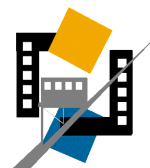




Universidad de Valparaíso
Facultad de Arquitectura
Carrera de Cine



**TRATAMIENTO TEMPORAL EN LA NARRACIÓN DE *ETERNO
RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS* COMO RECURSO DE
EXPRESIÓN CINEMATOGRAFICA**

Tesis para optar al título de Licenciado en Cine
con especialidad en Postproducción de Imagen y Sonido

MAURICIO JAVIER BUSTAMANTE JIMÉNEZ

Profesor guía
Marcelo Novoa Sepúlveda

Valparaíso, Chile
Marzo 2009

GRACIAS

A mis padres, Verónica y José, por su apoyo firme y constante.

A mis hermanos y hermanas, por estar presentes cuando los necesité.

A Yannina y Agatha, por su luz.

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	6
II. MARCO TEÓRICO	9
II.1. Glosario narrativo	9
II.1.1. <i>Historia y relato</i>	10
II.1.2. <i>Diégesis</i>	10
II.1.3. <i>Estilo</i>	11
II.1.4. <i>Narración</i>	11
II.2. Tiempo narrativo en el cine	12
II.2.1. <i>Temporalidad de la imagen cinematográfica</i>	12
II.2.2. <i>Tres variables temporales</i>	14
II.2.2.1. <i>El orden</i>	14
II.2.2.2. <i>La duración</i>	16
II.2.2.3. <i>La frecuencia</i>	18
II.2.3. <i>Anacronías: analepsis y prolepsis</i>	20
II.2.3.1. <i>Flashback (y racconto)</i>	20
II.2.3.2. <i>Flashforward</i>	21
III. SOBRE LOS AUTORES	23
III.1. Una película, dos autores	23
III.1.1. <i>Biografía Charlie Kaufman</i>	24
III.1.2. <i>Biografía Michel Gondry</i>	26
III.2. Los autores y su obra	27
III.2.1. <i>Charlie Kaufman</i>	27
III.2.1.1. <i>Filmografía</i>	27
III.2.2. <i>Michel Gondry</i>	28
III.2.2.1. <i>Videografía</i>	28
III.2.2.2. <i>Filmografía</i>	31
III.3. Análisis obras	32

III.3.1. <i>Charlie Kaufman: El ladrón de orquídeas</i>	33
III.3.2. <i>Michel Gondry: La ciencia del sueño</i>	38
IV. PRÁCTICA DEL ANÁLISIS: <i>ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE</i>	
<i>SIN RECUERDOS</i>	43
IV.1. Introducción al análisis	43
IV.1.1. <i>Gondry y Kaufman, juntos</i>	43
IV.1.2. <i>Argumento</i>	44
IV.1.3. <i>Estructura narrativa</i>	45
IV.1.4. <i>Descomposición y clasificación</i>	48
IV.1.4.1. <i>Descomposición horizontal</i>	48
IV.1.4.2. <i>Clasificación vertical</i>	48
IV.2. Análisis de tratamiento temporal: <i>Eterno resplandor de una mente sin recuerdos</i>	50
IV.2.1. <i>Orden</i>	50
IV.2.1.1. <i>Segunda parte</i>	53
IV.2.1.2. <i>Flashbacks e imágenes abstractas</i>	57
IV.2.2. <i>Duración</i>	59
IV.2.2.1. <i>Tiempo de la historia</i>	59
IV.2.2.2. <i>Tiempo del relato</i>	60
IV.2.2.3. <i>Tiempo de la proyección</i>	60
IV.2.2.4. <i>Equivalencia</i>	61
IV.2.2.5. <i>Reducción</i>	61
IV.2.3. <i>Frecuencia</i>	62
IV.2.3.1. <i>Relato repetitivo</i>	62
IV.2.3.2. <i>Relato iterativo</i>	64
V. CONCLUSIONES	65
VI. BIBLIOGRAFÍA	68
VI.1. <i>Libros citados</i>	68
VI.2. <i>Otros libros de consulta</i>	68

