece la figura clásica del narrador omnisciente. Un ente que todo lo sabe y todo lo ve, que nos puede contar un hecho desde cualquier punto de vista sin que el espectador apenas perciba que se encuentra allí. Esta clásica manera de contar los hechos obtiene el nombre de focalización cero. Nolan se aleja mucho de esta manera de narrar donde todo está supuesto y establecido. Él trata sobre todo, a través de diferentes puntos de vista, que los espectadores extraigan sus propias conclusiones por lo que en pocos casos recurre a este tipo de focalización.

La *focalización interna* nos muestra ciertos hechos a través de uno o varios personajes, donde la subjetividad juega un papel muy importante. Dentro de esta focalización podemos encontrar tres tipos. Cuando el personaje te cuenta los hechos tal y como los ha experimentado estamos hablando de *focalización interna fija*. La *variable*, donde cada uno de los personajes cuenta una porción de un hecho que ha ocurrido, de manera que la narración va pasando de personaje en personaje. La última, la *focalización interna múltiple*, se da cuando diferentes personajes dan su versión de un mismo hecho, cada uno su opinión y su punto de vista sobre el mismo suceso.

Nolan juega mucho con la subjetividad y trata en muchos de sus films que nos pongamos en la piel de los personajes, que sintamos las mismas dudas, incertidumbres y miedos y que conozcamos la

misma información que estos, por lo tanto juega con las tres posibilidades de esta *focalización interna* de manera continua y precisa. Gracias a esta *focalización* el espectador se mete dentro del papel del personaje, juzgando e investigando y convirtiéndose en un verdadero *espectador implícito*. Es uno de los sellos que identifica la *corriente postmoderna* y la marca de nuestro *autor implícito*.

Por último según la clasificación de Genette encontramos la *focalización externa*, donde el espectador no obtiene ningún tipo de información sobre los pensamientos o los sentimientos del personaje, donde todo está por suponer y existe una lejanía entre el personaje y el espectador, es una técnica muy recurrida y usada para el clásico suspense. Arocena (200:30) afirma "El relato no nos engaña o nos miente, simplemente coloca al espectador en la posición de creer únicamente en lo que ve, un aspecto de la realidad representada." En cierto modo podemos creer que sí nos "engañan", nos hacen creer una cosa, de forma muy evidente, a través de una serie de imágenes, sonidos y acciones de los personajes, donde todo parece coherente, para más tarde cuando el espectador no se lo espera, romperle todos los esquemas preconcebidos, mediante un giro de guión.

Pero, para que una película sea coherente no puede mentir al espectador, solo mostrarte una parte de la realidad y más tarde la realidad al completo, siempre coherente con la anterior y que encaje perfectamente para crear una nueva realidad posible, incluso más coherente que la anterior, sorprendiendo al espectador.

Pero Carmen Arocena (2006:35) va más allá y añade una última focalización, la *espectatorial*. Podríamos decir que es lo contrario de la *focalización cero clásica*, ahora es el espectador el omnisciente el que todo lo sabe, el que tiene una ventaja sobre los personajes sabiendo cosas que ellos no saben, esto se puede hacer posible gracias, por ejemplo, al montaje audiovisual, ya sea mediante pantalla partida o montaje alterno mostrando al espectador cosas de dos personajes que ocurren simultáneamente y que ellos no saben. Por lo tanto el espectador se verá en una posición de superioridad frente a todas las demás figuras narrativas, sabiendo, por ejemplo, lo que le va a ocurrir a un personaje sin que éste lo sepa, aumentando así la empatía y la piedad en el espectador, emociones que enganchan al espectador a la pantalla sufriendo con las desdichas de los personajes y alegrándose con su felicidad.

Como vemos, jugar con los *puntos de vista* es algo muy propio del cine que otorga dinamismo y fluidez a un relato audiovisual, un recurso primordial. Adentrándonos un poco más en el concepto desarrollado por Genette de la *focalización* se desarrollaron nuevos subconceptos que completaron la definición. François Jost¹⁰ (1995:139) les otorga el nombre de: *ocularización* y *auricularización*, dependiendo de si la información es recibida por la vista o por el oído. De esta manera podemos analizar minuciosamente estos recursos expresivos, con la finalidad de averiguar por medio de qué sentido estamos recibiendo esa información y el porqué el autor ha decidido mostrarlo de esa manera.

La *ocularización cero* se produce cuando un plano no está marcado por la figura de ningún narrador. Donde se intenta que la cámara pase desapercibida, sea invisible y el espectador no repare ni un segundo en ella. Lo que se consigue con esta técnica es máximo realismo, que no se repare en que se está viendo un film de ficción y que alguien detrás ha grabado y montando, por lo tanto manipulado, todo el contenido. Un ejemplo es el cine impersonal al que me he referido varias veces, donde se trata de no dejar ninguna huella y conseguir un plano lo más neutro posible. Esto no significa que en cantidad de películas donde el narrador deja su huella no aparezcan planos con una *ocularización cero*, es un recurso muy fácil de usar y muy común, que es necesario para mostrar cierta información y que sea perfectamente entendida por el espectador.

La *ocularización interna* se da, cuando la cámara nos muestra la visión de un personaje, un plano subjetivo. Con este recurso se consigue en primer lugar, la empatía con los personajes, si ves lo mismo que ellos y te sientes en su pellejo, sufrirás o te alegrarás más que si lo vives en tercera persona. La finalidad es hacer cómplice al espectador de todas las acciones de los personajes,

¹⁰ Profesor universitario en ciencias de la información y la comunicación en la Universidad de París III. Dirige el laboratorio desde 2012 de Comunicación de Información y Prensa.

enfaticando la empatía. Es cierto que es complicado crear esa subjetividad en el mundo del cine, puesto que no se puede componer un film, donde todos los planos estén impregnados de subjetividad, pero es interesante conseguir mediante las técnicas establecidas llegar a conseguir esa subjetividad. Dentro de esta *ocularización interna* encontramos la primaria, se produce cuando el plano nos da señales de que estamos viendo lo mismo que los ojos del personaje. Por un momento somos nosotros el personaje, metidos totalmente en la historia y sus sucesos. Al no ser planos comunes el espectador es totalmente consciente de que la cámara está ahí, manipulando la visión de un personaje, un concepto interesante en un cine donde predomina la invisibilidad. Además, visualmente son planos que solo se pueden usar en determinadas ocasiones concretas, esto hace que aporten dinamismo, calidad y complejidad a la obra audiovisual. Técnicamente se produce mediante un temblor en la cámara, encuadres diferentes y llamativos, cambio lentes, etc.

La *ocularización interna secundaria* se da mediante el clásico *raccord* o el plano contra plano, se consigue a través del montaje. Es la relación entre dos imágenes que nos señala la subjetividad, una mirada que enlaza con una imagen cualquiera, nos muestra la subjetividad de ésta. Es la forma más clásica de mostrar planos subjetivos sin cambiar los parámetros de la imagen. Nos volvemos a sentir en la piel del personaje cuando vemos sus ojos mirar a algo que seguidamente vemos nosotros también.

Por último encontramos la *ocularización espectral*: "Casos en los que el espectador no comparte su punto de vista con ningún personaje y saca de ello un provecho cognitivo" Jost (1987:24)

En cuanto a la *auricularización*, se trata de la manera en la que el espectador recibe los sonidos a través del relato audiovisual. Es un concepto algo más sencillo puesto que lo más normal es que el sonido y la música estén en un punto neutral que es espectador percibe de manera omnidireccional, pero también encontramos recursos diferentes.

La *auricularización cero* se produce cuando la banda sonora respeta la distancia que el personaje mantiene con la cámara, otorgando normalidad al conjunto audiovisual. También cuando la banda sonora se encuentra por detrás de los diálogos de los personajes, de manera que el espectador capta los dos sonidos, pero siempre prevaleciendo la palabra para la total comprensión, la banda sonora respeta todo lo que el *autor implícito* ha decidido que el espectador oiga.

La *auricularización interna* viene de la mano de la subjetividad. Se produce cuando la banda sonora que el espectador escucha proviene del oído del personaje, por lo que solo los dos escuchan esa música. Es difícil hacer entender al espectador que lo que está escuchando está filtrado por el oído del personaje, por lo que lo más común es caracterizarlo, deformándolo o suprimiendo algunos sonidos.

También la encontramos cuando el sonido cambia de intensidad respecto a la cámara, si está más alejado de ella el ruido será más tenue y viceversa.

Estos recursos narrativos cobran verdadero sentido al combinarlos entre sí con el fin de analizar una pieza audiovisual. Destripar los planos y la música sirve para saber interpretar los mecanismos de los que se ha hecho servir el autor implícito y así, conocer sus intenciones más ocultas. En la segunda parte de la memoria (análisis pragmático) trataremos de analizar de manera minuciosa una escena la focalización de la película *Memento*.

En cuanto al segundo concepto, la *dosificación de la información* que mencionamos en el título va muy ligada a esta *focalización*. Cuando el autor decide centrarse en algunos hechos en particular y mostrártelos de una manera u otra, está dejando al margen gran cantidad de información de manera consciente, alguna no será relevante, pero en cambio otra, será apartada de manera que sea el espectador quien deba deducir parte del relato.

Profundizaremos en este concepto. Se trata de no facilitar toda la información al espectador en un primer momento, sino poco a poco ir desvelando partes de la trama incluso, mantenerlos siempre ocultos para así, hacer que sea el propio espectador quien vaya construyendo la historia y encajando

las piezas del puzzle, convirtiéndose en un verdadero *espectador implícito*.

Es un recurso muy usado para la creación de suspense. Este concepto es definido por Hitchcock como "La relación de la información que posee el espectador respecto del protagonista de la historia", cuando el primero sabe más que el segundo se genera una tensión en el espectador, puesto que el protagonista está corriendo un riesgo y el espectador no puede hacer nada para evitarlo, aún sabiendo las consecuencias.

Es tarea del *autor implícito* es estructurar el relato, pensando de qué manera se va producir esa *dosificación de la información* para proporcionarle al espectador el suspense necesario captando así, su atención durante todo el desarrollo del film.

4.2 La percepción psicológica del personaje



Creo que la única manera de hacer que la ambigüedad llegue a la satisfacción, es basarlo en un punto de vista muy sólido, y luego permitir que la ambigüedad provenga de la incapacidad del personaje para saber y con ella, la alineación de la audiencia.

Christopher Nolan

Sin personajes, no hay historia. Es imprescindible la construcción de unos personajes heterogéneos y densos donde la psicología humana juega un papel fundamental. El triunfo de la obra solo se producirá, si el público, logra identificarse con algunos de los personajes, empatizar, sufrir y alegrarse con ellos.

Las películas juegan, como hemos dicho anteriormente, con los sentimientos para el desarrollo exitoso del film, un personaje tiene que, a través de sus acciones, conseguir que el espectador sufra con él en sus desdichas y se alegre de sus triunfos y esto solo se puede lograr con la empatía. Identificarse con el héroe, vivir con él y sentir lo mismo que él. Para llegar a alcanzar una verdadera simbiosis entre el espectador y el personaje la clave no está solo en que un hecho conduzca mecánicamente a otro, si no en conseguir esa humanización que todos necesitamos para ponernos en el lugar del otro. Así se producirán giros inesperados, un recurso esencial para mantener la expectación durante toda la obra. Y esto con el paso de los años se ha ido intentando de manera cada vez más acertada, hasta crear personajes verdaderamente complejos e interesantes. Christopher Nolan¹¹ afirma: "Desde que era un niño, he estado muy interesado en el concepto de empatía entre los individuos y el concepto de ponerse en la piel del otro y ese tipo de relativismos. El cine, me parece a mí, que es un medio fantástico para dibujar a la audiencia en el punto de vista de otra persona [...] En los libros se puede utilizar la primera persona, se puede indicar claramente, pero en las películas siempre hay esa ilusión de objetividad. Realmente no hay ninguna técnica de primera persona." Pero Christopher Nolan, mediante la psicología de sus personajes, el dominio de la narrativa y los planos subjetivos consigue un dominio de la subjetividad sensacional.

En la antigüedad se comenzaron, con la literatura y el teatro, a asentar las bases de la narrativa. Aristóteles afirmaba que para conseguir el éxito de un relato había que "llevar al personaje de la felicidad a la miseria". El personaje debía propiciar acciones por él mismo sin haber sido consciente, eso le conduciría a la desdicha más absoluta sin haber sido culpable, donde el destino y la casualidad juegan el papel de antagonistas en la historia. Esto que produce en el espectador el sentimiento de "me podría haber pasado a mí", esa empatía tan buscada.

Plantinga (1974 cit. Ubaldo Cuesta y Tania Menéndez, 2006): "Simpatizamos con personajes que

¹¹ Palabras extraídas de la entrevista en el portal online IndireWire: < <http://www.indiewire.com/article/christopher-nolan-remembers-memento> >

están en peligro o deben ser protegidos, con personajes que sufren o están afligidos o con personajes que sentimos que son tratados de manera injusta". Otra manera de conseguir esa ansiada empatía, a través de la construcción de un personaje antagonista. Si logramos que el espectador conozca a un ser despiadado que no tiene ni sentimientos ni remordimientos por sus horribles actos, seguramente conseguiremos que sufra con el personaje los ataques de este despiadado ser.

Pero con los años la percepción del personaje ha ido evolucionando, creando seres más complicados, donde ni los buenos son tan buenos ni los malos, tan malos. Personajes con defectos y errores ante situaciones difíciles que puedan llegar a mostrar los límites de la conciencia humana. La construcción de personajes heterogéneos con sus maldades y sus proezas dibujan una figura muy interesante a la par que compleja: el antihéroe. En estas situaciones el espectador no cae en el simplismo de acciones buenas o malas, puesto que el asunto resulta más complicado. En el tipo de cine que nos ocupa, la construcción del personaje tiene que ser minuciosa, no tienen que ser semejantes a nosotros. Un personaje rico dramáticamente hablando, hará cosas buenas, discutibles, malas o inentendibles; la clave está en esa conexión que se forma entre personaje-espectador, ese pacto que se establece entre ambos hará que se le juzgue durante toda la narración con cierto grado de benevolencia. Esto se produce porque tratamos de entenderlo a pesar de todo y creamos con él una simpatía, aunque éste no tenga un comportamiento éticamente correcto.

Pero no solo se trata de que el espectador entienda o refute las acciones del personaje, la manera en la que se exponen estas acciones en el relato es un factor fundamental en este juego de la narración. Por lo que habrá que saber qué mostrar y de qué forma hacerlo. En palabras de Ubaldo Cuesta y Tania Menéndez (2006:50) "El problema quizá se encuentra en que una teoría narrativa completa debe explicar no solo los mecanismos de la construcción de la estructura narrativa inherentes al discurso, sino el proceso completo que incluye la comprensión de la obra por parte del público, del receptor."

Centrémonos en el espectador puesto que es él a quien se le tiene que hacer llegar un mensaje claro y comprensible, el espectador tiene que llegar a esa catarsis con los personajes para que la obra final tenga sentido. Por lo tanto trataremos de explicar el modelo psicoanalítico humano para saber cómo se produce esa identificación.

El ser humano al nacer, según la teoría psicoevolutiva¹², pasa por varias etapas de adaptación al mundo real. En la primera encontramos el *super-ego*, en la edad más temprana el niño no distingue el tú del yo, cree que todo es un mismo ser donde sus necesidades se satisfacen de forma sistemática, como mágicamente. Poco a poco la estructura psíquica del niño comienza a desarrollarse y empieza a percibir la figura de tú y del yo, esto se produce a través de la etapa de la *negación*. Cuando se les empieza a negar cosas, y todos sus deseos no son complacidos al instante, el niño se da cuenta que algo fuera de él existe, el tú. En esta etapa es cuando emergen por primera vez los sentimientos de soledad y de miedo, por lo que el niño pasa a otra fase, la *identificación primaria*, para superar esta soledad se identifica con el padre (si es niña) o con la madre (si es niño) por lo que por primera vez experimentan el sentimiento del amor. Más tarde, la etapa llamada *defensiva*, el niño percibe la hostilidad de aquel que ha excluido (ya sea el padre o la madre) y trata de identificarse con él o ella, superando así el complejo de Edipo, un personaje que mató a su padre y se casó con su madre sin saberlo, a causa de un juego del destino.

Esta teoría es el principio de todo ser humano a la identificación con otro ser. Al sentarnos ante una película ponemos en marcha nuestros mecanismos psíquicos y como ocurrió en esa *etapa defensiva* de la infancia, logramos identificarnos con ese personaje externo y compartir con él, un instante de nuestras vidas.

