

A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta al relato.

Camila Bejarano Petersen

Abstract

En el campo cinematográfico es posible detectar al menos tres estrategias propuestas para la configuración de la escena del sueño y el despertar del sueño en films narrativos, o bien, narrativos en grados diferentes. Una de ellas se caracteriza porque la llegada del momento onírico no supone inestabilidad narrativa, en el sentido de que sueño y realidad -de la diégesis- son marcados como diferentes y por lo tanto, no se confunde el uno con el otro. Un segundo tipo de estrategia instaura el reconocimiento del momento del sueño como una sorpresa, habilitando una confusión pasajera. Sin embargo, una vez revelado el estatuto onírico de la situación narrada, la realidad se instituye claramente como límite al sueño. Esta modalidad, en reenvío a la tradición literaria, se despliega en las aventuras de la Alice dormida de Lewis Carroll. En el caso de la tercera modalidad, todo el relato adquiere una lógica fuertemente onírica o de anti-narración, puesto que el principio de causalidad lógica que caracteriza a la narración y con él a la necesaria instauración de referencias a una realidad en tanto orden estable de relaciones, se disuelve. En este último caso el despertar aparece, sino como imposible, como una tarea difícil de establecer o de realizar. Este trabajo recorre las tres estrategias de modo comparativo, tomando principalmente las categorías de narración y los problemas de la configuración espacio-temporal fílmicos, en torno a las nociones propuestas por Oscar Steimberg de imágenes picturizadas e imágenes narrativizadas.

Palabras clave: cine, sueño, mímesis.

A la sombra de la narración: cuando lo onírico violenta al relato.

El cine es sueño

Michel Dardⁱ

Introducción

Desde sus inicios el cine ha hecho presente la cuestión del vínculo entre la realidad y el mundo del sueño. Se podría decir, incluso, que el recorrido por ese campo de tensiones forma parte de la aventura que anticipa su origen y que su nacimiento, el del cinematógrafo y su lenguaje, se caracteriza por transitar ambas vías simultáneamente: una, que se sitúa del lado de la búsqueda científica y la captura de la “realidad”; y otra, que asume el placer por las ilusiones y las fantasmagorías. Es decir, una del lado de la valoración indicial del film, y considera que la realidad existe como dato que el film captura; y otra, que recupera los juegos de transformaciones y cambios de escala operados sobre los cuerpos y los organiza para la ficción. Edgar Morin, quien ha nombrado ambas líneas, es decir, a estos dos horizontes, opone al cinematógrafo del cine, implicando al primero en el apelativo a la duplicación del mundo -el cinematógrafo máquina duplicadora de la realidad- y al segundo, en cambio, en la aventura de crearlos –el cine máquina de historias- (Morin, E., 1956, [2001])

Han pasado los años y el cine continua su tradición maravillosa de fábrica de historias. Considerando esta tradición me interesa una pregunta, a saber: de qué modo este cruce entre sueño y realidad es tomado por el cine una vez que la “institución cinematográfica” se estabiliza y gana en el campo de la ficción su vínculo con lo narrativo.

Un espacio apropiado para pensar esta cuestión surge de la descripción de los diferentes modos en que se configura la escena del sueño y del despertar del sueño en el campo cinematográfico. En tal sentido, es posible detectar tres grandes estrategias y observar que las mismas se vinculan a los modos de diferenciación o, por el contrario, de indiferenciación que el film propone para identificar a la realidad y a la vigilia respecto del sueño y lo onírico -ambos referidos como diegéticos-.

Antes de avanzar en la descripción de estos tres modos, señalemos que la narrativa fílmica dominante recupera a la literaria, en el sentido de que la narración parte del supuesto de que todos los acontecimientos del film, y salvo que se señale o demuestre lo contrario, transcurren en la realidad, o bien, según una lógica de vigilia. Esta observación hace referencia a lo sostenido por Oscar Steimberg cuando, respecto del caso literario, señala: “(...) hablando del sueño como del despertar, el discurso literario parte de la autorreferencia de una escritura centrada en la vigilia, para la que el sueño es sólo un borde de anuncios

o memorias” -que son además- “siempre susceptibles de traducción”. (Steimberg, O., 2002, 1)

Digamos entonces, que la tradición cinematográfica construye a la vigilia a través de un régimen de relaciones organizado por la narración, en tanto dimensión que implica la sucesión y transformación causal de acontecimientos sometidos a leyes de motivación diegético-realista, mientras que el sueño aparece como un des-orden; es decir, aparece como irrupción, como momento de destitución de las reglas, tan pacientemente aprendidas, de la narración cinematográfica tradicional. Como se sabe, estas reglas de la narración tradicional, también denominadas por Noël Burch (1987) como Modo de Representación Institucional (MRI) o modelo narrativo clásico por Bordwell (1985), se caracteriza por la absoluta subordinación de todos los recursos fílmicos en pos de la construcción de un universo diegético.