VI.3. Referencias web	69
VI.4. Documentación web	69
VII. APÉNDICES	71
VII.1. Fichas técnicas Gondry – Kaufman	71
VII.1.1. ¿Quieres ser John Malkovich?	71
VII.1.2. Human Nature	72
VII.1.3. El ladrón de orquídeas	73
VII.1.4. Confesiones de una mente peligrosa	74
VII.1.5. Eterno resplandor de una mente sin recuerdos	76
VII.1.6. Dave Chapelle's Block Party	77
VII.1.7. La ciencia del sueño	78
VII.1.8. Be Kind, Rewind	80
VII.2. Descomposición y clasificación: Eterno resplandor de una mente sin recuerdos	81
VII.2.1. <i>Significantes visuales clasificación vertical</i>	81
VII.2.2. <i>Descomposición horizontal y clasificación vertical</i>	82

I. INTRODUCCIÓN

El cine, así como el arte en general, refleja un estado de la sociedad en la que se concibe, refleja como vive, piensa y siente el autor de una obra. Así se retroalimentan el arte de la sociedad y la sociedad del arte, en un círculo interminable que está en constante progresión.

Asimismo nuestra sociedad contemporánea se caracteriza por el relativismo y la fragmentación, impulsados por el mundo posmoderno.¹ Tanto sociedades desarrolladas como “en vías de”, compartimos un mundo globalizado en el que todo aparece fragmentado y no lineal. Desde los años '90 en adelante una ola de películas comenzaron a alterar el relato temporal como recurso para contar historias de una manera distinta, ya fuera a través de la enunciación no cronológica de los hechos (*Pulp Fiction*, *Irreversible*) o sugiriendo realidades alternas a partir de un hecho (*Corre Lola Corre*). Estas obras trabajan la *multilinealidad* e hipertextualidad, que son íconos de esta época debido, entre otras cosas, al gran impacto que ha causado la revolución digital en nuestra vida cotidiana. Si bien estas estructuras *multilineales* se pueden encontrar en la narrativa del cine y la literatura hace muchos años², esta expresión de la modernidad se mantenía en general dentro de los márgenes del mundo vanguardista de la época y de sus obras, o simplemente éstas eran consideradas raras por el público general. Actualmente el uso masivo de medios electrónicos y sistemas multimedia han llegado a transformar nuestra forma de pensar el mundo, por lo que este tipo de obras llegan a ser parte de la corriente principal y perfectamente comercializables.

¹ Muchas veces se nombra muy fácilmente a nuestra era como postmodernidad (como el concepto clásico de era histórica), sin embargo, tales teorías corresponden únicamente a las sociedades de países desarrollados, así como la democracia griega involucraba sólo a quienes eran considerados ciudadanos. En Latinoamérica no podemos hablar de postmodernidad, sino de una mixtura cultural extraña, debido a la hibridación que provocaron los años de conquista y colonialismo en esta parte del mundo.

² Novelas como *Ulises* y *En busca del tiempo perdido*, de James Joyce y Marcel Proust, respectivamente. Y películas como *Rashomon* e *Hiroshima Mon Amour*, entre otras.

Ante este panorama, es *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* una extracción directa de nuestra sociedad. El argumento muestra como un hombre y una mujer se conocen en un tren, para luego pasar a entender que esta pareja ya se conocía desde antes, que habían tenido una relación amorosa y que al sentir que tenían grandes diferencias, ambos habían decidido borrar de sus mentes los recuerdos del otro. Gran parte de la película transcurre mientras le realizan el procedimiento de borrado al protagonista Joel Barish (Jim Carrey), durante este proceso, Joel va reviviendo en su mente todos los recuerdos que tenía de su ex novia, Clementine (Kate Winslet), llegando a tomar conciencia de lo que sucede y extrañar los momentos dulces de la relación. De esta manera Joel busca esconder a Clementine en antiguos recuerdos con el fin de conservarla en su memoria.

Los responsables intelectuales de esta obra son dos: el guionista Charlie Kaufman y el director francés Michel Gondry ambos con experiencia en lo audiovisual y reconocidos por su genio y originalidad.

Gondry y Kaufman ya habían realizado antes una película juntos (*Human Nature*, 2001) la cual no tuvo gran éxito ni con el público ni con la crítica, tres años más tarde se vuelven a reunir para trabajar en *Eterno Resplandor de una Mente sin Recuerdos* que integra, por una parte la historia, los personajes y la narrativa de Kaufman y por otra, un particular manejo de la puesta en escena y la plástica, méritos de Gondry ya antes vistos expresados en sus videoclips.³

El presente estudio es una propuesta de entrada para quienes se interesan por la narración no lineal, en especial para aquellos que tengan interés en conocer la temática del tiempo en el cine, a la vez quiero aclarar que esta tesis es un trabajo desarrollado principalmente para estudiantes de cine y gente interesada en el mundo cinematográfico, y no para gente entendida en la materia pues intentará ser explicativo, didáctico y aclaratorio, pues mi intención es atraer e integrar fácilmente al lector.