Vayamos más allá, cuando el espectador se sienta a adentrarse en un film y se identifica con ese personaje, éste se convierte en real, lo transforma casi en una persona de carne y hueso para lograr

¹² Psicología evolutiva o del desarrollo humano que estudia la forma en la que los seres humanos cambian a lo largo de su vida. Comprende el estudio del ciclo vital, observa de qué manera cambian continuamente las acciones de un individuo y cómo este reacciona a un ambiente que también está en constante cambio.

la igualdad y así sentir con él. Aquí surge una contracción, el espectador hace suyo el personaje, pero éste solo dura el tiempo que dure la narración, no va más allá, se acaba con los créditos finales. Aún así, en cierta medida el personaje sigue abierto en la mente del espectador, con posibilidades de evolucionar dentro de cada espectador, dentro de la propia narración de cada uno. Esto se produce mediante algunos de los mecanismos planteados por Tania Menéndez y Ubaldo Cuesta (2006:59) que trataremos de explicar a continuación.

El primero es la capacidad de *categorización*, que consiste en cómo los espectadores recurren a los estereotipos, aquello que nos resulta familiar y fácil de reconocer para entender de la forma más fácil y rápida el mensaje. El proceso comienza cuando se muestra un personaje con determinados atributos que pronto se asocian a un estereotipo determinado, se empieza a través del entorno, el decorado, la manera de hablar (un acento determinado), por la forma de vestir o de andar. Todos estos atributos son rápidamente identificables y el espectador hace un juicio rápido sobre estos aspectos y clasificándolos.

Las *etiquetas sociales* son otro atributo muy significativo, puesto que no se tendrá la misma concepción de una persona que trabaje en política que de un carnicero, al conocer las profesiones podemos interpretar los conocimientos que puede poseer cada persona. Cuanto antes se consiga formular un estereotipo definido de un personaje más rápido se producirá el proceso *individualizador* y se le otorgarán atributos únicos y personales, cada vez conociéndolo más profundamente.

Es inevitable generar estereotipos y en cierta manera beneficia para un rápido entendimiento al comienzo del film. Pero, de la misma manera, es bueno intentar según va transcurriendo éste, huir de ellos, como venimos diciendo desde hace varias páginas, cuanto más complicado, único y especial sea un personaje, más interés despertará en el público. Por consiguiente, romper con los estereotipos establecidos y apostar por la originalidad es la mejor salida por la que podemos optar.

Otro de los conceptos mencionados, que creemos importante para la creación de un personaje, es la *combinación de información fragmentaria*. El espectador juzga al personaje como si fuera una persona real a través de fragmentos que va recibiendo de información, la *dosificación de la información* explicada anteriormente. Con poca información el espectador va generalizando y otorgándole, incluso, más atributos de los que la narración le ha proporcionado. Poco a poco, va recibiendo más información, a veces hasta información contradictoria, esto no propicia que el espectador no entienda o disminuya la atención sino al contrario, el espectador trata aún con más énfasis, de entender y conocer más a fondo al personaje encontrando un equilibrio razonable.

Los *rasgos centrales* son importantes a la hora de intentar dar a conocer el personaje tan complejo al espectador. Es importante qué presentar primero y de qué forma hacerlo con tal de que no hayan dudas o información muy irrelevante que pueda dificultar el dinamismo del film. Estos *rasgos centrales* son sobre los que se asientan los demás y actúan de pilares en la personalidad del personaje. Rasgos como minusválido o una persona de color, pueden ejercer el papel de eje central de donde partir para generar más atributos. Y ¿cómo sabemos si un eje es central o no?, eso depende del contexto. Por ejemplo, si esa persona de color intenta integrarse en una comunidad de blancos, será importante su color de piel, y éste será un eje central, en cambio, si el film va sobre como un equipo de la CIA trata de investigar un crimen siendo uno de los integrantes de color, será un atributo más sin importancia o relevancia alguna.

La *inferencia*, es el proceso mental en el que deducimos una cosa a través de otra y extraemos una conclusión. Como estamos viendo, el film proporciona poca información y a través de ella el *espectador implícito* pone en marcha gran cantidad de mecanismos para conocer completamente al personaje. El espectador interpreta las acciones del personaje, éste no nos cuenta si está enfadado o feliz, es a través de sus acciones que sabemos cómo se siente. En la vida real vemos a personas que actúan de esa manera cuando sabemos que están enfadas, entonces al trasportar nuestras experiencias al film, deducimos que se siente de una manera u otra directamente al observar sus acciones.

Por último mencionaremos las *teorías de la comprensión*, son muchos los teóricos que se han interesado por el comportamiento y la personalidad humana y esto ha servido para conocer más los procesos de identificación con los personajes de ficción.

Según Spranger¹³ (1963 cit. Ubaldo Cuesta y Tania Menéndez 2006) quien clasifica en seis grandes valores que determinan nuestra personalidad, o lo que es lo mismo la percepción que tenemos del otro. En primer lugar el *teórico*, un personaje cuyo primer objetivo es la búsqueda de la verdad. Es un intelectual y busca el orden. El *utilitario*, se interesa por lo útil, lo pragmático, y por las relaciones personales. Por lo tanto solo se interesa lo práctico, los negocios, el dinero o el poder. Al *ético* lo que le mueve son los valores de la vida, la armonía, es lo contrario del *utilitario*, quien solo quiere el bien común. El *Social* su principal interés el amor por otras personas, las relaciones con amor y sin egoísmo y sobre todo el altruismo. El *político* se interesa en primera instancia por el poder, siguiéndole la lucha y la competición. Por último encontramos al *religioso*, su valor más primordial es la unidad. Es místico y trata de relacionarse con un todo, el cosmos.

Estos valores son *extremos ideales*, como llevamos explicando a lo largo de todo el punto, cánones que el espectador establece en un primer momento pero que en la práctica varían. Los personajes conllevan varios de estos valores mezclados, es lo que les hace interesantes ir descubriéndolos poco a poco hasta llegar a la máxima empatía. En definitiva, el público inmediatamente establece estereotipos nada más presentarle al personaje, para más tarde a través de conocerlo poco a poco mediante la información fragmentada que le llega, ir individualizándolo hasta conformar un ser coherente y unificado.

4.3 El espacio cinematográfico



El único trabajo que siempre fue de mi interés aparte del cine es la arquitectura. Estoy muy interesado en las similitudes entre la forma en que experimentamos un espacio tridimensional que un arquitecto ha creado y la manera en que el público experimenta una narrativa cinematográfica que construye una realidad tridimensional a partir de dos dimensiones, a través del montaje plano contra plano.

Christopher Nolan

Cuando nos adentramos en una película, nos encontramos con dos dimensiones necesarias, el espacio y el tiempo, que se dan en todas las narraciones en las que se relatan unos hechos concretos. El espacio llega a tener en la imagen, mayor importancia que el tiempo, sin embargo, se puede prescindir del espacio, pero nunca del tiempo. Además en la obra audiovisual se suma la imagen en movimiento, el lenguaje verbal y no verbal, la música, los ruidos y el silencio.

Profundicemos en el concepto de espacio. Giorgio de Marchis y Maria Luisa García Guardia (2006:83) distinguen varios tipos de espacios una vez que el espectador se sienta a ver una película. En primer lugar se encuentra, con una habitación o una sala de cine. Además el espectador tiene enfrente una pantalla, que aún siendo un espacio plano, tiene profundidad y movimiento. Dentro de esta pantalla se suceden diferentes imágenes donde aparecen las distintas localizaciones del film. Por último, el plano muestra unos límites determinados, donde el *fuera de campo* existe solo en la mente del espectador, es lo que llamamos encuadre.

Por lo tanto observamos que existen muchas localizaciones físicas, con las que el espectador interactúa una vez se sienta para adentrarse en un film, muchos elementos que dificultan el análisis.

¹³ Filósofo, educador y psicólogo alemán, nacido en 1882.

Pero existe un espacio más aún, se encuentra en la mente del espectador. A partir de las imágenes recibidas, de todas las localizaciones que nos muestran y que no nos muestran (*fuera de campo*) en las imágenes, el espectador se crea su propio laberinto narrativo, un laberinto que en cada mente se vuelve diferente. El *autor implícito* intenta en todo momento que en la mente de cada *espectador implícito* se cree un mapa mental que será diferente en cada uno de los espectadores.

Y es que hoy en día, no concebimos la narración sin un espacio donde ésta se produzca. Nos remontamos hasta el teatro griego, donde el espacio de representación carecía de importancia o finalidad. Era un telón de fondo donde las acciones se desarrollaban sin la necesidad de estar situadas en ningún lugar concreto. Hoy en día esto, es impensable, solo se da en algunos géneros como el videoarte o el cine experimental, a través de *recursos expresivos* como el fuera de foco o las construcciones abstractas. Pero aún así el espectador siempre tiende a imaginar un lugar, porque otorga sentido a la acción y la complementa. Es el caso de nuestro director, Christopher Nolan, que juega mucho con el espacio y la manera en la que los personajes se relacionan con él, siendo necesario para la narración y en muchas ocasiones el protagonista de las acciones, su ejemplo más relevante lo encontramos en la película *Inception* que más adelante analizaremos en profundidad.

El cine fue pues, el primer arte que consiguió tal dominio del espacio, gracias al montaje. "El montaje hacía más hincapié en la expresión que en la descripción" Marcel Martin (2005:209) Y es que la sucesión de planos con diferentes profundidades de campo y la intercalación de diferentes espacios, hizo de éste una representación en busca de la estética y la coherencia. Un espacio no necesariamente real, si no, construido a través de diferentes espacios y decorados que mediante los cortes y el ensamblaje de planos gracias en el montaje, se consigue mostrar un espacio inexistente en la vida real pero totalmente creíble para el espectador. Así se consiguen los espacios narrativos, que le otorgan sentido al film. De este modo el cine busca que el espectador cree un espacio mental propio donde se desarrollen todos los hechos de forma coherente.

Dicho esto, no podemos afirmar que el cine sea el máximo representante del espacio, por ejemplo, en el género novelístico fue la corriente romántica la que empezó a darle importancia al espacio a través de largas descripciones y simbolismos. En la pintura romántica se dibujaban espacios que transmitieran parte del mensaje y sentimientos al espectador otorgándole mucha importancia. Sí podemos afirmar que es en el cine, donde se produce un libre dominio del espacio. Se produce algo inédito, acción y espacio conviven simultáneamente, por lo que el espectador fija la atención primero en la acción y después en el espacio, perdiendo muchos detalles e importancia de éste. En una novela el autor puede invertir tres páginas en explicar los detalles de los grandes edificios que habían en la ciudad, su color, hasta el material de lo que estaban fabricados, en cambio en el film quizá repararemos un segundo en ellos para seguidamente fijarnos en la acción de los personajes en la ciudad. Se puede lograr una mayor atención a través de los planos detalle o los movimientos de cámara pero por regla general el espacio pasa a un segundo plano. Nuestro director, trata de ser la excepción en esta regla y en algunas de sus películas el espacio se convierte en el mayor protagonista gracias al guión y a los personajes, gracias a ellos el espacio se convierte en un interés común.

Anteriormente hemos mencionado el concepto *fuera de campo*. Se produce cuando la cámara escoge que es lo que quiere mostrar, por consecuencia todo lo demás, lo que no se muestra y queda fuera del encuadre y de los ojos del espectador lo nombramos como *fuera de campo*. Todo lo que es captado por la cámara afirmamos que se encuentra en *campo*.

Pero no porque no se muestre el *fuera de campo* pierde la importancia o el sentido, todo lo contrario. En muchas ocasiones el *fuera de campo* pone el relieve algún hecho que el autor desea que el espectador se imagine o saque sus propias conclusiones.

El *fuera de campo* y el *fuera de encuadre* son dos conceptos muy parecidos que pueden inducir a confusión. El primero es la construcción mental que realiza el espectador a partir de las imágenes mostradas y las conclusiones que éste saca, por lo tanto es algo subjetivo que será diferente en cada

espectador. En cambio, el fuera de cuadro es el espacio y decorado real que se queda fuera de ser captado por la cámara. Hace referencia a los aspectos técnicos, mientras que el *fuera de campo* a los aspectos de creación de sentido en el film. Gracias a estos dos conceptos el cine ha jugado en gran medida con el despiste y la sorpresa. El espectador se imagina algo obvio que está pasando en el *fuera de campo* gracias a la información recibida que está en campo, pero continuamente ese fuera de encuadre deja de serlo, se muestra y es algo completamente distinto a lo que se deducía, creando sorpresa en el espectador.

Hablemos ahora de cómo son creados esos espacios ficcionales a los que nos estamos refiriendo. Los límites entre intentar acercarse a la realidad o huir de ella completamente mediante la ficción depende en gran medida, del mundo en el que se sitúan tanto el narrador como el espectador, del mundo real. Y es que aunque la ficción dé la opción de crear nuevos mundos y realidades totalmente nuevas, siempre parten de una referencia concreta, de algo del mundo real donde el espectador se pueda situar y entender el transcurso de la historia. Hay multitud de autores, que clasifican e intentan establecer un orden de realidad en cada film. Por ejemplo, Parsons¹⁴ (1908 cit. Marcel Martin 2005) habla de objetos *nativos*, producto de la invención del autor; *inmigrantes*, los que proceden del mundo real y se integran a ese mundo; y *subrogados* que son objetos reales integrados en el mundo ficcional cambiando algunas de sus propiedades.

La manera en la que el autor consigue que ese mundo ficcional sea entendido por el espectador es valiéndose de diferentes técnicas. Es importante conocer de qué forma se nos puede presentar el espacio para más tarde analizar como nuestro director juega con ellos en *Inception*. Giorgio de Marchis y Maria Luisa García Guardia (200:100) lo clasifican de esta manera:

Espacio de los elementos mecánicos: Tales como los objetivos que permiten distorsionar, enfocar o desenfocar, conseguir planos más cerrados (teles) o planos muy generales (gran-angulares), también existen objetivos (50mm) que imitan el campo de visión humana siendo más realistas.

Espacio de los personajes: A través de los personajes, de sus acciones y sus diálogos, el espectador puede introducirse de lleno en un diálogo o, en cambio, fijarse y darle mucha importancia al espacio. Nolan recurre, a este recurso narrativo en numerosas ocasiones, siendo el espacio parte de muy importante de la vida de los personajes y sus preocupaciones, como en *Inception*.

El espacio del montaje: Como ya hemos mencionado anteriormente a través del montaje el director puede crear un espacio imaginario, pasando sucesivamente lugares lejanos en la vida real pero con una coherencia en la pantalla que hace que el espectador crea que es el mismo lugar y cree un mapa mental propio e irreal pero que le ayudará a entender y articular el film.

El espacio psicológico del narratorio: Bien es sabido que cada persona percibe el mundo de manera diferente, satisfaciendo alguna necesidad al hacerlo. Ha habido muchas teorías que envuelven este concepto, en definitiva, cada persona percibimos e interpretamos de una manera distinta los mismos estímulos.

Gracias a esta clasificación podemos observar y deducir que el espacio ficcional que nos proporcionan son solo fragmentos y el espectador solo conocerá esa parte que es mostrada, una visión muy parcial y limitada. Por ejemplo, si nos muestran una ciudad inventada solo conoceremos esa parte de la ciudad, por contra, si lo que aparece es Nueva York tendremos la posibilidad de conocerla toda aunque no aparezca en el film. Al ser un mundo inventado solo se sabrá con certeza lo que se cuente a través del discurso y todo lo demás será imaginación de cada espectador.

Nuestro autor trabaja en gran medida con espacios ficcionales donde la mayoría de estos espacios y su relación entre ellos forman parte de su imaginación. Mediante la técnica de los niveles crea

¹⁴ Dio clases de sociología en la Universidad Harvard de 1927 hasta 1974 como director del Departamento de Sociología de dicha universidad (1944).

espacios novedosos que se encuentran dentro del inconsciente humano, de esta manera los espacios se clasifican de manera vertical, donde los personajes van adentrándose en ellos hasta llegar al último, para más tarde intentar volver al mundo real. Gracias a esta técnica consigue mediante los personajes, que el espacio se convierta en un gran protagonista y que el espectador use su imaginación en todo momento formando parte de la creación de esos espacios.

A continuación, para afianzar conceptos, analicemos esta frase de Aristóteles que escribió en su poética (1992:234) "Lo imposible verosímil es preferible a lo posible no creíble." El concepto "verosímil" en la ficción es difícil puesto que, ¿Qué es verdad donde todo es irreal? J. Greimas¹⁵ afirma que "lo verdadero se sitúa en el corazón del discurso ficcional". Es que lo verdaderamente importante es llegar al espectador, que entienda el film, y lo pueda seguir, sorprendiéndose y encajando piezas, compartiendo con los personajes y descubriendo los espacios. Lo verosímil se consigue cuando dentro de la ficción existe una coherencia que el espectador sepa captar a través de los hechos narrados. Además es muy interesante el momento en el que el espectador debe poner su imaginación a trabajar e imaginar parte de los espacios, otorgándole su propio sentido al film, actuando como un *espectador implícito*.

4.4 El tiempo cinematográfico



Si la película está bien hecha, a los cuarenta minutos no te pones a pensar en cuanto falta para poder irte del cine porque te estás aburriendo terriblemente, te está dando la oportunidad de soñar despierto durante un par de horas.