Estas reglas de verosimilitud realista asociada a la motivación diegética, atraviesan tanto exigencias ligadas a la conservación de la materia y a una cronología tácita ligada al principio de causalidad; como a restricciones en la configuración espacio-temporal (reglas de *raccord* o montaje), delimitaciones de género (restricciones de verosimilitud) y, ligado a nuestro problema, la delimitación entre el mundo de vigilia y el mundo del sueño.

De acuerdo con esto, es posible advertir que la realidad y el sueño operan como dimensiones del relato cuyas reglas constructivas establecen en el juego de sus diferencias, puntos de contacto y zonas de tensión cambiantes. Se entiende por tensión o inestabilidad, a esos momentos del film que se caracterizan por trabajar sobre la incertidumbre, por favorecer la incapacidad para distinguir el momento en que la realidad diurna ha dejado paso a la del sueño, o dicho en otros términos: esos momentos en que la sucesión de acontecimientos no puede ser explicado bajo la luz de la lógica de motivación realista y el relato se presenta como desvertebrado, “sin pies, ni cabeza”.

Es por ello que una escena clave para pensar esta cuestión del sueño en el cine, es la de la transición: el momento del despertar del sueño. Su importancia radica en que es allí cuando los diferentes juegos del lenguaje -realidad de la vigilia y realidad del sueño- hacen patentes sus diferencias. En el pasaje de una dimensión a otra, del sueño a la vigilia o de la vigilia al sueño, los modos de construcción del relato cambian, poniendo en escena distintos regímenes de saber. Por otra parte, trabajar sobre esta escena nos permitirá distinguir tres estrategias a través de las cuales el relato cinematográfico despliega los vínculos entre el régimen de vigilia y el régimen onírico, cuestión que puede vincularse a otro gran problema: el del llamado antirealismo en el cine.

Antes de continuar, quisiera introducir aquí dos nociones que me parecen centrales para organizar el recorrido. Se trata de las nociones propuestas por Steimberg en el trabajo citado, en el que diferencia entre imágenes picturizadas e imágenes narrativizadas. Por imágenes picturizadas y narrativizadas el autor

propone distinguir dos modos de organización de las imágenes, según se ubiquen del lado de la lógica onírica o del lado de la lógica de vigilia en ese momento de inestabilidad o, si se quiere, de transición que es el del despertar del sueño. El autor señala que: “En las imágenes narrativizadas, el despertar apela a un cierto arte para darse su lugar y cumplir con su deber de disolución de la trama onírica. Limita al sueño a unas formas iconográficamente definibles, a unas secuencias con planteo y desarrollo, a unas escenas con sus bordes de dibujo y sus remisiones a anclajes verbales. En las imágenes picturizadas, en cambio, el arte crea materias y atmósferas que no terminan de definirse en la anécdota y ataca o desatiende la identidad de las formas que presenta” (Steimberg, O., 2002, 1)

Tomaremos estas categorías, transpuestas al campo del lenguaje audiovisual. Advirtamos, entonces, que el momento del despertar se concibe como la instancia de una inestabilidad, debida al encuentro entre dos universos lógicos diferentes. Así, la operación de narrativizar al sueño, implica imponerle un cierto orden y transformarlo en un relato “decible” -bajo el supuesto de traducibilidad total o lineal-. En tanto que la estrategia contraria, la de las imágenes picturizadas, pone de manifiesto la imposibilidad de la traducción, desplegando la resistencia del sueño a ser integrado a la lógica de vigilia, la cual encuentra en la narrativización una aliada poderosa, aunque ineficaz al momento de recuperar del sueño sus procedimientos constructivos. Según lo desarrollado, considero que ambos tipos de imágenes, las narrativizadas y las picturizadas, ponen de manifiesto diferentes estrategias estilísticas respecto de las cuales, la tendencia al cierre del sentido bajo la forma de la historia caracteriza a la narrativización, mientras que el no cierre de sentido o polivalencia del lenguaje aparece como la escena privilegiada por la picturizaciónⁱⁱ.

Despertares del cine.