³ "Fell in Love with a Girl" y "The Hardest Button to Button" de The White Stripes, "Human Behavior" y "Army of me" de Björk y "Let Forever Be" de The Chemical Brothers, por nombrar algunos de los más conocidos.

Una de mis motivaciones principales es poder ofrecer una herramienta que me hubiese gustado leer al comenzar mis estudios sobre cine, de manera que pudiera entender de un modo conciso, pero esencial, la utilización del tiempo en la narración cinematográfica, sus distintas variables. Tema que se tratará en el estudio explicando las nociones convencionales de duración, frecuencia y orden, para luego analizar el tratamiento temporal de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* en base a estos conceptos. He elegido esta película por tener una cronología alterada, donde juegan recuerdos, memorias y sueños, donde la temática del tiempo está inmersa en el contenido. A mi parecer, es un filme bien logrado en que la forma se justifica en el contenido y el contenido en la forma. En la que los elementos tradicionales del cine, temporales y narrativos, se ordenan y desordenan con ingenio y creatividad dando paso a una nueva forma de expresión cinematográfica.

Mi propósito es conocer y descubrir métodos, entendiendo la manera en que éstos afectan al espectador en su concepción mental de una película y así tener la capacidad de generar mecanismos propios sobre el tratamiento temporal para aplicarlo en mi trabajo como cineasta y montajista.

II. MARCO TEÓRICO

El recorrido teórico comienza con la definición de ciertos conceptos extraídos de la narratología, que es como se conoce a la ciencia o estudio del relato. Resulta necesario diferenciar conceptos que están relacionados entre sí, pero que en narratología⁴ se diferencian claramente. De manera que el lector menos instruido en el tema pueda acceder a través de un glosario a conceptos que resultan ser claves para un buen entendimiento del desarrollo de la tesis. En el ámbito general y de crítica no especializada estos conceptos se manejan muy ligeramente y se hace necesario esclarecer en qué consisten y en qué se diferencian.

1. Glosario narrativo

Las primeras películas narrativas⁵ se inspiraron en una larga tradición de obras narrativas y dramáticas, por lo que a los espectadores de antaño no les fue difícil comprender, narrativamente, estas historias que eran contadas a través de este nuevo medio. El espectador actual y el de antaño comprenden el cine narrativo porque interpretan las situaciones sucedidas en pantalla como equivalentes de lo que sucedería en el mundo real.

⁴ Ciencia que estudia la narración. El término fue acuñado por Tzvetan Todorov y recuperado por Gérard Genette en su obra *Figuras III*. Véase GAUDREAU, André y JOST, François. Op. cit. p. 19.

⁵ Sobre la diferencia y discusión de las características que hacen que una película sea narrativa o no, véase *Ibíd.* pp. 31-32, y también, aunque haciendo una clasificación en lo que se refiere al cine narrativo, comercial y experimental, véase “*ESTÉTICA del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*” por Jacques Aumont “et al”. [en línea], año 2002 <http://www.documentalistas.org.ar/nota-teoria.shtml?sh_itm=597897b5352ee94c0c686c22015808b8> [Consulta: Febrero 2009].

1.1. Historia y relato

Así como la noción común que tenemos de historia, la **historia**, en narratología, corresponde a todos los acontecimientos que suceden dentro de la **diégesis** y que son expuestas al espectador a través del **relato**. Conociendo la diferencia entre contenido y forma, se explica que la historia corresponde al plano del contenido (lo que se cuenta o el “qué” de un texto narrativo) y el relato al plano de la forma (el “cómo” se cuenta). De esta manera, entendemos que el relato (también conocido como argumento o discurso⁶) es la organización de los componentes narrativos (acontecimientos de la historia y exposición de los asuntos)⁷ de una película.

Ahí donde la historia es la sucesión o simultaneidad de acontecimientos causales, espaciales y temporales construida por el espectador de forma imaginaria, progresiva y retroactiva⁸, el relato es “la dramaturgia del filme de ficción, el conjunto organizado de claves que nos disponen para inferir y ensamblar la información de la historia.”⁹

1.2. Diégesis

Tanto en literatura como en cine, la **diégesis** corresponde a la dimensión de mundo o realidad propuesta por el **relato**, en el cual conviven los personajes y se desarrolla la **historia**. Si admitimos que el mundo real no puede ser reproducido de ninguna manera, sabemos entonces que todo relato produce siempre una diégesis, ya sea ésta de tipo realista o fantástica, siempre será un mundo ficticio, perteneciente únicamente a la ficción creada por el relato.