Christopher Nolan.

El tiempo es un parámetro inamovible e irremplazable. Es objetivo, medible y preciso. Determina las horas, los días, las noches, el presente, el pasado y el futuro. Luego está el tiempo subjetivo, que procede de la percepción del ser humano, minutos que se hacen horas y horas que se convierten en segundos. El ser humano vive el presente, el pasado se queda atrás lleno de recuerdos subjetivos y el futuro es pura incertidumbre.

En el cine, como señala Marcel Martin (2005:226) nos encontramos ante tres ideas de tiempo, *el tiempo de la proyección o tiempo narrativo* que corresponde a la duración objetiva de la película, *el tiempo de la acción* es la duración diegética de la historia narrada. El tiempo transcurrido en el guión, puede variar de un día a veinte años, según decida el *autor*. Y por último encontramos *el tiempo de la percepción*, esta es la sensación subjetiva del espectador, si se le hace muy larga la película será indicio de aburrimiento, por el contrario el tiempo dedicado a ver la película se le pasa rápido y ameno será algo positivo.

Por otro lado, el tiempo incluye dos conceptos básicos la *fecha* y *duración*. La *fecha* en la que transcurre un film no es un dato del todo importante, en muchas ocasiones encontramos al comienzo de la película un letrero que nos indica donde y cuando están sucediendo los hechos que te van a mostrar (Francia 1896), en otras muchas ocasiones no es necesario el letrero y por la vestimenta, los espacios y decorados se deduce en qué época está ambientada la película, en otras ocasiones son los personajes quien comentan dentro de algún contexto en que año se encuentra para hacérselo saber al espectador.

En cuanto al concepto de *duración* es un concepto más complicado. En primer lugar el pasar objetivo del tiempo se puede mostrar de varias maneras, estos son algunos de los recursos más usados en los

¹⁵ Lingüista e investigador francés de origen lituano, nacido en la Rusia revolucionaria. Fundador de la semiótica estructural.

films: hojas de un calendario, las agujas de un reloj pasando rápidamente, el crecimiento de un niño o un time-lapse, por ejemplo se puede mostrar todo un día desde que amanece hasta que anochece en menos de un minuto con instantáneas tomadas cada cierto tiempo y reproducidas juntas. También se puede mostrar el paso de un año mostrando las estaciones en breves segundos, por ejemplo, mediante un plano fijo de un jardín donde se aparecen, hojas caídas, segundos después nieve y por último el jardín ya florecido.

Estos recursos le muestran al espectador, sin ningún texto solo visualmente, que cierto tiempo de la narración queda omitido, y se avanza para mostrar un nuevo presente. El perdurar subjetivo del tiempo se suele conseguir mediante el montaje o el sonido. En una escena donde el tic-tac del reloj es incesante dará la sensación de lentitud, a través del montaje se puede conseguir mediante planos largos y con poca acción.

Gracias a técnicas como el montaje en paralelo o la pantalla partida dos acciones que pasan a la vez en lugares diferentes pueden mostrarse a la vez, en un mismo tiempo, un concepto también único en el cine.

Como podemos comprobar con el cine se produce, por primera vez en un medio físico, el poder del dominio del tiempo. El poder de transformarlo, saltar del pasado al futuro para de nuevo, volver al presente. El poder de dilatarlo o por el contrario de acelerarlo, donde un segundo pueda durar en el film minutos. Incluso que se pueda invertir el tiempo y que los hechos vayan hacían atrás o detenerlo y que nada suceda. Todos estos recursos se consiguen mediante el cambio de los parámetros de la cámara y el montaje. Profundicemos en estos conceptos:

La *dilatación del tiempo* sirve, en primera instancia, para observar fenómenos que el ojo humano no puede captar por su extrema rapidez. De esta manera se pueden percibir detalles imposibles en la vida real, como un cristal rompiéndose o una bala disparada. Este recurso tiene mucho valor dramático puesto que gracias a la cámara lenta podemos dramatizar una escena, es un recurso que intensifica los sentimientos y las emociones. Si vemos como un coche lleno de personas cae al vacío a cámara lenta durante un minuto, observamos más detalles y la angustia también se alargará. Si por el contrario observamos un reencuentro, en el que cada personaje corre para abrazarse al otro, la felicidad y la tensión se alargarán hasta conseguir ese abrazo tan ansiado.

La *aceleración* se utiliza para hacer perceptibles movimientos que el ojo humano no puede captar porque son muy lentos, como por ejemplo el transcurso de las nubes. Es un recurso muy usado para mostrar el paso del tiempo mediante los time-lapse que hemos comentado anteriormente.

La *detención del tiempo* es otro recurso que se usa para conseguir la dilatación de la tensión, en ocasiones el *autor implícito* trata de que el espectador reflexione unos segundos sobre la acción que ya se puede anticipar que va a suceder dejando una imagen congelada un breve periodo de tiempo. También se suele utilizar de esta manera: una acción va a llevar al desastre, justo en ese instante donde, si el personaje hubiera actuado de otra manera todo cambiaría, se congela la imagen y se retrocede en el tiempo para mostrar otro camino en la narración.

Por lo que estamos viendo, el tiempo es la coordenada necesaria e irremplazable a partir de la cual se estructura el relato, quedando el espacio en un segundo plano, del cual se puede prescindir. El tiempo puede deformarse en el cine de manera que, o se acelera o se dilata a través de varios *recursos expresivos* y del montaje.

Seguimos tratando de buscar las claves para el análisis completo del film, al ser el tiempo algo esencial en la creación de la narrativa, el análisis deberá ir muy enlazado a este concepto. Hemos analizado pequeños recursos que se pueden usar de manera reiterada en un film, ahora es momento de analizar conceptos más amplios, y clasificar las películas según su uso con tiempo. Estos son algunos conceptos sobre los tipos de tratamiento del tiempo propuestos por Marcel Martin (1994:235), que a continuación debatiremos:

El *tiempo condensado*, es un recurso al que se suele recurrir en muchas ocasiones. Sucesos débiles y

que carecen de interés común o fuerza alguna, se suprimen dejando solo los hechos más relevantes y de mayor importancia para el entendimiento del film, consiguiendo así escenas dinámicas e interesantes.

El uso de este recurso es muy recurrido en el cine, puesto que uno de los fines de éste, es crear una historia alejada de la monotonía y del mundo real en el que vivimos. Intenta, además de ser dinámico, aportar gran cantidad de información al espectador en poco tiempo para el buen desarrollo y entendimiento, y eso es muy difícil de conseguir sin las *elipsis temporales*. Es aquí donde nos topamos con unos de los recursos más importantes que fueron incluso anteriores a la evolución del lenguaje cinematográfico; desde que se conoce el cine, existen las *elipsis*. Es muy común que sean suavizadas en el montaje mediante el *raccord* (elemento de continuidad).

El siguiente tipo, es el *tiempo fiel*, donde la duración del film es la misma que la de la vida real. Se realiza mediante el plano-secuencia, un plano sin cortes ni interrupciones de larga duración, en el que se desarrollan varios hechos, en un mismo lugar o en lugares cercanos entre sí, sin ninguna modificación.

Otro de los tipos que se nombra es *el tiempo abolido* (lo que nosotros denominamos narrativa no lineal), son aquellas películas en las que se producen saltos temporales continuos sin ninguna estructura.

Se percibe un cierto grado de irrealidad, pero engancha al espectador puesto que durante todo el visionado, debe estar atento en qué momento del tiempo se están produciendo los hechos. Este tipo de recurso es equivalente a la narrativa no lineal en la que tratamos de profundizar a lo largo de la memoria. Puesto que Nolan consigue el dominio de la estructura del *tiempo abolido* de la historia en *Memento* y lo hace sutilmente en *Inception*, de esta manera llega a deformar el tiempo con grandes saltos, tanto hacia delante como hacia atrás de modo que el espectador en todo momento trata de entender y recomponer la estructura real del film.

El tiempo trastocado tiene como elemento principal los *flashbacks*. El *flashback* es un elemento narrativo que se da tanto en la literatura como en el cine. Consiste en alterar la secuencia cronológica de los hechos narrados dando un salto temporal al pasado. En la mayoría de las ocasiones se utiliza como aclaración o para mostrar algo importante del pasado, o para ayudar a la configuración del presente.

En primer lugar, encontramos en su uso, un fin estético. Mostrar las causas de un hecho y después sus consecuencias es lógico según el tiempo real, pero en muchas ocasiones es más interesante alterar el tiempo, mostrando la consecuencia al principio para después enseñar dónde originaron éstas, creando ese dinamismo tan deseado.

El *flashback* tiene su sentido dramático, Marcel Martin (1994:240) defiende que si el autor al principio del film le muestra el final al espectador, éste pueda llegar a entender mucho mejor las acciones y llegar a "Valorar el contenido humano de la obra y su solidez en la construcción" según sus palabras. No le falta razón, puesto en algunas películas es interesante que la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace sea rechazada, desordenando la mente del espectador e innovando. Pero es importante que quede siempre, un elemento de sorpresa, un giro inesperado en el final, que cree un verdadero *espectador implícito* con la misión de darle su propio sentido. Las razones psicológicas son obvias, la alteración del tiempo, en la mayoría de ocasiones, viene determinada por los recuerdos de un personaje. Las películas en las que existen diferentes puntos de vista son muy interesantes con este recurso del *flashback*, así se retrocede tanta veces como testimonios aparecen. Por lo tanto el *flashback* no tiene porqué ser siempre verdadero, puede ser un recuerdo falso o trastocado por los pensamientos subjetivos del personaje. Lo que conducirá al espectador a creer lo que piensa el personaje, para más tarde, tras un giro de guión, destaparse toda la verdad, lo que hemos comentado anteriormente de "engañar al espectador".

Los *recursos expresivos* para introducir este *recurso narrativo* suelen ser transiciones como los *travellings* o fundidos gracias al montaje. Se puede indicar también la presencia de este recurso

transformando los parámetros de la imagen, usando una paleta de colores diferentes (generalmente más oscuros) o la imagen en blanco y negro, como usó Christopher Nolan en *Memento*. También se puede indicar la presencia del recurso mediante diferentes iluminaciones de la escena, de manera que la imagen cambie sutilmente. En ocasiones con un simple corte, los personajes mediante su aspecto joven, o sus acciones (el contexto), se entiende que se encuentran en el pasado.

Cabe insistir en que poco a poco estas transiciones van resultando más innecesarias, puesto que es muy interesante proponer un juego al espectador, donde los *flashbacks* no vengan determinados como recuerdos de un personaje con principio y fin, mediante todas estas fórmulas visuales, para no desorientar al espectador. Es interesante la creación de un juego mediante simples cortes, donde el espectador deba componer por él mismo el film, y así poder entender únicamente a través de las acciones de los personajes en qué instante se encuentra la narración. Si se encuentra en el presente o por el contrario en el pasado. Esto es uno de los recursos clave de la narrativa no lineal de la que hablaremos en el siguiente punto.

La banda sonora también puede ayudar a ello, se puede distorsionar en la presencia del *flashback* o incluso otorgarle un *leitmotiv*, (un sonido o una música de identificará ese fragmento) cada vez que aparezca este recurso. También acompañar los fundidos de la imagen con un fundido del sonido o de la banda sonora, incluso distorsionar el sonido levemente, estas indicaciones de la presencia del *flashback* pueden ayudar al espectador en algunos momentos en los que el autor crea necesario orientar al espectador.

Otro recurso, el *flash-forward* tiene el mismo peso dramático que el anterior, solo que en esta ocasión te transporta al futuro, es menos utilizado puesto que para el espectador como para el personaje son sucesos totalmente desconocidos, pero también puede resultar interesante.

4.6 El montaje invertido como generador del montaje no lineal



Creo que es muy similar a la manera de jugar con videojuegos. Cuando juegas a un videojuego, puedes ser una persona completamente diferente de lo que eres en el mundo real, algunos aspectos del funcionamiento del cerebro se pueden aprovechar para algo que nunca podría hacerse en el mundo real.

Christopher Nolan.

En este último punto trataremos de relacionar todos los anteriores y debatiremos esta manera propuesta de conseguir un cine de calidad mediante los *recursos narrativos*. Además se explicará que tipo montaje cinematográfico es el que confecciona este tipo de narrativas no lineales.

Hemos mencionado y explicado cantidad de recursos que de alguna manera tratan de crear un *espectador implícito* a partir de la figura necesaria del *autor implícito*. Figuras principales en la búsqueda de generar un sentido propio en cada espectador. Es gracias a la fase del montaje, donde se consigue estructurar el film y llegar a crear esas estructuras no lineales. Por lo tanto cabe decir, que desde la fase de guión la estructura de la película (y por lo tanto el montaje) debe estar presente, visualizando en todo momento el resultado final que se quiere conseguir.

Empezaremos definiendo el concepto de montaje de la manera más general posible. No son pocas las definiciones que encontramos sobre esta palabra, una definición precisa la formuló Sánchez Biosca (1999:147) afirma que "El montaje, actualmente, es la fase de creación de una película en la que se ensamblan y ajustan las imágenes y los sonidos de un film. Abarca tareas diversas que oscilan, entre la organización de los planos en una secuencia, hasta la estructuración narrativa de las secuencias, pasando por los complejos procesos de sonorización, diálogo, efectos y música incluidos"

El montaje, como ya hemos afirmado, no es simplemente la fase final de creación del film, donde se ensamblan los planos, es una de las fases más importante puesto que ya desde la preproducción, se

debe tener presente, estructurando a partir del montaje todas las demás.

Federico Fernández Díaz y José Martínez Abadía (1999, 170) afirman que "La idea de montaje está presente en todo el proceso de creación de la obra audiovisual, desde el guión literario, pasando por el registro, hasta la edición definitiva o montaje propiamente dicho."

Por lo tanto llegamos a la conclusión de que el montaje es la fase que le otorga la coherencia final y el sentido al film, a través de la selección de todos los brutos recibidos en la fase de rodaje.

Existen multitud de clasificaciones de montaje, puesto que es una fase muy amplia como ya hemos comentado. Nosotros seguiremos la clasificación simple que fórmula Marcel Martin (2005, 168) en la que se divide el montaje en dos grandes bloques, el expresivo y el narrativo.

El *montaje expresivo*, es un montaje que trata de transmitir un mensaje o sentimiento propio a través de la yuxtaposición de dos o más planos, también tiende a despistar al espectador y romper con todas las ideas preestablecidas, la manipulación de la duración de los planos, acelerándolos o ralentizándolos es un claro ejemplo de este *montaje expresivo*.

Centrémonos en el *montaje narrativo* aquel que trata de ordenar los planos de forma causal de modo que el mensaje sea entendido por el espectador, donde de alguna manera se intenta conseguir un montaje invisible, imperceptible para el espectador a partir de cortes, basados en el principio de continuidad. Un montaje que varios autores trataron de reducir al mínimo exponente creando obras con secuencias larguísimas en las que el montaje tenía una mínima función o prácticamente inexistente, cuando se trataba de una película formada con un único plano-secuencia. Por lo general cualquier montaje de una película, el cual percibimos invisible puede considerarse narrativo.

Pero este tipo de montaje va más allá, trata sobre la idea final del film y en consecuencia, la relación entre secuencia y secuencia, este montaje conduce el film a una unidad de significado completa y global, y es esto lo que tratamos de analizar, el significado global del film.

Por lo tanto seguimos la clasificación del montaje de Pedro Sangro (2000:78) y dividimos este tipo de *montaje narrativo* en cuatro grandes bloques, profundizando en el montaje más usado por nuestro director.

El montaje lineal, es el montaje clásico por excelencia, es un cine en el cual existe una linealidad cronológica, es el tipo más sencillo de montaje puesto que simplemente se trata de una ordenación de hechos sin ningún tipo de alteración.

El montaje alternado, se trata de un montaje en el que se siguen varias acciones que ocurren en un mismo tiempo y lugares diferentes que además, se encuentran interconectadas a través del guión, por lo que desembocarán en una única acción, encontrándose los personajes en ese camino, para así resolver y finalizar la trama. Esto se consigue a través de la yuxtaposición de los planos de las diferentes acciones.

El montaje paralelo, en este caso encontramos un paralelismo entre dos o más acciones que transcurren en lugares diferentes y no necesariamente al mismo tiempo, a través de planos yuxtapuestos se formula el film. El objetivo de este montaje es conseguir la confrontación entre diferentes planos, buscando en primera instancia el paralelismo entre acciones diferentes (sin importar el tiempo o el espacio en que ocurran) y así conseguir, a través del paralelismo, que brote un significado simbólico que le llegue al espectador.