Líneas arriba decía, que en el campo cinematográfico la escena del sueño y del despertar del sueño, es organizada según tres grandes estrategias. Una de ellas se caracteriza porque la llegada del momento onírico no supone inestabilidad narrativa, en el sentido de que el sueño y la realidad de la diégesis son marcados como diferentes y por lo tanto, no se confunde el uno con el otro. Un segundo tipo de estrategia instaura el reconocimiento del momento del sueño como una sorpresa; es decir, que habilita una confusión pasajera. Sin embargo, en esta segunda modalidad una vez revelado el estatuto onírico de la situación narrada, la realidad se instituye claramente como límite del sueño y el sueño queda enmarcado. Esta modalidad, en reenvío a la tradición literaria, se despliega en las aventuras de la Alice dormida de Lewis Carrollⁱⁱⁱ, que junto a su despertar ordena los acontecimientos fabulosos bajo la verosimilitud realista de lo que puede suceder en sueños. En el caso de la tercera modalidad, todo el relato adquiere una lógica fuertemente onírica o de anti-narración, puesto que el principio de causalidad lógica que caracteriza a la narración y con este a la necesaria

instauración de referencias a una realidad -orden estable de relaciones-, se disuelve. Se dice que se desbarata el orden de la vigilia para indicar la falta de referencias o de certidumbres, ausencia que hace posible sostener que, en este último caso, el despertar aparece sino como imposible, como una tarea dificultosa, como una restricción difícil de establecer. Sin bien inicialmente este trabajo partió de un interés particular en el tercer tipo de estrategia, el recorrido propuesto se ha ampliado y en este lugar abordo los tres tipos de estrategias con el propósito de pensarlas comparativamente, poniendo de manifiesto el necesario diálogo que establecen entre ellas y la tradición filmica.

I. El sueño enmarcado.

En esta primer estrategia, la relación entre la realidad y el sueño es señalada: el sueño es claramente diferenciado de la realidad y no compromete o pone en riesgo la lógica narrativa. Recordemos que en la narración fílmica los acontecimientos ocurren según el presupuesto de un estado de vigilia o de realidad, supuesto que sitúa al sueño como a un momento de riesgo. Sin embargo, esta estrategia desactiva esa dimensión de riesgo, no da lugar a la incertidumbre, puesto que el momento de diferenciación entre la vigilia y lo onírico no se constituye como factor de sorpresa. El sonido de las notas musicales de un arpa, el enturbiamiento de la imagen por humo o un leve difuminado (efecto *flow*) en la imagen, el fundido encadenado del durmiente con el espacio imaginario o subjetivo del sueño, son algunas de las marcas específicas a partir de las cuales se preanuncia que el momento del sueño llega: se lo enmarca.

En *Spellbound* (“Cuéntame tu historia”, 1945, Alfred Hitchcock), el sueño se enmarca en la situación de un sueño inducido, que aparece como revelador de lo que se esconde a la conciencia de presunto homicida, el señor sin nombre, el falso Dr. John Ballantine. Diegéticamente preparada, la famosa secuencia del sueño diseñada junto a Dalí, nos permite considerar a esta primer estrategia, la cual, y pese a la colaboración del artista surrealista, no irrumpe o atenta contra el orden realista. El mundo del sueño se anticipa y se explica a través de distintas informaciones, incluyendo en tal sentido la asunción de una suerte de enunciación “pedagógica” que enseña (al espectador, o mejor: al enunciatario textual) desde el minuto inicial cómo considerar a los sueños y su importancia para este relato. Me refiero tanto al texto con el que abre el film donde se describe brevemente al psicoanálisis, como a las intervenciones de la doctora Constance Petersen cuando le explica a su paciente cómo trabaja el psicoanálisis (si se quiere de un modo muy simplificado y restringiendo la teoría al “complejo de culpa”), o a la descripción que hace el Dr. Fleurot de la función del sueño, descripción que realiza segundos antes de la secuencia onírica tenga lugar: “...aquí es donde empiezan a tomar parte los sueños, te dicen lo que estás tratando de esconder. Pero te lo dicen todo mezclado, como piezas de un rompecabezas que no encajan. El problema del analista es: examinar el rompecabezas y poner las

piezas en el orden exacto. Y tratar de descubrir qué diablos tratan de decirte a ti mismo”. Así, en *Spellbound* el pasaje de la realidad al sueño se establece claramente, y el sueño se abre a los analistas como los indicios de un crimen se acomodan a los ojos de un sagaz detective. Es importante añadir que la famosa secuencia onírica (de valor onírico fundamentalmente visual) es acompañada por las voces en *off* de los doctores que, siguiendo las categorías Barthesianas, anclan el sentido, ordenan a las imágenes: las narrativizan^{iv}.