⁶ Los distintos términos hacen referencia a pequeñas diferencias provenientes de los diferentes idiomas en los que los autores conciben sus teorías. La elección del término relato, en este caso, no obedece a tales diferencias, sino que a la búsqueda de una palabra universal, que se pueda extrapolar y ser entendida fácilmente por lectores inexpertos en el tema.

⁷ BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996. p. 50.

⁸ *Ibíd.* p. 49.

⁹ *Ibíd.* p. 52.

1.3. Estilo

El estilo es la tercera parte, que junto al **relato** y a la **historia** forman la **narración** de una película. En la antigua Grecia el estilo diferenciaba algunos tipos de columnas por la ornamentación de éstas, en cine, el **estilo** corresponde a todos aquellos componentes filmicos (técnicas o recursos cinematográficos) que exceden lo estrictamente argumental.

Así es como el estilo de un género o de un autor en particular, constituye los elementos puramente cinematográficos (fotografía, sonido, montaje, etc.) que se van repitiendo a lo largo de distintas obras. El estilo es extra argumental y podría decirse que decora la función narrativa, sin embargo, el fenómeno cinematográfico va más allá que la sola exposición de una historia, que también pudiera ser expresada a través de la palabra escrita, relato oral o teatral. Mientras el relato se entiende en el filme como proceso «dramatúrgico», el estilo se entiende como proceso «técnico»¹⁰, lo cual conlleva la especificidad del arte cinematográfico. Asimismo las exhibiciones de acciones que comprenden tanto la historia como el relato deben estar concebidas con las características propias del cine, de otro modo no tendría sentido expresar tales ideas a través de un arte tan costoso y complejo.

1.4. Narración

Teniendo en cuenta lo expresado anteriormente, nos basaremos en la obra de Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, para expresar una breve definición formal de este concepto:

*“En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador. En consecuencia, el filme no sólo narra cuando el argumento organiza la información de la historia. La narración incluye también los procesos estilísticos.”*¹¹

¹⁰ Ibíd. p. 50.

¹¹ Ibíd. p. 53.

2. Tiempo narrativo en el cine

En este ítem atenderemos algunos conceptos sobre la dimensión temporal del cine: orden, frecuencia, duración y algunas figuras narrativas como la elipsis, *flashback* y *flashforward*, no sin antes enunciar algunas ideas básicas acerca del estatus temporal de la imagen cinematográfica.

2.1. Temporalidad de la imagen cinematográfica

Mientras la fotografía parece presentarnos algo que ya ha ocurrido, el cine se aproxima más a la sensación de «estar ahí en vivo».¹² A pesar de que los actos filmados, en el momento que son proyectados, ya son parte del pasado, la recepción de la imagen cinematográfica implica, cada vez que se visualiza, una actualización del acto filmado. Sobre esto Metz propone una doble temporalidad en el cine: la película muestra *ahora* al espectador lo que ha sucedido *antes*.¹³

A diferencia con la literatura, el lenguaje cinematográfico no tiene manera inmediata de presentar una imagen en tiempo pasado ni futuro, mientras que en el relato escrito, el verbo delata inmediatamente el plano temporal. El cine siempre «habla» en tiempo presente. Las imágenes correspondientes a *flashbacks* adquieren su etiqueta de pasado mediante una serie de convenciones que lo único que hacen es ayudar a que el espectador pueda construir más fácilmente la historia, pero el estado temporal de la banda de imagen, el modo en que el espectador recepta una película nunca cambia, pues su presentación (proyección y recepción) siempre es en tiempo presente.¹⁴

¹² GAUDREAUULT, André y JOST, François. Op. cit. p. 109.

¹³ Ibíd. p. 110.

¹⁴ Gaudreault y Jost, en su libro *El relato cinematográfico*, ofrecen el siguiente ejemplo, a modo de prueba: “entren en un cine cuando la película ya ha empezado, nada les permitirá afirmar si la escena que se desarrolla en la pantalla es una vuelta atrás o si, por el contrario, pertenece a la secuencia cronológica de los acontecimientos narrados”. Véase Ibíd. p. 109.