Por último, y el que hemos determinado que es el montaje más usado y característico de nuestro director es el *montaje invertido*. Es el tipo de montaje que podríamos decir que está compuesto por parte del *montaje expresivo*, puesto que trata de crear reacciones en el espectador por él mismo atendiendo las intenciones del autor. Además, podemos afirmar que es el tipo de montaje que realiza películas no lineales, con una temporalidad subjetiva y simbólica, puesto que será clave para el transcurso del film. Por lo tanto se pueden encontrar saltos temporales (*flashbacks*, *flash-forward*) una vez o durante todo el film, como ocurre con *Memento*. De esta manera se consigue jugar con el espectador, intentado que sea este quien estructure el film, convirtiéndolo en un *espectador implícito*. Por lo tanto afirmamos que se trata del montaje que caracteriza a nuestro autor, puesto que, la

mayoría de sus films (especialmente en los dos que nos proponemos a analizar) encontramos un *montaje invertido*.

Para concluir, afirmaremos que nuestro director, se caracteriza por usar un *montaje invertido*, manipulando el tiempo a su imagen y semejanza, pero también haciéndose uso en gran medida de ciertos *recursos expresivos* (que proceden del *montaje expresivo*) como la aceleración o ralentización o el cambio de color, gracias a estos consigue crear esa atmósfera donde el tiempo es un protagonista más del film.

Como podemos observar, el montaje es una de las fases troncales en todos los procesos del film, porque a pesar de que se desarrolle en la última parte, la de postproducción, desde el comienzo del guión ya se está pensando de qué manera se proyectará visualmente la historia. Es obvio que nuestro director, ya en la primera fase planifica el desorden temporal y la no linealidad de los relatos, para en la fase final de montaje, darle la forma precisa. Y es que en los films que más adelante analizaremos, la no linealidad narrativa es uno de los recursos más importantes y característicos de nuestro director, puesto que es uno de los autores que ha conseguido con esa maestría, invertir el tiempo de un relato de manera íntegra.

Digamos que las claves de las que se hace servir Nolan, nacieron de alguna manera como respuesta a ese cine lineal que solo trata de contar una historia fácil de entender para el espectador, donde los efectos especiales predominan por encima de cualquier otro recurso. También nace contra esas tendencias interactivas que dominan el panorama digital de hoy en día, los videojuegos. Es cierto que el film, tiene una estructura fija, un discurso que viene determinado, donde el espectador no puede mover el orden ni elegir qué camino escoger. Pero se puede dejar abierta la interpretación, de este modo, el espectador tiene la libertad de formar su propia opinión e interpretar el film de una manera única y personal. De modo que, se llega a crear un juego mental donde, por ejemplo, el film comienza con una secuencia desencajada que el espectador ha de suponer al completo para más tarde ir mostrándole la trama, que poco a poco irá encajando según su criterio, hasta llegar al entendimiento del argumento.

José Antonio Palao Errando (2009:148) habla del recurso más característico de estas narrativas no lineales, el *hipernúcleo*. Se trata de una acción que actúa como núcleo en todas las líneas narrativa de un film, es un recurso esencial en la narrativa cinematográfica puesto que sirve como nexo de unión de todas las acciones producidas dentro del film. Dentro de este *hipernúcleo* hay dos clasificaciones, que distinguen dos tipos diferentes de films no lineales. El *hipernúcleo monodiegético* donde todas las líneas narrativas se encuentran dentro del mismo universo de ficción. Y por otro lado, el concepto de *hipernúcleo polidiegético*, son aquellas películas que poseen más de un universo de ficción, es el caso de los films creados por nuestro director Christopher Nolan.

Es en este tipo de narrativas cuando el espectador tiende a cuestionarse qué debe hacer en el trascurso del film, si interpretar por él mismo y sacar sus propias conclusiones por descabelladas que sea tomándose la película como un juego mental, o por el contrario, tratar de seguir esa línea a la que siempre nos han acostumbrado, esperando que el cierre final aporte todo el sentido.

Es aquí donde nos topamos con el concepto promovido por Thomas Elsaesser de *Mind-Game Film*, donde se le plantea un juego mental al durante el visionado de un film creando, de esta manera, un *espectador implícito*. Existen múltiples maneras en las que proponer este juego al espectador.

Para Elsaesser existen dos niveles en este tipo de juegos: El primer caso trata de aquellas películas en las que se está jugando con el personaje sin éste saberlo. Se da en el caso donde la trama muestra como un personaje maneja a otro o lo está engañando durante toda la película, el espectador se va dando cuenta del juego sobre el personaje a medida que avanza el argumento. Es el caso de la película *Seven* (New Line Cinema, David Fincher, 1995) donde un asesino en serie juega con el novato policía a su antojo.

El segundo caso es más complejo puesto que es con el espectador con quien se juega, a quien se le hace caer en trampas, ocultándole información o jugando con la ambigüedad a través de alguno de

los recursos que hemos tratado con anterioridad. Por ejemplo, la creación de personajes complejos y heterogéneos, el juego con la *dosificación de la información* o *focalizando* esa información de manera que queda otra mucha al margen, que el espectador deber ir interpretando. También las creaciones de diferentes espacios pueden confundir al espectador y proponerle un juego mental.

Pero sin duda, si hay algún recurso que consiga propiciar en mayor medida este juego entre el film y el espectador son los saltos temporales sin previo aviso, a través de las estructuras no lineales de las que venimos refiriéndonos en todo el fin. Estas estructuras descolocan al espectador creándose la estructura del "*mind-games films*".

En definitiva, estas películas son la oposición al cine clásico donde el espectador es un mero voyeur o testigo, posponiéndolo por un crítico o investigador.

BLOQUE II: ANÁLISIS PRAGMÁTICO

5. Análisis de la película de *Memento*.



A pesar de que no se van a obtener respuestas a todas las preguntas en la película, es un tipo de película inquietante en muchas maneras, si se ve un par de veces que están casi todas las repuestas allí. Una de las cosas de las que estamos más satisfechos por la película (después de haberla visto con diversos públicos del festival) es que realmente vive en cabeza de la gente.

Christopher Nolan.

5.1 Ficha técnica

Año: 2000

Director: Chistopher Nolan

Fotografía: Wally Pfister

Reparto: Guy Pearce, Carrie-Anne Moss, Joe Pantoliano, Mark Boone Junior, Russ Fega, Jorja Fox, Stephen Tobolowsky, Harriet Sansom Harris.

Productor: Jennifer Todd, Suzanne Todd y Christopher Nolan.

Género: Thriller psicológico, acción

Duración: 114 minutos

Sinopsis: Leonard sufrió un trauma a causa del asesinato de su esposa. Este trauma, consiste en una amnesia anterógrada, lo que le produce incapacidad para retener nuevos recuerdos. Por lo que el protagonista solo recuerda lo que sucedió antes de la muerte de su esposa, lo último que es capaz de retener es la imagen del cadáver de su mujer. Pero sí posee una memoria sensorial lo que le permite repetir acciones cotidianas. Leonard trata de averiguar quién mató a su esposa, por lo que crea un método para recordar todo lo que va descubriendo. Consiste en fotografiar a todas las personas con las que se relaciona, apuntando datos importantes sobre cada uno. Además se tatúa pistas en su cuerpo sobre el asesino, en ocasiones no muy claras y que tenderán a equivocaciones. Su objetivo será encontrar al violador, asesino de su esposa y quien le provocó su enfermedad.

Además, el protagonista a lo largo de todo el film, narra la historia con gran sentimiento de culpa no haber creído en Sammy, un personaje que sufrió la misma enfermedad que él y él no lo creyó, ahora se siente muy identificado con él.

La historia le llevará a conocer varios personajes, el primero Teddy, del que se nos muestra su muerte a manos de Leonard y una relación de mucha desconfianza.

La aparición de una mujer doblegará al personaje de Leonard quien caerá en sus trampas y engaños. Finalmente el espectador descubrirá que las acciones del personaje no son tan justificadas como en un primer momento parecía.

Contexto: El estreno mundial de la película tuvo lugar en Estados Unidos el 16 de Marzo de 2001 y en España el 19 de Enero del mismo año. Por lo que a premios se refiere, obtuvo una nominación a los Globos de oro y otra nominación en los Oscar por guión original y edición. Además ganó el Premio de la Crítica del Festival de Sitges.

La idea de *Memento* la germinó su hermano, quien escribió un breve relato *Memento Mori* en latín, "Recuerda que vas a morir", para más tarde ser Nolan, quien escribió un guión y la trasladó a nuestras pantallas.

Memento con un presupuesto de 9 millones de dólares recaudó casi 40 millones de dólares en todo el mundo.

En cuanto a la crítica, tanto de expertos como por parte de la audiencia, tuvo un éxito rotundo. Según el portal cinematográfico online "Rotten tomatoes" obtuvo un 92% de aceptación por parte de académicos y críticos expertos, con solo dos puntos más por parte de la audiencia con un 94%.

5.2 Recursos narrativos más relevantes en *Memento*.

5.2.1 La narrativa no lineal como seña de identidad y el montaje invertido

La característica principal de este film se encuentra en su no linealidad temporal. Para alterar el orden cronológico del film, Nolan se hace servir de la enfermedad del protagonista como argumento principal, de esta manera se busca que el espectador se posicione en el mismo lugar que el personaje y se sienta tan perdido como él.

El film se sirve de una estructura diferente a cualquier otro, de modo que avanza siguiendo las causas de lo que ya se ha visto, al contrario de lo que se produce normalmente en un film donde se progresa según las consecuencias, intentando representar la realidad. El final de cada secuencia se corresponde con el principio de la secuencia posterior, una película narrada hacia atrás. Por lo tanto, observamos que se produce una revolución no tanto en la historia contada como en las técnicas del cómo contarla.

El film se divide en secuencias como unidad máxima, de modo que empieza por la secuencia final, concediendo al protagonista la posibilidad de reconstruir toda la historia a partir de ese momento, así escena a escena lleva al espectador del final al principio del relato. Como consecuencia de empezar por el final y acabar por el principio el espectador se sentirá tan confundido como el personaje y tendrá que ir recomponiendo los hechos de la misma manera que él.

Todo este rompecabezas se torna más complicado aún, al haber una narración complementaria a la principal que nos va narrando el comienzo de algunos hechos, primero paralela y luego tangente con ésta, convirtiéndose así, en una única narración de la que el espectador es consciente al final del film (minuto 1:399:51). Ambas partes se tornan altamente identificables puesto que ésta segunda aparece en blanco y negro y posee linealidad en los hechos. En esta historia aparece el protagonista Leonard hablando por teléfono por lo que se convierte en el narrador, relatando la historia de Sammy y la fórmula mediante la cual afronta su enfermedad, contando qué métodos utiliza, de esta manera el espectador va conociendo pequeños detalles de la vida del protagonista.

Esta historia empieza, como hemos mencionado, de una manera paralela a los demás hechos. En ella el protagonista cuenta que era investigador de seguros y llevó un caso en el que un hombre llamado

Sammy Jankis sufría la misma enfermedad que ahora sufre él, amnesia anterógrada. Leonard llegó a la conclusión de que la enfermedad de Jankis no era física por lo que le retiró el seguro económico de su compañía. La mujer de Jankis no sabía si creerle o no y creyó a Leonard, pensando que la enfermedad de su marido no era cierta y que podía hacérselo ver a través de un plan. Ella era diabética, apoyándose en su enfermedad tomó una decisión para descubrir si su marido mentía: le pidió repetidas veces que le suministrara su inyección de insulina, esperando que se diera cuenta y recordara que ya se la había puesto. Sammy repitió la acción tantas veces como ella se lo dijo, de forma rutinaria, por lo que su mujer murió sin que él supiera que había ocurrido. Su enfermedad era verdadera. Ahora Leonard se sentía culpable.

pista. Allí mata Teddy tras leer en una de sus fotos que él es el asesino. Más tarde aparece anotando: "No confíes en él". Leonard mantiene una conversación con el encargado del hostel. Vemos por segunda vez como Teddy se presenta en el hostel. Es la primera ocasión en la que el film retrocede, mostrándole al espectador que la narración no tiene un orden lineal. Así se desarrollan todos los demás hechos.

Es hora de analizar de manera minuciosa esta parte del relato. Nos encontramos frente a una historia que al final del film descubrimos que es producto de la imaginación de nuestro personaje. Por lo tanto afirmaremos que se trata de un *flash-forward*, puesto que la conversación telefónica que mantiene Leonard ocurre antes que todos los demás hechos mostrados. Además, contiene dos partes: Una es la conversación de Leonard en su habitación del hostel, parte que es verídica, puesto que sucede en la realidad de la historia. Pero encontramos una segunda parte, producto de la imaginación de nuestro personaje que se compone de *flashbacks engañosos*, las imágenes que mostradas se encuentran solo en la imaginación de Leonard.

Transportémonos a la historia contada de forma no lineal: Tiempo después de que ocurriera el asalto, supuestamente, Leonard conoció a Teddy, que según su versión es un policía encargado de investigar la muerte de su esposa, cuenta que formaron un equipo ambos para encontrar al asesino. A partir del encuentro entre ambos de nuevo comienza la trama. La historia empieza, como hemos dicho, por el final. Teddy va al hotel de Leonard y éste le dice que quiere ir a un almacén abandonado siguiendo una pista. Allí mata Teddy tras leer en una de sus fotos que él es el asesino. En la siguiente escena aparece anotando: "No te creas sus mentiras. Es él, mátale". Mantiene una conversación con el encargado del hostel. Se observa como Teddy aparece por segunda vez en el hostel. Es la primera vez que el film retrocede, mostrándole al espectador que la narración no tiene un orden lineal.

Así se desarrollan todos los hechos del film, te presentan a un personaje que ni el espectador ni el protagonista (debido a su enfermedad) conocen, pero el personaje sí lo conoce y ha vivido experiencias con él que el espectador poco a poco irá descubriendo.

Por último, las dos historias que conviven de manera paralela durante el film se entremezclan del siguiente modo:

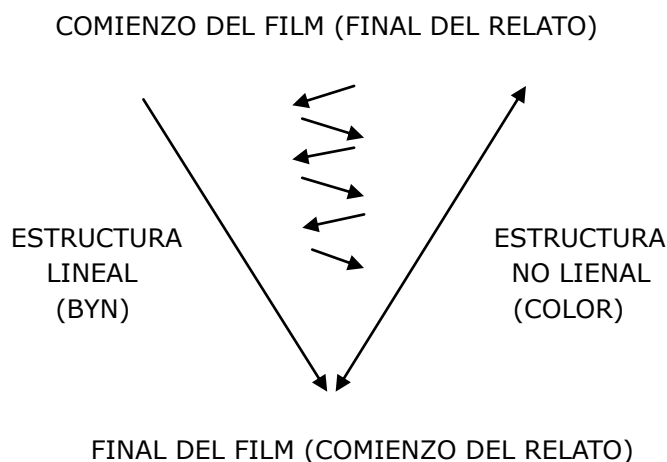


GRÁFICO 2: NARRATIVA NO LIENAL DE *MEMENTO*. ELABORACIÓN PROPIA.

La conversación telefónica acaba y el personaje sale de su habitación. En el hall del hotel le recibe Teddy, a quién Leonard (cómo es lógico) no recuerda. Le toma la fotografía, que hemos visto durante todo el film y ambos se dirigen a la fábrica a por Johnny G. Leonard consigue asesinar Johnny G. y le toma una fotografía para rememorar su venganza. Es en este instante es cuando la cámara se acerca a la fotografía y la imagen pasa de blanco y negro a color, uniéndose los dos relatos en este punto crucial. En el tiempo real los dos relatos se unen al final del film, pero recomponiendo el *tiempo narrativo*, es el final de la historia lineal y el comienzo del relato no lineal. Es un momento importante para el personaje, puesto que él no se encuentra satisfecho con haber matado a ese hombre e inculpa a Teddy de haberlo llevado a la persona equivocada. Es aquí cuando su compañero de aventuras le abre los ojos a Leonard. Explicándole que ya mató al asaltante, pero que fue él quien mató a su mujer diabética de sobredosis, que Sammy, era un impostor y que la venganza se ha acabado. Pero Leonard no quiere comprender, y quema las fotografías de los asesinados. En este momento es cuando el film termina por el principio.

Nolan es un autor valiente que ha arriesgado con esta obra al máximo, puesto que no todo el mundo está dispuesto a hacer un ejercicio mental tan complicado en el visionado de un film, en palabras de nuestro director¹⁶: "Estoy tratando de armar esa influencia narrativa que veo que se ha utilizado con mayor libertad en los libros. En las películas, la gente ha sido muy restringida. Pero en los libros, hay una libertad. Y para mí realmente es una cuestión de encontrar el orden más adecuado para la divulgación de información al público y no sentir ninguna responsabilidad de hacerlo cronológicamente, al igual que no lo hacemos en la vida."

Como hemos explicado en el marco teórico, José Antonio Palao Errando habla del *hipernúcleo* como el recurso esencial en las narrativas no lineales como nexo de unión entre todas las acciones. Dentro de este *hipernúcleo* que en este caso se trata de la venganza de Leonard y su constante búsqueda del asesino de su esposa, discernimos que *Memento* se trata de un film que posee un *hipernúcleo monodiegético*, puesto que la estructura narrativa no lineal se compone únicamente de un universo de ficción donde transcurren todos los hechos.