Otro ejemplo a mencionar de esta estrategia, se presenta en la película *Mi vida por la tuya* (Roberto Gavaldón, 1951), melodrama en el cual el sueño de una madre sobre el destino fatal de su hijo ocupa el eje de la narración, puesto que la madre teme que ese sueño sea más que un sueño, un vaticinio. Así, al empezar el film, un texto informa que la realidad y el sueño son dimensiones distintas, pero que, a veces, se mezclan y el sueño resulta ser un anticipo de la realidad. El segundo indicio sobre la importancia del sueño, se establece cuando la madre le recuerda a su amiga (informa) que ella en un sueño ha anticipado la muerte de su marido. Por ello, cuando la secuencia del sueño llega, la misma ha sido preparada y será a su vez marcada por un movimiento “en espiral” de cámara y el fundido de la imagen de la madre desmayada con imágenes de esa otra realidad, la del sueño, que combina elementos del pasado diegético del film, con acciones, lugares y personajes “sin” tiempo –lo que sería el universo subjetivo y alegórico del sueño de la madre-.

En la estrategia del sueño enmarcado, la presencia del sueño no implica incertidumbre: las dos lógicas (vigil y onírica) son claramente diferenciadas, el sueño y realidad no se confunden, la escena del despertar es plena y el sueño parece ser traducible. Así, aún cuando el modo en que se construye la escena de sueño asume procedimientos que tendrían que ver con la estrategia de pictorización (como en el caso de la mano surrealista de Dalí), tanto el hecho de estar señalado el «ahora viene el sueño», como el hecho de que sea leído o traducido con cierta facilidad según los acontecimientos de la realidad diurna, colaboran en la tarea de minimizar el potencial perturbador del sueño.

II. El sueño inesperado y finalmente enmarcado.

En la segunda estrategia, el instante de develamiento de la naturaleza onírica de los acontecimientos, al tiempo que resuelve la confusión implica sorpresa. Por una parte, advirtamos (e insistamos): salvo en los casos en los que el sueño se enmarca y se señala en tanto tal –caso de la estrategia antes descrita-^v, el relato prevé que los acontecimientos se desarrollan en el presente y en la vigilia. Teniendo como horizonte dicha expectativa, la segunda estrategia trabaja proponiendo un momento de perplejidad -de intensidad y duración variables-, que resulta del hecho de que los acontecimientos oníricos desarrollados provocan cierto disloque respecto de la lógica narrativa asociada a la motivación realista de vigilia.

El caso tradicional de esta segunda estrategia, es *Alice in wonderland* (*Alicia en el país de las maravilla*, caso de la versión filmica de Jan Svanmajer, *Alice* (1988)), en el cual el reconocimiento de la naturaleza onírica de todas las extrañas peripecias y transformaciones de Alicia, resuelve la confusión habilitada por el desajuste entre las relaciones causales: el desarrollo de ese mundo fantástico o imposible es resuelto “realistamente” (explicado diegéticamente y según cierta posibilidad que habilita el género fantástico)^{vi}. Esta misma estrategia es propuesta en el film *The wizard of oz* (“Mago de hoz”, Victor Fleming 1939), o en el *Das Kabinett des Dr. Caligari* (El Gabinete del Dr. Caligari, Robert Wiene, 1919) como sueño o fantasía. Otro ejemplo posible, esta vez de la cinematografía local, se advierte en la secuencia del sueño del film *Los Traidores* (Raymundo Gleizer, 1973), en la que el sindicalista asiste a su propio funeral. La secuencia comienza sin marcas específicas, por corte se pasa a un lugar en exteriores, el que prontamente se reconoce como un cementerio. Un cortejo fúnebre, una tumba, la del sindicalista Roberto Barreda. El detalle imposible es la presencia del mismo Barreda en su funeral. Por otra parte, el tono satírico general de la secuencia crea una atmósfera extrañada que implica cierta inquietud, que exige cierta explicación extra sobre los acontecimientos. Finalmente la explicación llega por el retorno a la realidad, , sin mediar palabra, lo imposible se explica: se trataba de un sueño –también de un vaticinio-.

Advirtamos que en esta segunda estrategia más allá de lo que inicialmente podría ser lo inesperado del sueño, una vez que se resuelve la confusión, sueño y realidad se distinguen como dimensiones diferentes. Esta estabilidad implica que tanto en esta segunda estrategia, como en la primera, el despertar del sueño sea posible.