Para concluir, podemos afirmar que Nolan crea un film donde el principio posee todas las claves para el total entendimiento del comportamiento del protagonista. De esta manera se puede invertir la manera de contarlo, empezando por el final. De esta manera se consigue simular una enfermedad mental, desconcertando al espectador, y consiguiendo esta empatía con Leonard. Así se crea un *espectador implícito*, el cual durante toda la película debe encajar las piezas del puzzle y tener una amplia visión para comprender el transcurso de los hechos, para finalmente entender el porqué de las causas de todas las acciones de Leonard.

Una vez explicado de qué manera Nolan consigue construir esta historia no lineal, nos fijaremos en los aspectos técnicos que ha empleado. Sin duda alguna, se trata de un *montaje invertido* por completo. Como hemos mencionado todo el film se divide en secuencias y estas a través del montaje se estructuran de manera inversa. Además se combina con el *montaje en paralelo* de manera que la acción principal se encuentra intercalada con otra acción secundaria y lineal. Es el máximo ejemplo de un montaje que se debe pensar y estructurar desde el momento del guión y que será el protagonista durante todo el film, haciendo trabajar la mente del espectador para llegar a la comprensión total de la historia.

Los finales abiertos a todo tipo de interpretaciones, no son el estilo de Nolan. Mediante sus pistas ha tratado de conducir al espectador a una única solución. Es cierto que existen muchas interpretaciones, pero siempre hay una mucho más evidente que las demás repletas de teorías abstractas. El propio Nolan busca esta sensación en el espectador: "Me resulta muy satisfactorio que la gente salga de esta película discutiendo sobre quiénes son los buenos y quienes los malos. No porque no haya uno, sino porque estamos usando un narrador poco fiable, poniendo en duda los juicios de quién es el

¹⁶ Palabras extraídas de la entrevista en el portal online IndireWire: < <http://www.indiewire.com/article/christopher-nolan-remembers-memento> >

bueno y quién es el malo de la película, creo que es como la vida real.”¹⁷

Como se viene describiendo desde el principio, la solución que se propone en esta memoria es la siguiente. Leonard solo sabe vivir con la venganza, no visualiza otro modo de vida. Él mató a su esposa y en ciertos momentos de lucidez (como cuando Teddy se lo explica) lo sabe, pero trata de olvidarlo completamente y la única manera de no asumirlo es inculcando a alguien y tener un único objetivo: la venganza. Por miedo a que Teddy se lo siga recordando, lo convierte en su siguiente objetivo, apuntando una pista sobre su matrícula, para así iniciar otra nueva investigación, otra persecución y otro nuevo asesinato.

5.2.2 La focalización y el dominio de la dosificación de la información

Gracias a esta narrativa no lineal, el espectador durante todo el film obtiene una información sesgada y muy dosificada. El punto de vista del film, trata de ser en todo momento el mismo que el del protagonista. Se trata de que el espectador se ponga en su pellejo, desconfiando de todos los demás personajes y de todo lo que le cuentan. Por lo tanto, el primer recurso narrativo que podemos observar en rasgos generales es la *focalización interna*. Éste se da sobre todo en la parte no lineal del relato en el que, el protagonista durante todo el film trata de explicar al espectador a través de una llamada anónima como es su día a día, qué ocurrió con su esposa y de qué manera intenta efectuar su venganza. En este momento se crea una empatía máxima con el personaje, acompañándolo en su búsqueda.

Dentro de la *focalización interna*, divisábamos tres tipos. Durante todo el film se muestra una *focalización interna fija*, puesto que solo conocemos la versión del protagonista sobre cómo ocurrió la muerte de su esposa, impregnado de una subjetividad aplastante. Pero como ya se ha mencionado en otras ocasiones, al final del relato Teddy intenta abrir los ojos a Leonard y de la misma manera se los abre al espectador, narrando como sucedieron los hechos de verdad. En este momento se crea un giro inesperado en el guión que viene de la mano de un cambio en la focalización de la información. Ahora existen dos versiones de un mismo hecho y por consiguiente nos encontramos con una *focalización interna múltiple*. De este modo se consigue que el espectador reflexione sobre quién de los dos posee la razón y encaje todas las piezas, hasta averiguarlo.

Adentrándonos en el concepto de *focalización*, se estudiaba mediante qué recursos expresivos eran introducidos los diferentes tipos de información, llamándole *ocularización* si la información era recibida por la vista y *auricularización* si por el contrario se percibía por el oído.

En gran parte del film los planos dominantes son (como analizaremos más adelante) planos medios, pero además existe una gran variedad de planos subjetivos, sobre todo del protagonista. Nos encontramos ante una *ocularización interna primaria y secundaria* en la mayoría de los planos que aparecen en el film. Debido a que encontramos gran cantidad de planos subjetivos mostrados en primera persona, donde la cámara se posiciona en la visión del personaje. También se observan planos en los que el *raccord* determina la subjetividad. De este modo lo que se intenta, en este caso de forma visual, es lo mismo, que el espectador se identifique en gran medida con el protagonista viendo a través de los ojos del personaje, (véase en la imagen 1 y 2 del anexo). Pero además, encontramos otro tipo de finalidad, se consigue que el espectador sufra la crueldad de Leonard, de la mano de planos donde daña a otros personajes, (véase en la imagen 3 del anexo).

En cuanto a la *auricularización*, en el film encontramos el tipo *cero*, puesto que la banda sonora mantiene una cierta distancia con los personajes, siempre detrás de los diálogos, sin aportar ningún tipo de subjetividad evidente. Su función es otorgarle una elevada tensión a momentos de acción. Se trata de una música extradiegética que siempre respeta los ruidos y los diálogos, quedándose en un

¹⁷ Palabras extraídas de la entrevista en el portal online IndireWire: <http://www.indiewire.com/article/christopher-nolan-remembers-memento>

segundo plano.

Por otro lado nos encontramos con el concepto de *dosificación de la información*, de la que se sirve Nolan a través de diferentes recursos. En primer lugar, como ya hemos mencionado, el espectador solo conoce los hechos tal y como los vive y los cuenta el protagonista Leonard, por lo tanto la información recibida se encuentra incompleta en gran medida por este rasgo. Por otra parte, a causa de la cronología de los hechos y de cómo están contados a través de la narrativa no lineal, se produce otro tipo de dosificación, puesto que el espectador irá conociendo todos los sucesos de manera lenta y sesgada. De esta manera se crea esa figura narrativa tan característica en muchas películas: el *suspense*.

En *Memento* se crea un tipo de suspense. El protagonista se niega a asumir la muerte del "asesino" de su esposa y decide vivir con la venganza. El espectador no se da cuenta de este hecho hasta el final del film, por lo tanto parece ser que durante el transcurso de la historia, posee menos información que el protagonista. Con el pequeño detalle que a Leonard se le olvida lo que planea o piensa a cada instante, por lo establecemos finalmente, que el espectador y el protagonista se encuentran en el mismo nivel de saber, creándose un *suspense* magistral.

Es muy característico en Nolan que mezcle diferentes *recursos narrativos* dentro de un mismo film como estamos observando en *Memento*. Dentro del mismo film encontramos varios tipos de montaje y de focalización. Mediante esto consigue construir una narrativa propia y característica mediante la conjugación de diferentes recursos narrativos, buscando que el espectador deba, durante todo el film, estar alerta e ir recomponiendo la historia tratando de encajar todas las piezas del rompecabezas.

5.2.3 La percepción psicológica del personaje

Nolan ha sido capaz de construir un personaje complejo hasta el punto de ser un enfermo mental que no posee ningún tipo de memoria reciente. Un personaje con el que sería muy difícil que el espectador llegara a empatizar si no fuera por la manera de narrar la historia. Como ya se ha comentado anteriormente, aquí Nolan se convierte en un verdadero *autor implícito*, creando íntegramente a Leonard, un personaje completamente heterogéneo por el que en primera instancia, sentimos aflicción porque vive en una situación límite, en la que no puede confiar en nadie y solo puede fiarse de sus anotaciones y tatuajes.

Pero adentrémonos en la mente del personaje y descubramos su verdadero fin. Al final del film, se nos muestra el principio y descubrimos que ya había matado a otro sospechoso y que su vida consiste en eso, que no visualiza otra manera de vivir y que constantemente sigue buscando al asesino de su esposa. En ese momento es cuando el espectador reflexiona que Leonard no posee un comportamiento éticamente correcto, aunque, después de todo lo que el espectador ha compartido con él, esa empatía no acaba.

Se descubre como poco a poco tanto Teddy como Natalie manejan a Leonard a su antojo y según sus intereses. Por una parte Teddy trata de ayudarlo, sus intenciones no son del todo malas, pero como observa que una vez muerto el asaltante sigue buscando a sospechosos, se aprovecha y le guía para que mate a un traficante muy poderoso para así robarle y salir beneficiado.

El segundo personaje, Natalie, es la única mujer que aparece en el relato, adoptando el rol de *femme fatale*, puesto que lo consigue embaucar y engañar para que mate a su expareja, cuando todo es una farsa.

Leonard quiere encontrar y matar al asesino de su esposa, ellos simplemente se aprovechan de esa situación, de su sed de matar para conseguir lo que quieren. Al final del film, Teddy le aclara la situación, le abre los ojos a él y al propio espectador: toda esa historia de Sammy es incierta, su mujer era la diabética, sobrevivió al ataque y Leonard, por culpa de su enfermedad, la mató de una sobredosis. ¿No le cree o no le quiere creer? Se ha repetido durante tanto tiempo a sí mismo algo que no es cierto que no atiende a razones. Marca a Teddy como siguiente objetivo. Pero aún hay más, en vez de apuntar su intención de matarlo de manera clara, apunta la primera pista, quiere empezar

otra investigación. Finalmente, en este caso al principio del film, consigue matarlo. Por último, llegamos a la deducción de que a Leonard en cierto modo le interesa que jueguen con él, necesita un objetivo, no sabe vivir de otra manera. ¿Le podríamos llegar a catalogar como un asesino en serie?

A pesar de que al final del relato, Nolan intenta abrir los ojos al espectador sobre el personaje de Leonard. El espectador sigue, en cierto modo, teniendo esa empatía con el personaje y se resiste a creer en su maldad. Tiene su sentido lógico, puesto que siguiendo la teoría psicoevolutiva que analizamos anteriormente, el espectador aplica esos sentimientos que descubrimos todo ser humano en la *etapa defensiva* al film, logrando una máxima identificación con el personaje externo y defendiéndolo a pesar de las contradicciones que eso puede acarrear.

Analicemos ahora a Leonard siguiendo el marco teórico que propusimos anteriormente. En primera instancia en la capacidad de *categorización*, fijamos unos estereotipos claros sobre el personaje de Leonard. Observamos que es solitario, vive en un hostel y debe hacer fotos a las personas que va conociendo, sentimos lástima por su enfermedad y concluimos que no puede confiar en nadie. Además, su única finalidad es la venganza. Estos atributos son las primera impresiones que obtiene el espectador del personaje.

A través de la *combinación de la información fragmentaria*, el espectador comienza a juzgar al personaje como si éste fuera de carne y hueso y otorgándole multitud de información de manera instantánea. Es bueno pero frío, el espectador se apiada de él, pero es un ser vengativo y violento.

Poco a poco, durante el desarrollo del film, se va conformando ese proceso *individualizador*, y descubriendo que a pesar de todo, Leonard sí confía en la personas y trata de llegar al asesino a partir de ellas, nos muestra de esta forma, su lado más humano.

Leonard, tiene dos *rasgos centrales* que todo espectador identifica al comienzo del film y a partir de los cuales se desarrollan todos los demás. Posee una enfermedad, amnesia, que le impide recordar los hechos recientes que le ocurren. Busca sin cesar al asesino de su esposa para efectuar su venganza. Poco a poco se van interpretando las acciones del personaje y el espectador, finalmente siente, que pase lo pase solo tiene un único objetivo y que su mujer siempre estará presente.

Como ya se analizó en la parte teórica el concepto de *inferencia*, es el proceso mental a partir del cual deducimos una cosa a través de otra. A través de este proceso el espectador va más allá de las acciones de Leonard, y se puede concluir que es una persona valiente al enfrentarse a todos los días a esa extraña enfermedad, la que le ha hecho ser extremo y confiar a ciegas en sus anotaciones para poder seguir con su vida y tratar a las personas que le rodean.

Como ya analizamos, Spranger clasificó el comportamiento de los personajes y su personalidad en varios tipos según su forma de ser y sus objetivos.

Llegamos a la deducción de que su personalidad coincide con el personaje *teórico*, cuyo primer objetivo es la búsqueda de la verdad. A través de sus notas busca el orden y la comprensión para alcanzar su objetivo. Solo se aprecian en él dos únicos sentimientos: desconfianza hacia el mundo y las personas que le rodean y una venganza insaciable que responde a su deseo de ilusorio justicia.

5.3 Recursos expresivos

Es hora de sumergirnos en los recursos expresivos más destacables de *Memento*. Comenzaremos analizando los parámetros de la imagen: Se observan principalmente primeros planos y planos medios. A través de ellos se muestran las conversaciones entre personajes, que poseen una gran importancia en el conjunto del film. Como también hemos comentado, los planos subjetivos se convierten en uno de los recursos clave de la obra, para así conseguir una identificación plena con el

protagonista. Los planos detalle, surgen de las fotos que realiza Leonard y a las que recurre durante todo el relato para identificar a las personas. Únicamente observamos planos generales, cuando aparece el protagonista en su coche y en la escena de la persecución. Son pocos los lugares en los que transcurren los hechos, puesto que no tienen mucha relevancia para el desarrollo del film.

Pero como ya hemos observado en el relato paralelo y lineal en blanco y negro, es donde más subjetividad se observa, por lo que los ángulos también sufren transformaciones, en varios momentos se observa como el personaje de Leonard se encuentra ensalzado mediante planos contrapicados, imagen 4 y 5 del anexo. En otro momento, cuando asesina al traficante un plano subjetivo del personaje también muestra a Leonard ensalzado y superior, en el anexo imagen 3.

Los movimientos de cámara los observamos sobre todo en los momentos de acción y las persecuciones Cuando Leonard (minuto 47:15) o (minuto 49:43) se pelea con uno de los sospechosos, vemos como la cámara en mano sigue la pelea y propicia la tensión necesaria entre los personajes. En la persecución también se observa un travelling siguiendo la carrera del protagonista.

Existe una multicámara destacable cuando se produce una persecución entre Leonard y JG, (minuto 49:47). Se aprecia un montaje muy dinámico con reiterados cambios de plano.

La duración media de los planos, es algo más extensa que a lo que nuestro director nos tiene acostumbrados. Todos los planos duran una media de 4 segundos, sigue siendo una película muy dinámica como Nolan nos tiene acostumbrados en todos sus films, pero es algo más lenta por sus diálogos y la narración del personaje en las escenas de su conversación telefónica.

Observamos poca profundidad de campo en la mayoría de los planos, puesto que el film está por lo general repleto de primeros planos y planos medios, dejando poco visibles los espacios donde se encuentran los personajes, imagen 6 del anexo. De esta manera, se consigue enfatizar las emociones de los personajes y transmitir cercanía con cada uno de ellos.

La paleta de colores utilizada es mayormente en colores cálidos durante el desarrollo de los hechos. Siempre iluminados con fuentes de luz muy dura, imitando la luz natural, se puede observar en la imagen 6 del anexo. Se pretende conseguir, una luz natural, alejándose de en gran medida de la ciencia ficción y tratando de ser lo realista posible.

Cuando oscurece, al hacerse de noche en el *tiempo narrativo*, los colores se vuelven fríos, con una iluminación en clave baja, por lo que se crean dos atmósferas muy distintas, (véase imagen 8 del anexo)

Como hemos comentado en varias ocasiones, la historia paralela que empieza en el minuto 6:24 se muestra en blanco y negro con una fuente de luz que proviene de la ventana de forma muy intensa que incluso llega a quemar la imagen en algunos puntos, (véase imagen 9 del anexo).

No observamos el uso de recursos expresivos como la cámara lenta o rápida. Es lógico puesto que se busca en todo momento Nolan intenta producir en el espectador la sensación de realidad y no de ciencia-ficción. Por otra parte la banda sonora como ya hemos comentado en el punto de *focalización*, se encuentra de forma extradiegética, remarcando los momentos de tensión y manteniéndose en un segundo plano.

5.4 Análisis de una escena.

Se ha escogido una secuencia concreta para poder aplicar todos los recursos mencionados en el análisis de manera rigurosa, con la finalidad de clarificar todos los recursos y plasmarlos de la manera más clara posible.

La escena a analizar empieza en el minuto 1:13, Leonard está en casa de Natalie. Natalie le pide a Leonard que mate a Dod, su expareja, por dinero. Leonard se niega, por lo que Natalie se enfada y

le echa en cara su enfermedad. Le insulta, ella sabe que él no recordará nada. Le confiesa que va a utilizarle y hace que Leonard se enfade tanto que le agrade. Ella controla la situación, y sale de la casa. Leonard trata de escribir lo que ha pasado, de concentrarse, pero no encuentra ningún bolígrafo y se le olvida. Natali, consciente de que Leonard habrá olvidado lo ocurrido, vuelve a entrar contándole que Dod le ha pegado.

En cuanto a la narrativa no lineal, en esta escena se aprecia de una manera muy evidente como los hechos transcurren hacia atrás. Minutos antes el espectador ha observado a Natalie entrando en su casa contándole a Leonard como su Dod le ha pegado. El espectador se cree sus palabras y se apiada de ella de la misma manera que lo hace Leonard, quien trata de ayudarlo matando a Dod. En esta escena que se muestra después, se ve como Natalie ha engañado a Leonard llevándolo a su terreno. El espectador descubre en este momento, a la misma vez que el protagonista, que Natalie solo quiere aprovecharse de su enfermedad. Este giro de guión se produce gracias a la narrativa no lineal, es decir, a que los hechos estén contados de forma contraria a cómo han sucedido. Se produce ese buscado juego con el espectador, donde (en esta ocasión de manera muy clara) consigue estructurar lo que pasa antes y después, uniendo las escenas y otorgándole un sentido propio.

En cuanto a la focalización de la información, en esta escena se observa una focalización externa, puesto que la escena anterior muestra al espectador la versión de los hechos de Natalie, para más tarde, en la presente escena, desmontarla y mostrarte los hechos tal y como sucedieron, en cierta medida engañando al espectador.

La ocularización que encontramos en este fragmento se corresponde a una *ocularización cero*, los planos se mantienen a cierta distancia de los personajes, sin otorgarle mucha subjetividad. La discusión se muestra mediante el juego plano contra plano con planos cortos. En el último momento la cámara sigue al protagonista desde muy cerca para que el espectador experimente su frustración, por lo que se puede afirmar que ese momento la escena se ve marcada por una *ocularización interna secundaria*.

Se observa un gran ejercicio de dosificación de la información. En esta escena podemos apreciar cómo se muestra totalmente fragmentada. En la escena anterior se ha proporcionado una información, que para el espectador es totalmente racional y creíble. En esta escena se ha añadiendo una información complementaria, que como consecuencia cambia todos los esquemas formulando un nuevo mensaje.

En este fragmento la psicología del personaje se puede analizar a la perfección. El sentimiento de empatía tan perseguido por el cine, alcanza su propósito en esta escena. Como espectadores, observamos cómo Natalie ha tratado de engañar tanto a Leonard como a nosotros mismos y cómo lo consigue con él. Por lo que el sentimiento de angustia y piedad hacia nuestro protagonista surge de manera evidente. Porque como afirmaba Platinga (1974) "Simpatizamos con personajes que están en peligro o deben ser protegidos, con personajes que sufren o están afligidos o con personajes que sentimos que son tratados de manera injusta". Una teoría simple y antigua que siempre ha triunfado. A partir de este momento, Natalie se convierte en una clara antagonista en el film.

6. Análisis: *Inception*.



Pero con el tiempo me di cuenta de que las películas de atracos son usualmente sin emociones. Tienden a ser glamorosas y deliberadamente superficiales. Yo quería tratar con el mundo de los sueños, y me di cuenta de que realmente tenía que ofrecer al público una narrativa más emocional, algo que representa el mundo emocional de la mente de alguien.

Christopher Nolan

6.1 Ficha técnica

Año: 2010

Director: Christopher Nolan

Fotografía: Wally Pfister

Reparto: Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Levitt, Marion Cotillard, Eln Page, Tom Hardy, Cillian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine.

Productor: Emma Thomas, Christopher Nolan.

Género: Acción, ciencia ficción.

Duración: 140 minutos

Sinopsis: Dom Cobb lidera un grupo de ladrones. El equipo está especializado en extraer ideas de la mente de personas mientras éstas se encuentran dormidas, momento en el que la mente es más débil. Estas peligrosas acciones llevan al protagonista a tener que huir de EEUU y alejarse de sus hijos, por ser acusado de la muerte de su esposa Mal. Ahora se le ofrece la oportunidad de recuperar todo eso que ha perdido gracias a una misión todavía más difícil: Origen. Este proyecto consiste en realizar todo lo contrario de lo que ha hecho hasta ahora: en vez de extraer una idea, se trata de introducirla en la mente. A pesar de que Dom consigue reunir a un equipo ampliamente cualificado, será una misión peligrosa debido a los miedos e inseguridades de los protagonistas. Sobre todo del propio Dom, que continuamente proyecta la imagen de su mujer fallecida, poniendo en peligro toda la misión. Después de pasar varios niveles de sueño en sueño intentando introducir a un joven magnate la siguiente idea: no debe seguir el imperio de su padre. Dom vuelve al lugar en el que tantas veces ha estado, el limbo. Allí tendrá que salvar a los demás personajes y enfrentarse contra su mujer, aceptando que ésta ha muerto y debe dejarla ir para siempre.

Contexto: El estreno mundial de la película tuvo lugar en Londres, el 8 de julio de 2010. El 16 de julio fue estrenada en los Estados Unidos y en España el 6 de agosto. Por lo que a premios se refiere, obtuvo muchas nominaciones a los Óscar de las que consiguieron cuatro estatuillas por Mejor fotografía, Mejor Mezcla de Sonido, Mejor Edición de Sonido y Mejores Efectos Visuales. También logró tres premios BAFTA. En España se posicionó en el tercer lugar en las taquillas. También es conocida como *Inception* en España.

Con un presupuesto de 160 millones de euros, *Inception* recaudó 2 millones de dólares en su primer fin de semana, todo en éxito. Hasta el momento, el film ha recaudado una cantidad de 292 millones de dólares en su propio país y más de 520 millones en el resto del mundo, por lo que se posiciona en el tercer lugar en el ranking de las diez películas más taquilleras de 2010.

En cuanto a la crítica, tanto de expertos como por parte de la audiencia, tuvo un éxito rotundo. Según el portal cinematográfico online "Rotten tomatoes" obtuvo un 86% de aceptación por parte de académicos y críticos expertos, superándolos la audiencia, con una aceptación de un 93%.

6.2 Los recursos narrativos más característicos de *Inception*.

5.2.1 El espacio cinematográfico y la creación de laberintos narrativos

Como podemos comprobar en este film, el espacio de uno de los protagonistas para el desarrollo de la trama. Es el eje fundamental de ésta, cumpliendo una función organizativa representada en varios

niveles que analizaremos a continuación. Los personajes continuamente intentan explicar su funcionamiento y el espectador poco a poco comienza a conocer los tipos de espacios y de niveles, adentrándose en cada uno de ellos, por lo que podemos afirmar que esta película consigue dominar en gran medida todos los espacios, crearlos e incluso transformarlos. Para diferenciar cada nivel, Nolan recurre únicamente a las acciones de los personajes y a las diferentes paletas de colores.

Una vez dentro de *Inception* encontramos varios espacios. Los espacios del film están divididos en varios niveles. Cada sueño es un nivel y encontraremos sueños dentro de otros sueños de forma que los niveles van aumentando. Estos niveles que vamos a proceder a analizar son verticales, puesto que uno se encuentra dentro de otro, los personajes van buceando sobre los límites del subconsciente humano. Algo así como los círculos del infierno donde *Dante* tuvo que sumergirse para rescatar a su amada en la famosa obra "La Divina Comedia".

Por un lado encontramos el espacio real, el mundo en el que vivimos. En el film aparecen muchas ciudades del planeta, transportando al espectador de un lado a otro. De esta manera el director pretende que cualquier espectador de cualquier parte del mundo se pueda identificar con estos personajes, con que todos podemos soñar de la misma manera que ellos. A estos espacios los clasificaremos en el **Nivel 0**, en nivel de la realidad fílmica. Este nivel es horizontal puesto que los personajes viajan de un lugar a otro del mundo real. Aparecen muchas ciudades en las que se desarrollan multitud de hechos:

Kioto (Japón, Asia): En un tren hacia esta ciudad arranca el film y con él, la primera misión que desencadenará toda la trama. El equipo de Dom intenta extraerle una idea a Saito, un asiático dueño de una compañía eléctrica, un hombre muy poderoso que intenta que su competidor deshaga el imperio de su padre, por lo que contrata al equipo para que le introduzcan esa idea a cambio de hacer que Dom pueda volver a casa con sus hijos.

París (Francia, Europa): Aquí es donde vive el padre de Mal, suegro de Dom. Éste va en busca de un arquitecto para su nuevo equipo, necesita un buen alumno de la Universidad que sea capaz de construir buenos laberintos para los sueños, es aquí donde encuentra a Ariadne.

Mombasa (Kenia, África): Dom va en busca de otros dos miembros importantes para la misión. El falsificador Eames, necesario para que pueda adoptar la imagen de cualquier persona en los sueños y así hacerse pasar por quien no es. Y por otro lado Yusuf, el químico quien debe fabricar una sustancia lo suficientemente fuerte para mantenerlos dormidos en los tres niveles, en sueños dentro de otros sueños.

Sidney (Australia, Oceanía) Aquí es donde se desarrollan todos los hechos. El vuelo Sidney-Los Ángeles será el trayecto empleado para realizar la peligrosa misión y donde el equipo sedará a Fisher para conseguir su objetivo.

Por último, *Los Ángeles (Estados Unidos, América)*. Ésta es la ciudad de Origen de todos los protagonistas, por lo que es un lugar importante. Es donde Dom desea volver con todas sus fuerzas para reunirse con sus hijos, su objetivo durante toda la trama, pero no puede por los cargos que tiene contra la muerte de su mujer y de los que finalmente conseguirá ser absuelto tras el éxito de la misión.

En el **Nivel 1** encontramos el primer nivel de sueño, localizado en medio de una antigua ciudad con altos edificios y muchas calles, una ciudad gris y lluviosa. En los sueños se pueden trastocar las leyes de la física incluso omitir la gravedad por lo que, ya en este nivel se presenta un mundo nuevo para el espectador, imagen 16 del anexo.

En el primer sueño el soñador es Yusuf y el sujeto es Fisher. En cada nivel tratan de introducir una idea distinta y simple hasta llegar a sembrar la idea global. En este caso será "No seguiré los pasos de mi padre". Desde el primer nivel ya encuentran muchas dificultades imprevistas: el subconsciente de Fisher está entrenado para no ser atacado en sueños por lo que muchos militares tratan de atacarles y pondrán en peligro la misión.

El **Nivel 2**, los personajes se encuentran ya en un nivel dentro de otro. Puesto que se han inducido el sueño en el nivel 1, pasando a un nuevo nivel.

Esta vez la localización es un hotel donde supuestamente se aloja Fisher. Este nivel es un laberinto por sí mismo puesto que tiene diferentes estancias donde se desarrollan cada uno de los hechos, un laberinto con dos niveles, el hall y las habitaciones, interconectados por escaleras y ascensores. Aquí deberán meterle a Fisher la siguiente idea en la cabeza: "Mi padre quiere que construya algo por mí mismo". De esta manera pretenden que poco a poco Fisher vaya planteándose no seguir los pasos de su progenitor. Pero surgen muchos problemas a causa de su entrenado subconsciente, por lo que deciden cambiar el plan y contarle que está soñando, de esta manera su subconsciente se debilita.

Más adelante los personajes entran en el **Nivel 3**. Este nivel desarrolla en una montaña nevada, con una cámara acorazada en el centro del mapa. Es un lugar muy grande y diseñado a la perfección para llegar al centro del laberinto y conseguir descubrir qué hay dentro esa cámara. Un lugar grande y complejo que Ariadne construye con un conducto en forma de atajo por si algo saliera mal. El sujeto Fisher, piensa que se está adentrando en el subconsciente de su padrino, por lo que sigue siendo consciente de que se encuentra en un sueño y quiere buscar en sus profundidades para descubrir que es lo que quería verdaderamente su padre. En este nivel le tienen que introducir la última idea "Mi padre no quiere que sea como él". Dentro de la cámara se encuentra a su padre, quién le confiesa que quiere que siga su propio camino, encontrándose dentro de la caja un molinillo de viento, recuerdo de su infancia lo que le hará reflexionar sobre su vida. Esta escena remite al espectador al famoso trineo *Rosebud* en *Citizen Kane* (Ciudadano Kane. Dir. Orson Wells RKO Pictures. 1941)

Por último nos encontramos con el **Nivel 4**, el limbo, ese nivel tan temido por todos los personajes por ser un lugar del que resulta muy difícil salir. Todos los personajes que mueren en sueños viajan a este nivel, del cual tienen que ser rescatados. Aquí ya no se puede controlar la arquitectura, ni diseñar el sueño: es el subconsciente quien se encarga de construirlo todo y de adentrarte en tus recuerdos. Solo encontrarán elementos que aquellas personas han proyectado anteriormente, por lo que el espectador observa los recuerdos de Dom, que remiten a una playa fría donde aparecen sus hijos y Mal, con quien tendrá que librar su último enfrentamiento. Es un lugar inestable y muy cambiante donde la realidad no tiene cabida. Finalmente Ariadne consigue rescatar a Fisher y por otro lado Dom llega a un castillo japonés donde le espera Saito envejecido, para que le lleve al mundo real.

En este esquema podemos observar de forma visual los cinco niveles verticales en los que desarrolla film:

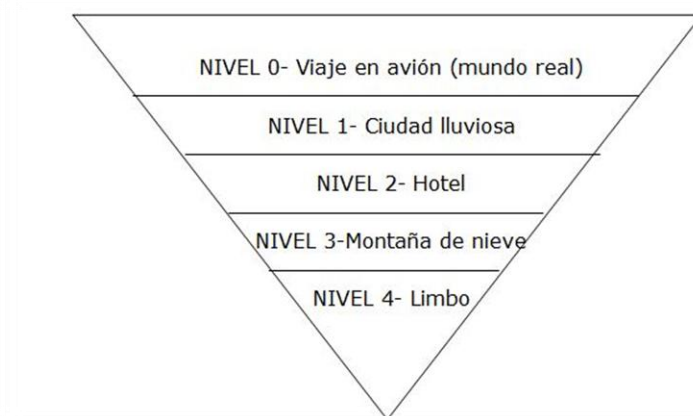


GRÁFICO 3: ESQUEMA NIVELES SUEÑOS *INCEPTION*. ELABORACIÓN PROPIA.

Estos niveles que estamos analizando son verticales, puesto que uno se encuentra dentro de otro y al mismo tiempo van bajando escalones en el subconsciente. De este modo se interpreta, que los niveles van descendiendo hasta adentrarse en el profundo subconsciente humano. Algo así como los niveles del infierno de *Dante* en la famosa obra "La Divina Comedia". Por esa razón lo hemos representado con un triángulo invertido de la misma manera que se suele estudiar la gran obra.

Por otro lado, observamos que son complejos laberintos que deben ser diseñados por una única persona que no debe participar en los sueños para que las proyecciones no conozcan el sitio y así sea más complicado arruinar las misiones, por lo que son diseñados con muchas entradas y salidas. Encontramos otro laberinto superior a este, el laberinto de los propios niveles. Como podemos comprobar estos son lineales, solo se puede acceder a ellos soñando y salir de ellos. Esto se consigue mediante una cuenta atrás musical que poco a poco les va despertando o la "patada", que consiste en sumergirlos para que se despierten. No hay más entradas ni salidas posibles.

En cuanto a la clasificaciones que T. Parsons¹⁸ realiza sobre los diferentes objetos que se pueden encontrar en un relato ficcional. Observamos que en *Inception* la mayoría de los objetos en todos los niveles son "inmigrantes" (objetos que provienen del mundo real y son integrados en el film). Todo tiene su sentido, puesto que cuando una persona sueña, refleja el mundo real en los sueños. Además durante todo el film se intenta engañar a los sujetos, haciéndoles creer que no están soñando y que se encuentran en el mundo real. Es coherente que los objetos que aparecen sean idénticos a los del mundo real.

También aparecen a lo largo de todo el film, aunque en menor medida, objetos "subrogados" (objetos reales integrados en el film cambiando alguna de sus propiedades). Los tótem, pertenecen a esta categoría, sobre todo el más importante es el del protagonista Dom, puesto que en sueños la peonza no cesa nunca de girar.

Como ya profundizamos en el análisis teórico, Nolan consigue que el mundo complejo ficcional que crea sea entendido por el espectador a través de diferentes elementos que precedemos a analizar:

Espacios de los elementos mecánicos: Este punto se refiere a los recursos expresivos del film, que más tarde analizaremos. Pero dando un repaso general, encontramos varios tipos de planos a lo largo de todo el relato, según la finalidad que se desea conseguir. Para introducir los numerosos espacios que aparecen, se usan planos generales en los que se intenta mostrar la grandiosidad de cada ciudad, planos muy abiertos y aéreos, como podemos observar en las imágenes 10 y 11 del anexo. La película está compuesta por dos ingredientes principales: la acción y los diálogos. Estos son representados en gran medida por planos generales cortos. También se destacan los primeros planos de los tótem que cada personaje lleva consigo para asegurarse si están en sueños o en la vida real. El tótem que cobra mayor importancia es el del protagonista Dom, quien cada vez que se despierta de un sueño hará girar su peonza para saber si se encuentra en el mundo real (imagen 12 del anexo); si la peonza no deja de girar, significará que no ha despertado.