Una observación antes de pasar a la tercer estrategia. Es común o muy habitual que en los talleres de escritura de guión para escritores que se inician, se den dos tipos de resoluciones o planteos de finales: uno, que maten al protagonista, o dos, que todo lo narrado se explique como resultado de un sueño. Considero que ambas curiosas insistencias pueden ser explicadas según dos argumentos o hipótesis. En el primer caso, me parece que matar al protagonista o hacer que muera, opera como un cierre contundente, tanto por la dimensión dramática que impone, como por la naturaleza conclusiva de la muerte. Mientras que respecto de la segunda recurrencia, el sueño opera como el modo de justificar cierta dimensión a veces fantástica, otras inverosímil, otras pesadillezca, de los acontecimientos narrados.

Dado que esta estrategia tiene un enorme tradición y presencia en la cultura, uno podría dudar acerca de la eficacia de la misma en términos de lograr provocar y sostener la sorpresa frente a la sucesión de acontecimientos “inverosímiles”. Incluso, podría pensarse, que frente a un film en el que cosas extrañas pasan, en el cual los vínculos causales parecen desaparecer, una primer hipótesis habilitada por la cultura es la de suponer que se trata de un sueño. Así,

dado hay que una expectativa asociada a lo extraño como resultado de un sueño, el efecto de sorpresa tiende a ser menor: el recurso de presentar los acontecimientos extraños como parte de un sueño forma parte en la actualidad de una estrategia que podríamos llamar ingenua o previsible. En tal sentido, esta estrategia avanza en la búsqueda de nuevos giros o sofisticaciones que reestablezcan lo ingenioso o bien, que en vez de eliminar la ambigüedad la refuercen. Es decir, que habiliten cierta incertidumbre como en el caso citado de la *Alice* de Svankmajer, film en el cual, tras despertar la pequeña, se advierte que el conejo embalsamado ha abandonado su lugar. En tal sentido, se podría considerar que esta segunda estrategia tiende, en grados diferentes, a fundirse con la tercer estrategia.

III. El sueño y lo dificultoso del despertar: o la anti-narración.

Lo característico de esta tercer estrategia, es que expande el ambiente de sueño, o más exactamente la lógica onírica, a la totalidad del relato y trata, entonces, sobre la imprevisibilidad de lo onírico y lo dificultoso del despertar. Contrariamente a lo que ocurre en el caso antes descrito, en el que un acontecimiento aparece y organiza el mundo distinguiendo a la sueño de la realidad (= Alice despierta), en esta modalidad la expectativa de que un elemento llegue para ordenar o “encausar” a los acontecimientos es defraudada una y otra vez. Así, mientras en la tradición cinematográfica la construcción de la realidad diegética asume predominantemente las reglas de la narración, la cual -siguiendo a Barthes (1970) y Todorov (1970)- se organiza según un orden causal en la serie de transformaciones, el caso de la construcción del universo diegético según la lógica del sueño, opera en otra dirección: en una que trabaja desmontando las reglas de la narración. Es decir que, si lo característico del régimen narrativo es que los acontecimientos tejan un hilo de relaciones causales -Barthes (1970) aclara este punto cuando explicita que la lógica narrativa no es cronológica sino causal-, el orden onírico opera frustrando esa expectativa e imposibilitando el ordenamiento tradicional. Lo interesante es que la lógica narrativa aprendida y dominante en el campo de la realización cinematográfica opera como expectativa y la lógica onírica se despliega justamente en la subversión de sus reglas, en la violencia que ejerce sobre una narración que no llega a definirse claramente, una narratividad frustrada. En tal sentido, la tercer estrategia se caracteriza por irrumpir o destituir el orden habilitado por la lógica causal y más aún: por comprometer el estatuto narrativo del film. Un caso “extremo” de esta propuesta es el del film *Un chien andalu* (Un perro andaluz, Luis Buñuel, Salvador Dalí, 1929), o bien, ese otro film surrealista *L'Age D'or* (La edad de oro, L. Buñuel, 1930). Sin embargo, aquí nos interesa trabajar sobre un caso que si bien pone en escena dicha estrategia de subversión de las reglas narrativas, esto es, pone en tensión la narración, lo hace sin excluirla por completo. Si retomamos la noción de imagen pictorizada e imagen narrativizada, se trata de un cine que estaría en tensión o a