Es así como la película deja un final dudoso, mostrando la peonza con un leve tambaleo, siendo el *espectador implícito* quien tiene que averiguar, a partir de todas las pistas mostradas por el autor, si sigue en un sueño o por el contrario es real todo lo que sucede.

Espacio de los personajes: El personaje de Ariadne, la nueva arquitecta del equipo, de este modo se convierte en el nexo más importante entre el espectador y el espacio. Al ser nueva en el grupo, el espectador es testigo de todas las explicaciones que le dan para que entienda el funcionamiento de los sueños y la construcción de los espacios. Por lo tanto el espectador se encuentra en el mismo nivel de conocimiento (*focalización interna*) que Ariadne. Además el personaje cobrará cada vez más protagonismo siendo compañera inseparable de Dom durante todos los niveles. Es ella quien acaba disparando a Mal y rescatando a Fisher para el logro del éxito final del film.

Por otro lado, los personajes están continuamente adentrándose en esos sueños con espacios desconocidos donde el espectador debe prestar mucha atención, convirtiéndose el espacio en el eje

¹⁸ Es uno de los mayores exponentes del funcionalismo estructural en Sociología.

fundamental de toda la acción del film.

Espacio del montaje: Como hemos explicado en *Memento*, Nolan utiliza un *montaje invertido* donde el tiempo experimenta una no linealidad. Además, gracias a la técnica del *montaje en paralelo*, el espectador puede observar como el sueño se termina de una manera muy peculiar. El sueño se funde poco a poco con la realidad, mostrando los dos lugares de manera alternada. Además de usa otra recurso denominado en el film "patada". Ésta consiste en hundir el cuerpo del personaje que sueña en agua para que se despierte. Visualmente el espectador observa como el sueño se llena de agua poco a poco, mientras el personaje cae a la bañera. (Véase en la imagen 13 y 14 del anexo). En los momentos de mayor acción, como la persecución por Bombasa (minuto 37:18), el montaje se torna dinámico y rápido intentado que el espectador se sumerja en la acción.

El espacio psicológico del narratorio: Bien es sabido que es prácticamente imposible mostrarle al espectador un espacio por completo, por lo que cada persona interpretará cada espacio de manera diferente y se formará un mapa mental distinto de cada uno de los niveles, con diferentes impresiones. Gracias a la cantidad de espacios que encontramos en el film (la mayoría de ellos irreales y que pertenecen al subconsciente) se consigue que el espectador se sumerja en un mundo donde nada está supuesto o establecido, usando su imaginación e interpretando cada uno de los espacios libremente.

Como se puede observar, en sí todo el film es un enorme laberinto del que todos deben salir, para llegar a conseguir sus objetivos y dónde todo está pensado al detalle. En palabras de Christopher Nolan: "Sí, yo quería ayudar a explicar la importancia del laberinto a la audiencia. No sé cuánta gente ha captado la asociación cuando están viendo la película. Era solo un apunte, de verdad. Me gusta la idea de que Ariadne sea la guía de Cobb"¹⁹. Como podemos observar el nombre de Ariadne no es una casualidad. En la mitología griega, es el nombre del personaje que ayudó a guiar a Teseo por el laberinto y derrotar al Minotauro.

El espacio es un claro protagonista del film, a través de los personajes Nolan consigue que el espectador adquiera conocimientos y experimente con él. Por ejemplo, en el transcurso del film le muestran a Ariadne dos de los símbolos más importantes de la arquitectura. Demostrándole como en sueños se puede construir cualquier estructura que no sea posible en la vida real, la escalera de Penrose, es una de ellas. Se trata de una ilusión óptica descrita por los matemáticos Lionel y Roger Penrose²⁰, consiste en una escalera que da la sensación de ser infinita. Solo es posible representarla bidimensionalmente, cambiando su dimensión cada 90 grados, así cuatro veces, dando la sensación de que subes a la misma vez que bajas sea cual sea la dirección.

También juegan con el efecto del espejo de Droste, (minuto 30:30). Ariadne, en un sueño, coloca dos espejos uno frente a otro, de manera que da la sensación de que existe una calle infinita, multiplicándose las imágenes y haciéndose más pequeñas a la vez.

Estos trucos se le muestran al espectador a través del guión y del personaje Ariadne, explicándole al personaje cómo utilizar estas ilusiones, para conseguir fijar unos límites a sus laberintos sin que estos parezcan ser un laberinto con un fin. De esta manera se intenta conseguir engañar a las proyecciones, par que no perciban nada raro en el entorno.

6.2.2 La dilatación del tiempo por niveles

Uno de los recursos más visibles en este film es el concepto de *duración* del tiempo, la cantidad de tiempo que transcurre en la narración del film. Los planos detalle de los relojes se muestran continuamente, puesto que es muy importante que los personajes controlen el tiempo que pasa

¹⁹ Palabras extraídas del portal online A.V. Club : <<http://www.avclub.com/article/christopher-nolan-13769>>

²⁰ Es una ilusión óptica descrita por los matemáticos ingleses Lionel Penrose y su hijo Roger Penrose junto con otros objetos imposibles en un artículo publicado en 1958.

mientras alguien está soñando, ya que debe se debe controlar el tiempo, para no perderse en él. Además, en cada uno de los niveles mencionados, el tiempo sufre una transformación, dilatándose proporcionalmente en cada nivel, por lo que cada uno de los personajes que se sumerja en estos niveles tendrá la sensación de haber vivido muchos años más de los que transcurren en la realidad. Analizamos cada nivel con más detalle:

Nivel 0: Este nivel imita al mundo real, el tiempo en el relato transcurre a la misma velocidad como sucedería en la realidad de nuestro mundo. Los personajes recorren cada una de esas ciudades en las que se quedan el tiempo necesario, que no suele ser más de dos días, para conseguir un objetivo. De esta manera se trasmite la sensación de que los personajes se mueven por el mundo de forma rápida y fluida.

Nivel 1: Es el primer nivel de los sueños, y como nos cuentan los propios personajes en el film, en sueños el tiempo pasa más lento que en la vida real, por lo que cuando los personajes se encuentran soñando, se produce una dilatación del *tiempo narrativo*, donde cinco minutos reales equivalen a una hora en el sueño. Por lo tanto en el primer nivel tendrán la sensación de estar en él una semana.

Nivel 2: Los personajes se duermen en el propio sueño, por lo que los personajes se encuentran en un sueño dentro de otro sueño, pasando al nivel dos. En esta ocasión el tiempo se multiplica por dos, ahora nos encontramos ante una dilatación mayor. Seis meses pasarán los soñadores en este nivel.

Nivel 3: Este nivel es peligroso, puesto que es necesario un gran sedante para que la persona pueda dormir durante un periodo de tiempo superior y conseguir sumergirse tan profundamente en el subconsciente sin que ningún personaje se despierte, puesto que de tal forma la misión no se desmorone. Para ello, el químico idea un sedante en el que la "patada" (sensación de caer) sea percibida por el personaje y pueda despertarse sin problema. Pero ¿cómo despertarse a la vez en tres sueños distintos? Para ello idean la sincronización musical con una cuenta atrás, de ese modo las patadas en todos los niveles (en el 0 en el mundo en el 1 y en el 2) van sincronizadas entre sí y se despiertan a la vez, evitando de este modo caer en el limbo. En este nivel el tiempo se multiplica hasta llegar a tener la sensación de vivir 10 años. Pero finalmente, los protagonistas no consiguen permanecer el tiempo previsto, por lo que se verá reducido sustancialmente.

El limbo, como ya hemos comentado anteriormente, es un estado mental donde los personajes no tienen la capacidad de dirigir ni el espacio ni los sucesos, es el último lugar del subconsciente donde los recuerdos y los miedos pueden inundar a una persona, haciendo que jamás pueda despertar y por lo tanto no salir de allí.

Cabe decir que, en todo momento nos estamos refiriendo al *tiempo de la acción*, que como ya se explicó en el marco teórico es diferente al *tiempo de la proyección* (la duración del film). El *tiempo de la proyección*, (el real) es donde el autor decide qué mostrar y que no, mediante el recurso de la *elipsis temporal*. Omitiendo ciertas partes poco relevantes se consigue condensar todas las acciones relevantes para el transcurrir del relato. Como ya mencionamos en el marco teórico, el *tiempo de la acción* es el tiempo en el que transcurren los hechos en la historia, en el que pueden pasar de una hora a muchos años. Nolan ejerce un dominio único de estos dos tipos de tiempo, creando transformando el tiempo de la acción de manera magistral.

Como ya se ha afirmado en muchas ocasiones, el cine ejerce un dominio del tiempo, en el análisis teórico observamos como Marcel Martin clasificaba varios tipos de conceptos sobre cómo se puede tratar el tiempo en un film, aquí podemos observar como Nolan trata todos los recursos, dominando el tiempo de una manera magistral:

La dilatación del tiempo, se utiliza en varias ocasiones en el film, sobre todo en los momentos en que los personajes reciben la "patada". Todo esto se hace con un dominio del recurso expresivo de la cámara lenta, de manera que el espectador observa como poco a poco el sueño se va esfumando

llenándose de agua, mientras el personaje en la vida real cae a una bañera o al mar, para despertarse. Este recurso transmite al espectador tranquilidad, puesto que es importante que los personajes puedan salir sanos y salvos de sueños y no perderse en él. Lo podemos observar en las imágenes 13 y 14 del anexo.

También encontramos este recurso en la escena en la que Ariadne descubre por primera vez que se encuentra en un sueño y éste se desmorona (véase en la imagen 15 del anexo). Para transmitir al espectador esa sensación de desconcierto del personaje, se focaliza la imagen en ella mientras todo el decorado se rompe a cámara súper lenta.

La *detención del tiempo* se mezcla con el recurso de la *dilatación*, se produce una cámara lenta en la escena del primer sueño de Ariadne que en ocasiones se paraliza por completo durante escasos segundos, de este modo el espectador puede observar minuciosamente como se desmorona la ciudad y por lo tanto el sueño.

Es cierto que el recurso que predomina, es el *tiempo condensado*. Mediante las *elipsis*, el tiempo que transcurre en la narración es mucho mayor a la verdadera duración del film que dura 140 minutos. De este modo se puede observar que se omiten gran cantidad de acciones mostrándose solo lo más relevante para el entendimiento del film.

Pero también podemos ver que se usan, como ya hemos mencionado, muchos más recursos donde el tiempo se encuentra *trastocado* o *abolido*. Hablamos del *tiempo trastocado* cuando se producen recursos como *flashbacks* o *flashforward*, este recurso aparece en varias ocasiones relacionado con la figura del protagonista Dom, quien en multitud de ocasiones recuerda a su esposa. Por ejemplo, Dom le narra a Ariadne, (1:16min) como murió su esposa, le cuenta que se sumergieron en los sueños y pasaron unos cincuenta años (tiempo en el sueño) construyendo un mundo en el subconsciente, hasta que su esposa perdió el sentido de la realidad y una vez en la vida real, se suicidó.

En toda la escena observamos al protagonista contándole los hechos a Ariadne. Las imágenes de la conversación entre ambos se intercalan con planos de él y su mujer en el pasado, siendo la voz de Dom el nexo de unión. Finalmente se empiezan a oír los diálogos del propio *flashback* y se muestra la escena final al completo donde la voz de la narración cesa, comenzando el diálogo que se produjo entre Dom y Mal antes de que esta se suicidara.

Gracias al uso de este recurso el autor consigue que se convierta en una historia más dinámica y que el espectador pueda adentrarse en ella consiguiendo que se produzca la máxima empatía con el protagonista.

También observamos cómo se produce un dominio de lo que Marcel Martin llama *tiempo abolido*, y en esta memoria denominamos *narrativa no lineal* y que analizaremos seguidamente con más detalle, puesto que, aunque no se dé en gran medida en este film, observamos una estructura diferente a la de cualquier otro.

El director Christopher Nolan consigue crear un mundo donde el espacio y el tiempo se transforman a de forma increíble y muy coherente, donde el espectador debe deducir e investigar la manera en la que los hechos están estructurados.

6.2.3 El montaje invertido como generador de la narrativa no lineal

En cuanto al montaje, siguiendo la estructura general del film, podemos afirmar que se trata de un *montaje invertido*, donde aparecen saltos temporales visibles a lo largo de todo el film. La película arranca con una escena que deja muchos interrogantes al espectador y que es imposible entender en un primer momento, donde el protagonista es recogido en una playa y llevado ante un hombre anciano y poderoso, para seguidamente continuar en el mismo escenario pero en un tiempo indefinido anterior, relatando, esta vez, los hechos desde el principio. Una vez narrada toda la historia, al final del film, se vuelve a mostrar la escena del principio y el espectador consigue entender qué es lo que realmente ha ocurrido. Es una manera de conseguir que el espectador vaya poco a poco

interpretando y encajando las piezas de ese puzzle propuesto por nuestro director, produciéndose una catarsis al final.

Como ya mencionamos anteriormente, este tipo de *montaje invertido* se encuentra en todo momento bajo la técnica del *montaje en paralelo*. Un claro ejemplo lo encontramos al final del film (minuto 1:47:25), donde mediante este *montaje en paralelo* se muestra como los personajes intentan conseguir entrar en la cámara acorazada para introducirle la última idea en la cabeza a Fisher. Mientras se muestra como la furgoneta cae al vacío a cámara muy lenta en el nivel 2. Y a la vez como los mismos personajes en el nivel 1 ruedan por la habitación del hotel a causa del movimiento de la furgoneta. Lo interesante de esta secuencia es que gracias al montaje, se puede asociar el movimiento giratorio de la camioneta al volcarse con los movimientos de los personajes en el hotel y la intriga de conseguir llegar a la cámara acorazada en el tercer nivel.

Observamos que se produce una narrativa no lineal, pero en menor medida que en *Memento*, puesto que se da solo al comienzo y fin del film. Estando el resto del film, impregnado de dilataciones de tiempo y cambios de espacios siendo los dos *recursos narrativos* más relevantes de *Inception*.

José Antonio Palao Errando hablaba del *hipernúcleo* como el recurso esencial en las narrativas no lineales ejerciendo de nexo de unión de todas las acciones. Dentro de este *hipernúcleo* que en este caso se trata del sueño en el que se adentran todos los personajes, encontramos dos tipos de clasificación.

Inception pertenece a la segunda clasificación, el *hipernúcleo polidiegético*. Son aquellas películas que poseen más de un universo de ficción, en este caso *Inception* se estructura en diferentes niveles, que vienen determinados por el tiempo y el espacio. Cada nivel tiene su propio laberinto narrativo y además una estructura temporal por lo que los personajes se van moviendo en el tiempo y el espacio de manera no lineal, bajando de nivel a nivel sin ningún apoyo visual, simplemente mediante las acciones de los personajes que propician estos saltos.

Es momento de proponer la solución más evidente y clara de todas las que se han formulado.

Una de las interpretaciones más interesantes, es la del metacine. Muchos son los críticos que han relacionado el equipo de Dom con el equipo relacionado con el mundo del cine. Cada uno de los personajes, tiene un papel similar siendo Saito el productor, Cobb el director, Ariadna la escritora creadora, y así sucesivamente. Pero Nolan es claro en una sus entrevistas: "Yo no tenía la intención de hacer una película sobre el cine, pero está claro que gravitó hacia el proceso creativo. La forma en del equipo de trabajo es muy similar a la forma en que la película en sí se hizo. No puedo decir que fue intencional, pero es evidente."

Por lo tanto, deducimos que los personajes son un grupo de profesionales cada uno en su materia que son contratados para introducir una idea en la mente del sujeto Fisher. El enigma de este film es otro, muchas son las interpretaciones que afirmar que Cobb nunca despertó, no logró salir del Limbo y nunca se encontró en la realidad con sus hijos, todo es un sueño. Nosotros afirmamos lo contrario gracias a las pistas que Nolan va dejando en el camino. Cobb despierta en el avión con los demás compañeros y al llegar a casa ve a sus hijos, cabe fijarse en un detalle, los actores esta vez son interpretados por niños y vistiendo ropas diferentes, por lo que Nolan nos ofrece la primera pista de que Dom no se encuentra en un sueño. Finalmente, Dom hace girar su "tótem" para asegurarse de que se encuentra en la realidad. La peonza tambalea y el film se acaba. Nolan quiere que sea el espectador quien llegue a la conclusión verdadera. En el sueño la peonza nunca tambalearía, por lo que discernimos que existe un final feliz, en el que el protagonista logra introducirle la idea a Fisher y, por consiguiente, absuelto de todos los cargos y de vuelta a EEUU para estar con sus hijos.

6.3 Otros recursos expresivos

Es hora de sumergirnos en los recursos expresivos más característicos que encontramos en *Inception*. En primer lugar analizaremos los parámetros de la imagen, los tipos de planos. Como ya hemos explicado anteriormente, las ciudades que se le muestran por primera vez al espectador, van

precedidas de planos generales aéreos y panorámicas de toda la ciudad, donde el espectador deberá hacerse un rápido mapa mental de dónde se encuentran los personajes, (véase en la imagen 10 y 11 del anexo).

Al pertenecer al género de acción, los encuadres más frecuentes son los planos medios, como es tradición, de este modo se le da mucho dinamismo y fluidez al film. Aparecen, sobre todo en los diálogos entre personajes, los cuales son muy frecuentes.

Los planos de los tótems son los únicos planos detalle que se observan y que por lo tanto destacan sobre el resto, en especial el del protagonista Dom, otorgándole mucha relevancia durante todo el film y cerrando de una manera magistral, dejando el enigma al espectador de si se encuentra en un sueño o en la realidad, (véase en el anexo, imagen 12).

Encontramos diferentes angulaciones de planos. No tienen mucha relevancia a lo largo del film, puesto que los personajes se en la mayoría de ocasiones, de cara sin ningún tipo de superioridad de un personaje sobre otros. Solo encontramos una única excepción, (véase en la imagen 18 del anexo) donde Dom le hace una visita a su suegro, en busca de una nueva arquitecta. En esta escena el protagonista aparece ensalzado a través de un contrapicado y Miles empuerqueñecido, se muestra una pequeña discusión, donde Miles acabará ayudando al protagonista.

Los movimientos de cámara los encontramos sobre todo en los desplazamientos de los personajes de una ciudad a otra y en las escenas de acción, donde observamos como la cámara acompaña a los personajes para hacer partícipe al espectador de la tensión en la acción, como en la persecución en Mombasa (minuto 38:30) o en la montaña nevada (minuto 1:47:25). Es importante mencionar las escenas multicámara, donde además, observamos en ocasiones como la cámara se mueve a la vez que los personajes, consiguiendo ángulos vertiginosos.

En algunos momentos se simulan planos subjetivos, sobre todo en los planos de acción donde se intenta que el espectador empatice con el protagonista y sufra los mismos sobresaltos que él (véase en la imagen 20 del anexo).

Al ser una película que pertenece al género de acción y de atracos, se busca el dinamismo, tanto a través del montaje como de los planos que aparecen a lo largo de todo el film, durando una media de 3'5 segundos. Bien es cierto que encontramos todo tipo de planos, incluso planos secuencia pero siempre cortos.

Observamos por lo general una amplia profundidad de campo, elemento que busca proporcionar realismo a las acciones del film, pero también es cierto que en ocasiones, sobre todo donde aparecen primeros planos o personajes aislados, la profundidad desaparece focalizando la atención en el personaje, (véase en la imagen 19 del anexo). Este recurso también aparece en los planos detalle de los tótems.

La paleta de colores usada en el film está formada tanto por colores fríos como cálidos, pero siempre con un tono pastel y muy iluminados, imitando la luz natural. Nolan, separa sus niveles visualmente tan solo a través del cambio de colores y la iluminación consiguiendo que el espectador se sumerja por completo en cada mundo creado.

Por otra parte, gracias al *montaje expresivo* el autor intenta que solo la imagen transmita un significado por ella misma sin la necesidad de que se produzca una intervención de los personajes, por lo que son recursos muy interesantes y que enriquecen el film. Observamos, (en el minuto 11:06), como por primera vez, la cámara lenta aparece.

En última instancia trataremos la banda sonora. Como hemos mencionado anteriormente se muestra de forma diegética dentro del film a través del reproductor de música, mientras los personajes se encuentran dormidos. Su función es necesaria en la trama, puesto que a partir de esa música comienza la cuenta atrás que necesitan los personajes para despertar mediante la "patada". Cuando los personajes oyen las canciones desde otros niveles, la música sigue siendo diegética puesto que

sigue perteneciendo al mundo del film, pero esta vez, procediendo de un nivel ontológico distinto. El sonido también cobra relevancia en las escenas de acción, creando una tensión acorde con lo que va sucediendo a lo largo del film.

6.4 Análisis de una escena.

El fragmento comienza en el minuto 26:12. La voz de Dom invade el final de la anterior escena donde vemos como Arthur entra en un edificio y coloca unas sillas, abriendo el maletín que induce los sueños. Seguidamente observamos a Dom y Ariadne en una cafetería, Dom trata de explicarle a Ariadne e indirectamente al espectador, la forma en la que funcionan los sueños y como puede construirlos. Dom le confiesa a Ariadne que se encuentra en un sueño, en este momento todo se desmorona.

En cuanto al espacio, en este fragmento se observa cómo él es el protagonista de la historia por dos motivos. Los personajes hablan de él y tratan de conocerlo dentro de los sueños, en esta escena en concreto se trata como eje principal de la conversación el espacio. Además éste sufre una importante transformación al destruirse por completo.

Por lo tanto podemos afirmar que el tipo de espacio que predomina (según la clasificación de Giorgio Marchis y Maria Luisa Guardia) es el *espacio de los personajes*, siendo el guión quien le otorga la mayor importancia.

Además, observamos (siguiendo la clasificaciones de Parsons) que el espacio, siendo un espacio soñado, está en su totalidad compuesto por objetos *inmigrantes* que proceden del mundo real sin alterar ninguna de sus propiedades, tiene su sentido puesto que el mundo de los sueños imita la realidad.

En esta escena también le otorgan importancia al tiempo, por primera vez el espectador conoce lo que ocurre con el tiempo en los sueños, descubre que el tiempo sufre una gran dilatación. Por lo que el espectador comienza a formularse preguntas sobre el concepto de *duración* y el tiempo que transcurre en el relato.

Además podemos observar una clara dilatación del tiempo a través de la técnica de la cámara lenta, con el fin de alargar la sorpresa del espectador.

Por último, en esta escena en concreto no se aprecian marcas de no linealidad puesto que en este film se encuentra a grandes rasgos, pero en cambio si se aprecian diferentes aspectos en cuanto al montaje. Observamos al principio de la escena un *montaje narrativo lineal*, donde los planos se encuentran ordenados cronológicamente proporcionando un mensaje claro. Pero al final de la misma escena el montaje cambia, convirtiéndose en un *montaje expresivo*, con la finalidad de transmitir un mensaje propio a través de la cámara lenta.

7. Conclusión

A lo largo de toda la memoria hemos podido analizar diferentes conceptos dentro del universo de nuestro director, determinando que sus obras pertenecen a la corriente *postmodernista*, donde la figura del autor es relevante, pero siempre reconociendo el trabajo de todo el equipo involucrado. Se dedujo además, que Nolan posee un tinte *modernista* en cuanto a los finales se refiere, puesto que no deja los finales abiertos a todo tipo de interpretaciones. Nolan apoya la verdad absoluta del film y la búsqueda de ésta a través de las pistas que proporciona.

En cuanto al análisis teórico se refiere, se han desarrollado los *recursos narrativos* más relevantes de las dos películas analizadas, con el fin de encontrar la coherencia con cada uno de los puntos. Nos hemos adentrado en las preguntas formuladas al comienzo de la memoria como el significado del cine de autor. Llegando a la conclusión de que producir un cine de autor, no tiene porqué ir ligado a un pequeño presupuesto en un cine alternativo. Es posible crear obras con grandes equipos tanto personales como técnicos y millones en presupuestos, donde los efectos visuales no predominen por encima de la narrativa, donde la huella del director sea reconocible y la búsqueda del *espectador implícito* necesaria. Tal y como sucede con nuestro director, Christopher Nolan.

También se han desarrollado los demás conceptos propuestos en la introducción y debatido sobre la importancia de estos. Estas figuras son las de *autor* y *espectador implícitos*.

Se planteó desde el primer momento la discusión sobre qué características debe poseer un verdadero *autor implícito*, y qué acarrea esta figura intersticial. Las figuras del *autor* y el *espectador implícitos* son dos figuras que formalmente se encuentran dentro del relato, figuras intersticiales que el espectador debe discernir en el visionado del film. Por lo tanto se determinó que Christopher Nolan deja su huella como *autor implícito* en cada una de sus obras. Durante el desarrollo de cada uno de los diferentes recursos se ha defendido la idea de la necesidad de la figura del *autor implícito* como único creador, que con gran dominio de todos los recursos consigue formular verdaderas obras de arte. Como requisito básico, el autor debe ser una figura que esté presente durante todas las etapas del film, desde ser el creador del mismo, hasta formar parte de la postproducción, pasando por la etapa del rodaje. Un buen autor siempre debe tener en mente la presencia de la figura del *espectador implícito*, siendo éste quien acabe de completar el mensaje del autor. En un cine donde todo está establecido y supuesto, las dos figuras desaparecen y se torna inevitable caer en estereotipos fáciles, donde el final acaba divisándose en el principio del film.

Se han analizado varios *recursos narrativos* que identifican todos los films de Nolan, en especial *Memento* e *Inception*. Se ha observado a lo largo de toda la memoria, y en especial en el marco pragmático, el uso de éstos. Nolan consigue jugar con cada uno de ellos para propiciar inesperados giros de guión.

En primera instancia analizamos la *focalización de la información*, después de un exhaustivo análisis de todos los tipos de esta. En el marco pragmático se constató que Christopher Nolan utiliza varios tipos de focalización dentro de una misma obra literaria, (el juego del que tanto hablamos). Discernimos que la *focalización interna fija* es capaz de crear una sintonía espectador-personaje y ese ambiente de empatía necesaria para el triunfo de la obra.

Otro recurso de los más destacables es la construcción de los personajes, siendo éstos el eje central de la narración. Nolan ha creado personajes huyendo de los estereotipos y ejerciendo un fuerte proceso individualizador. Crea personalidades donde tienen cabida las mayores grandezas pero también las inseguridades y enfermedades, con las que el espectador empatizará en situaciones extremas (las enfermedades mentales y el subconsciente en sueños) donde su mente es la principal protagonista.

Por lo tanto, nuestro director apuesta por este tipo de personajes que clasificamos en la primera parte de nuestro trabajo como personajes de carácter *teórico*. Éstos se encuentran en una búsqueda constante de la verdad, son personajes densos que los films de Nolan exploran y permiten mostrar al espectador la verdadera capacidad de la mente humana. La ciencia ficción y los fenómenos imposibles, a los que nos tienen acostumbrados la mayoría de películas de hoy en día, se ponen en estos films al servicio del potencial del subconsciente humano.

Los últimos films del director tienen como protagonistas las dos coordenadas espacio-tiempo, siendo parte esencial del film. El espacio es una coordenada necesaria en cualquier relato, pero en estos va más allá y forma parte importante del guión, las acciones de los personajes están completamente ligadas a él y a su transformación. Encontramos que el espectador se encuentra entre multitud de espacios al enfrentarse a un film: la habitación, la pantalla, el encuadre y el espacio fílmico, siendo este último el espacio más importante y en el que debe de introducirse por completo la mente del espectador.

En cuanto a la coordenada de tiempo, Nolan utiliza *recursos* tanto *narrativos* como *expresivos*. Con los recursos *narrativos*, como los *flashbacks* y las narrativas no lineales, se consigue estructurar una historia donde el espectador, deberá en todo momento estar atento a los saltos temporales para poder llegar a conclusiones y al entendimiento final de la obra. Además se hace servir de *recursos expresivos*, como la dilatación y aceleración de la imagen o el cambio de color de ésta para otorgarle claridad y grandeza al film.

Bien es sabido que la narrativa no lineal va unida al *tiempo narrativo o de la acción* puesto que es la cronología del film lo que se invierte y desordena, transformando la estructura de los relatos y creando un nuevo significado.

Además de analizar los recursos nombrados en el marco teórico en los dos films, se ha tratado de explicar el significado de cada una de las tramas, proponiendo el final más apropiado en la búsqueda de la verdad de Nolan.

En definitiva, Nolan se sirve de las *narrativas no lineales* para establecer, en primera instancia, un puzzle que el espectador deberá recomponer. A partir de este recurso se desarrollan todos los demás: el tiempo, el espacio, la dosificación y focalización de la información y la psicología de cada uno de los personajes, junto a los *recursos expresivos* como la fotografía, la paleta de colores o los efectos especiales que configuran las obras maestras de nuestro director, Christopher Nolan.

8. Bibliografía

AUMONT, Jacques (1985) *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona, etc.: Paidós.

BORDWELL, David (1995) *El significado del filme*. Barcelona, Paidós.

- (1996) *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós.

GOMEZ TARÍN, FRANCISCO JAVIER (2008) *Wong Kar-Wai: Grietas en el espacio tiempo*. Móstoles, Akal.

GARCÍA GARCÍA, Francisco (2006) *Narrativa audiovisual: televisiva, fílmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria*. Madrid, Ediciones del Laberinto.

GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993) *Narrativa audiovisual*. Madrid, Editorial Cátedra.

GANDREAU, André y JOST, François (1995) *El relato cinematográfico*. Barcelona. Paidós.

FERNÁNDEZ SÁNCHEZ, Manuel Carlos (1997) *Influencia del montaje en el lenguaje audiovisual*. Madrid, Ediciones Libertarias, Prodhufi, D.L.

MARTÍ, Marcel (1994) *El lenguaje del cine*. Barcelona: Editorial Gedisa.

MARTÍNEZ GARCÍA, M^a Ángeles (2011) *Laberintos narrativos, estudio sobre el espacio cinematográfico*. Madrid, Editorial Gedisa.

PALAO ERRANDO, José Antonio (2005) "EL autor implícito como generador de sentido en las narrativas no lineales postclásicas: los films de Alejandro González Iñárritu y Guillermo Arriaga" en *Imágenes conscientes*. Bingués, Orbis Tertus.

PÉRNANDEZ DÍEZ, Federico MARTÍNEZ ABADÍA, José (1999) *Manual básico de lenguaje y narrativa visual*. Barcelona, Paidós.

SANCHEZ NORIEGA, José Luis (2002) *Historia del cine Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, Alianza Editorial.

SANGRO COLÓN, Pedro (2000) *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Salamanca: Universidad Pontificia de Salamanca.

REVISTA:

L'Atalante: BORT GUAL, Iván y GARCÍA CATALÁ, Shaila(2013) "Mind-game films: el trauma en la trama" nº 15. Valencia. ISSN 1885-3730.

REFERENCAS ELECTRÓNICAS:

ALPHA (2006) *Organización semiológica del tiempo y del espacio en el cine Alpha*
<http://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-22012006000200011> [Consulta 23/7/2015]

ELSAESSER, Thomas (2009). *The Mind-Game Film*
<http://media.johnwiley.com.au/product_data/excerpt/17/14051686/1405168617-2.pdf> [Consulta 11/7/2015]

GÓMEZ TARÍN, Francisco y Marzal Felici, Javier. (2012) *Una propuesta metodológica para el análisis del texto fílmico* Universitat Jaume I de Catellón <<http://apolo.uji.es/figt/TyF%20cine.PDF>> [Consulta 26/7/2015]

KAUFMAN, Anthony. (2014) Indiewire. *Christopher Nolan Remembers Memento*.
<http://www.indiewire.com/article/christopher-nolan-remembers-memento> [Consulta 5/8/2015]

TOBIAS, Scott. (2002) A.V. CLUB. *Christopher Nolan* < <http://www.avclub.com/article/christopher-nolan-13769> >

WOOD, David. (2014) BBC. *Memento Style and story*.
<http://www.bbc.co.uk/films/2000/10/16/christopher_nolan_i_interview.shtml> [Consulta 3/8/2015]

BLOGS:

FERNANDO SOLLA (2012) *Memento, unas polaroids explícitas*. Cinedivergente [Consulta 12/5/2015]
<<http://cinedivergente.com/criticas/largometrajes/memento>>

EL PARNASILLO (2015) *Memento, una película de Christopher Nolan* [Consulta 12/5/2015]
<<http://www.el-parnasillo.com/memento.htm>>

PELÍCULAS:

Citizen Kane (Ciudadano Kane. Dir. Orson Wells). RKO Pictures. 1941

Following (dir. Christopher Nolan). Warner Bros. 1998.

Memento (dir. Christopher Nolan). Newmarket films. Team Todd. 2000

The prestige (El truco final. Dir. Christopher Nolan). Newmarket films. Warner Bros. 2006

Inception (Origen. Dir. Christopher Nolan). Legendary pictures, Syncopy Fils, Warner Bros. 2010

Interstellar (dir. Christopher Nolan). Legendary pictures, Syncopy Fils, Warner Bros. 2014

Psicosis (dir. Alfred Hitchcock). Paramount. 1960.

Seven (dir. David Fincher). New Line Cinema. 1995.