caballo de ambos dominios: violentando la operatoria de narración en pos de la pictorización, pero sin dejar de manifestar, o de actuar a la sombra de una organización próxima a la narración. Me refiero al caso del film *Mulholland Drive* (“El camino de los sueños”, David Lynch, 2001), en el cual pareciera no haber orden, o bien, no haber un orden causal ligado a la motivación realista tradicional, pero respecto del cual, según lo considero aquí, no puede decirse que dicho film no sea, en lo absoluto, narrativo^{vii}. Así, advertimos que lo característico de los llamados films surrealistas -asociados a las vanguardias de los 20’ y de los 30’- es que no permiten reconstruir un orden argumental o bien una historia –aspecto que nos permite situarlos en el campo de las imágenes pictorizadas-, mientras que en el caso de *Mulholland Drive* –y un caso anterior que podríamos situar como antecedente el film *Meshes of the afternoon* (Redes de la tarde, Maya Deren, 1944)- sí es posible reconstruir una historia, aunque ello ocurra con ciertas dificultades y grandes exigencias^{viii}. Otro film que podría operar como manifestación de esta tercer estrategia de tratamiento del sueño y del despertar - con algunas distinciones o salvedades- es *Faust* (Fausto, Jan Svankmajer, 1994).

Hemos señalado que el cine tradicional es un cine centrado en la vigilia, un cine que organiza los acontecimientos de la realidad diurna según un régimen narrativo que establece restricciones en varios niveles, entre los cuales podemos mencionar la exigencia de continuidad en las relaciones tempo-espaciales – montaje transparente según Bazin-, la continuidad en el desarrollo y transformación de las situaciones y actantes –causalidad y estabilidad lógica-, así como restricciones asociadas al verosímil de género. En tanto que el despliegue de la escena onírica a la totalidad del film, implica fundamentalmente el juego de desmantelamiento de esos elementos de referencia que organizan al sistema de relaciones causales característico del relato fílmico tradicional. En este camino, esta tercer estrategia diluye aquellas referencias tanto temporales como espaciales, que permiten establecer un orden causal a los acontecimientos. Esta operación se realiza a través de varios procedimientos, entre los que podemos señalar:

- la disolución de una situación que funcione como puntuación temporal estable y que permita organizar las relaciones tempo-espaciales del film: no es posible situar un tiempo presente a partir del cual se organicen pasado y futuro.

- el efecto de extrañamiento ligado al orden – “desconexión”- y tipo de situaciones que se desarrollan. Como el caso de las apariciones del personaje del “vaquero”, o la situación en la reunión del director y los productores con el motivo “this is the girl”.

- discontinuidad en las caracterizaciones de objetos, personajes, lugares y tiempos, o bien lo que podríamos llamar en términos del psicoanálisis como operaciones de condensación y desplazamiento: el nombre y modalidad de construcción del plano (plano detalle, con leve movimiento de cámara, subjetivado o ligado a la mirada del mismo personaje) del nombre personaje de la mesera del

bar Wikie's que primero se presenta como Diane y luego como Betty (inversión equivalente al nombre de la protagonista –la que mira la credencial- que primero se presenta como Betty y luego como Diane).

-juegos o trampas en la focalización: tensión entre una focalización externa y, sobre todo a partir de la caída del cubo azul, una focalización centrada o situada en el personaje de Betty-Diane.

-(asociado a lo anterior) planos que funcionan como lo que podríamos llamar “insertos enunciativos” –siguiendo las nociones de enunciación transparente y opaca- puesto que introducen una mirada que parece irrumpir en la narración y que no es asignable a ningún personaje.

Sobre la primer cuestión, disolución de una situación que funcione como referente estable y permita organizar las relaciones tempo-espaciales del film, advertimos que si bien el régimen narrativo opera sobre el principio de una lógica causal y no de una lógica cronológica, es necesario señalar que el establecimiento de lazos causales supone una cronología implícita que los ordena y que se organiza a medida que avanza el relato, cronología que podemos reconstruir de modo global al finalizar el film^{ix}. Dicho de otro modo, me refiero al hecho de que una narración que no es lineal y que trabaja sobre lo que Tomashevski define como “alteraciones temporales” requiere, aún en esa no linealidad del establecimiento de un tiempo de referencia que permita reconstruir la serie de acontecimientos. Así, la posibilidad de reconstruir esa cronología depende de un tiempo que se establece como el presente y a partir del cual se organizan los acontecimientos y sus transformaciones. Por ello, un film como *Pulp Fiction* (“Tiempos Violentos”, Quentin Tarantino, 1994) permite reconstruir el complejo entramado temporal y establecer qué acontecimientos corresponden al pasado, cuáles operaron como anticipaciones (fueron un tiempo futuro) y cuáles corresponden al presente, pese a que en el desarrollo del film los mismos hayan sido expuestos en un orden deliberadamente no cronológico. Sin embargo, el film *Mulholland Drive* no permite establecer con certeza qué acontecimiento sitúa de modo estable la marca temporal que habilita las relaciones tempo-espaciales con los otros acontecimientos, ya que no sólo impide establecer un presente estable – con relación al cual se ordenaría el pasado y el futuro- sino que juega sembrando señuelos, momentos que creemos el presente y la realidad diegética y que luego son desmentidos y revelados como no realistas, o bien, como realidad subjetiva en términos de Bordwell (1985, [1996]), es decir, como el sueño, el recuerdo o los delirios de Betty-Diane. Frente a la pregunta sobre cuál es el presente en *Mulholland Drive*, la respuesta parece requerir de una metáfora que reenvía a la escena del «Teatro Silencio», esto es: no hay presente, o más aún, no hay tiempo. Aunque deberemos añadir rápidamente: lo que no se establece es un tiempo regido por la lógica de la motivación realista tradicional, es decir, causal. En *Mulholland Drive* todo parece volverse reversible e inestable: Betty no es Betty, es

Diane; el cubo azul no estaba en el poder de Rita (o Camilla), sino en poder de esa figura “bestial”; Betty puede despertar cuando “el vaquero” la llama, pero Betty muere sobre el final. Así, asistimos a las primeras secuencias suponiendo que se trata del presente y de la realidad, pero súbitamente cuando ‘la cámara’ sale del negro del interior del cubo azul, todas las referencias cambian: si bien es el “mismo” espacio –la habitación de la tía Ruth-, Betty y Rita ya no están y quien entra a la habitación, la cual se revela vacía (en la que estaba Rita antes de la caída del cubo) es la tía Ruth. Los acontecimientos que siguen permiten pensar que todo lo anterior podría ser adjudicado al sueño de Diane-Betty, es decir, que podrían operar como el despliegue de sus imágenes subjetivas –“el vaquero” la despierta y objetos y personajes y nombres que aparecieron en la gran secuencia anterior reaparecen cambiados, resituados-, pero cuando la realidad parece tomar cuerpo con esta motivación realista –el despertar-, otro giro ocurre: “el vaquero” aparece en el medio de la fiesta, una extraña voz en *off* que cita un texto en español “yo no fui a Casablanca con Luigi”, o el humo del cigarrillo del personaje del “director del cine” en vez de salir de su boca se mete en ella. Extraños acontecimientos que perturban el orden, y cuando la situación parece intolerable para Diane-Betty la taza de café cae, pero el sonido se vincula a otra taza que cae y Diane súbitamente está en el bar Wikie’s (ese que aparece en varias ocasiones). Más adelante, otra vez, la caja azul cae y la historia vuelve al interior oscuro de la casa de Diane-Betty, la llave azul está sobre la mesa y parece indicar una acción irreversible: Camille-Rita ha muerto asesinada por un sicario contratado por Diane-Betty. El retorno a este lugar oscuro, a la Diane en bata frente a la llave azul, permiten establecer una nueva hipótesis: lo anterior, la escena de la pelea con Camilla-Rita, la escena de la fiesta y del bar, son un recuerdo, un flash back de Diane-Betty, referencia que permitiría suponer que Diane-Betty en bata en la casa oscura frente a la llave azul sería la situación que marca el presente. Sin embargo, en ese momento, los viejitos ominosos que sonreían imperturbables en la secuencia del aeropuerto, personajes de proporciones irreales, entran por debajo de la puerta y aumentan su tamaño mientras persiguen a Diane-Betty, quien desesperada se suicida sobre la cama.

Si ese era el presente y la focalización dominante establecida por el film tomaba la mirada de Diane-Betty, surge una pregunta inevitable: ¿quién contó, finalmente, la historia? Y podemos suponer, desde una argumentación realista, que todo ha sido el sueño, el mal sueño, de una muerta. Pero es sólo una hipótesis.

Si bien se trata de una muy breve y fallida descripción (que pone de manifiesto la dificultad de narrativizar el film) de una estrategia sumamente compleja, desplegada a través de procedimientos que merecerían un mayor detenimiento y de puntuaciones diversas, considero que lo hasta aquí desarrollado permite explicar el modo en que trabaja esta tercer estrategia con su expansión de la lógica onírica a la totalidad del film. Así, sosteniendo como expectativa que ese

sueño será, en algún momento traducible, narrativizado, el film avanza sin llegar a serlo o a hacerlo nunca plenamente. En tal sentido, la dificultad de recordar a este film y de contarlo, esto es, de traducirlo a una narración “con palabras”, me parece que manifiesta esta resistencia a la narrativización y al cierre de sentido. Ocurre algo próximo al intento de recordar al sueño: “todo se olvida, y sólo vuelve después en fragmentos súbitos, desconfiables, como para confirmar el olvido (...)”, recuerda Steimberg (2005:10). Esta dificultad, esta resistencia a ser relatado, no sólo se vincula a la cuestión de la imposibilidad de traducción plena entre sistemas o universos semióticos distintos: se vincula fuertemente a la estrategia textual del lado de lo onírico configurada por el film.

El orden causal requiere de ciertas certidumbres que el orden onírico pone en tensión y que impiden organizar una temporalidad y un espacio realistamente motivados -en el cual sueño y realidad son diferentes y ‘diferenciables’-. Así, *Mulholland Drive* “boicotea” las referencias o certidumbres necesarias para delimitar la realidad y todo el film opera como guardián del dormir, paráfrasis mediante del «silencio»: del no despertar. El cine, en este cine, es aún (más) sueño.

ⁱ Citado por Edgard Morin (1956), pág. 15.

ⁱⁱ Cabe señalar que no se trata de que las imágenes narrativizadas eliminen o anulen por completo la dimensión de apertura del sentido o polivalencia, dado que la polivalencia es constitutiva de todo fenómeno de producción de sentido y si se alcanza cierta estabilidad en las lecturas, esta sólo es posible a través de la articulación de diversos niveles de restricción y clasificación que organizan los textos y su circulación propiciando cierta estabilidad, pero sin eliminar esas otras lecturas, o niveles de lectura posibles.

ⁱⁱⁱ Alicia en el país de las Maravillas (*Alice's Adventures in Wonderland*, Lewis Carroll, 1865)

^{iv} Operación que también podría ser pensada en términos del psicoanálisis freudiano y la diferencia que establece entre los procesos primarios y secundarios.

^v o en los casos de cine fantástico Y aún en estos casos se puede decir que existe una «motivación realista» en tanto la acotación de género y los procedimientos de configuración espacio-temporal, toman como patrón de referencia lo que la tradición en ficción sostiene como ilusión de realidad (ver) TP dos realismos.

^{vi} De todos modos, conviene señalar que en el caso de la versión fílmica de Jan Svankmajer, la confusión se retoma sobre el final, cuando Alice despierta y el conejo embalsamado (al que había seguido en sueños), no está en su lugar. Más adelante retomo esta cuestión.

^{vii} Si bien la condición narrativa de este film abre un interesante campo de discusiones, excede en sus alcances lo que nos proponemos trabajar aquí, en virtud de lo cual dejamos su abordaje para desarrollos futuros.

^{viii} Aquí también habría que mencionar la operación metadiscursiva que en el caso de los films inscriptos como surrealistas, dicha vinculación ya preanuncia y explicita una posición contraria a la racionalidad causal de la narración, mientras que en el caso de *Mulholland Drive* es más imprevisible, aún reconociendo cierto estilo de autor (que por otra parte, también ha realizado films como “Una historia sencilla” (*The straight story*, 1999), lejos de la propuesta desplegada en el film que abordamos o en “Blue velvet”, 1986)

^{ix} Las nociones de trama y argumento permiten considerar esta afirmación, por cuanto la trama supone el orden cronológico “puro” de los núcleos del relato, mientras el argumento permite el conjunto de alteraciones temporales (irrupciones y reordenamientos sobre esa cronología). Tomashevski (1987: 202-213)

Bibliografía de referencia:

- Barthes, R.** (1970), "Introducción", en *Análisis estructural del relato*, Ed. Coyoacán. S.A., Colección Diálogo Abierto, México DF.
- Bordwell, D.** (1985), *La narración en el cine de ficción*, Barcelona: Paidós, [1^{er} ed. cast. 1996]
- Burch, N.** (1987), *El tragaluz del infinito*, Cátedra, Madrid [1^a ed. cast.]
- Morin, E.** 1956, *Cine, o el hombre imaginario*, Six Barral, Barcelona.[1^{ra} ed cast]
- Steimberg, O.** (2002), *La reconstrucción cotidiana de la cotidianeidad*, Presentado en el V Congreso Internacional de la Asociación Latinoamericana de Semiótica (FELS), Bs.As. Agosto de 2002
- Steimberg, O.** (2005), *El pretexto del sueño*, Santiago Arcos Ed., Bs. As.
- Todorov, T.** (1970), "Los dos principios del relato", en *Análisis estructural del relato* Ed. Coyoacán. S.A., Colección Diálogo Abierto, México DF.
- Tomashevski, B.** (1987). "Temática", en Jakobson *et al. Teoría de la literatura de los formalistas rusos*. Antología preparada y presentada por Tzvetan Todorov. Trad. Ana María Nethol. México: Siglo Veintiuno.