En cine las imágenes mostradas evocan el presente del pasado, puesto que muestran lo que pudiera haberse visto en ese momento y lugar a través de la cámara. A pesar de esto, este no es el tiempo que evocamos al ver una película, ni siquiera un documental (muchas veces valorado como forma de registro de la realidad), lo que hacemos es crear una dimensión temporal nueva, completamente virtual (existe sólo mentalmente) en la que suceden los eventos de la historia. Lo que nos interesa de esta doble temporalidad del cine no es el momento real en que se captó la imagen, sino la ilusión creada, el tiempo diegético, relativo a la historia que viven los personajes.¹⁵

El hecho de que el cine solamente se exprese en tiempo presente, corresponde al modo de ver el cine en la dimensión real en que vivimos, sin embargo, al adentramos en el ámbito de la historia, el problema expresado anteriormente se puede resumir en que toda película plantea tres tipos de temporalidades: una de los acontecimientos relatados (historia), otra relativa a la representación de la historia (relato) y la última conocida como tiempo de pantalla o tiempo de proyección (duración real de la película).¹⁶ Estas variables se describen mejor en el ítem duración.

El relato puede organizar los acontecimientos de la historia de la manera que mejor parezca de acuerdo a las necesidades de cada película (atenciones del género, ideas autorales, comerciales, etc.), por lo tanto el relato posee una temporalidad específica, distinta a la de la historia. Asimismo la proyección posee una temporalidad distinta a la del relato, pues éste generalmente incluye elipsis de corto o largo alcance y como veremos a continuación el relato puede tener distintas variaciones temporales que desvinculan el tiempo del relato con el de la proyección.

¹⁵ Si se piensa, por ejemplo, en las películas de animación, las acciones mostradas en éstas remiten siempre al tiempo diegético, puesto que las imágenes animadas no pueden registrar una escena en tiempo real, como se hace las películas de acción real. La animación hace móviles objetos inanimados, mientras que el cine, si bien igualmente anima fotogramas inanimados, éstos son fijados durante una acción de movimiento real.

¹⁶ BORDWELL, David. Op. cit. p. 81.

2.2. Variables temporales del relato

En la diégesis, un hecho puede definirse por el lugar que ocupa en la cronología de la historia, por su duración y por el número de veces que interviene.¹⁷ De acuerdo a esto la expresión del tiempo en el relato cinematográfico se puede resumir en las siguientes variables:

- El **orden** de los eventos que supone la historia diegética puede diferir del orden propuesto por el relato.
- La **duración** que dichos eventos deben tener en la diégesis en comparación al tiempo que tardan en ser narrados.
- La **frecuencia** con la que el relato muestra un evento en relación a la cantidad de veces que se supone que acontece en la diégesis.

A continuación pasamos a describir sus capacidades narrativas.

2.2.1. El orden

Para el presente trabajo distinguiremos dos tipos de orden narrativo, el orden en que el relato muestra visualmente los sucesos de la historia, que llamaremos **orden visual** y el orden de exposición de información que permite al espectador conocer la historia, u **orden de evocación**, que puede ser a través de diálogos, voz en *off*, texto escrito u otros medios que pueden ser visuales, pero que no implican que el orden visual cambie. Por ejemplo, cuando en la película *Perros de la Calle (Reservoir Dogs)* de Quentin Tarantino vemos a un personaje ensangrentado y éstos hablan sobre lo frustrado del asalto cometido, esta información (verbal en los diálogos, visual en la sangre) evocan y prestan información al espectador sobre lo sucedido anteriormente en la historia. Mientras que los *flashbacks* y *raccontos*¹⁸ ofrecidos corresponden a un quiebre en el orden visual del relato. Casi todas las películas narrativas alteran el orden

¹⁷ GAUDREAU, André y JOST, François. Op. cit. p. 112.

¹⁸ Ambas figuras implican un quiebre en la cronología para mostrar el pasado, pero se diferencian en la velocidad del relato. Mientras el *flashback* representa una vuelta atrás rápida (su nombre en inglés lo indica), el *racconto* resulta ser más pausado, con una duración y desarrollo mayor que el flashback.

de evocación,¹⁹ mientras que no todas alteran el orden visual. Más adelante ahondaremos en las anacronías audiovisuales, que implican estos quiebres en la sucesión cronológica.

A continuación se describen algunas características²⁰ generadas por relatos mayormente fieles a la cronología y aquellos que reorganizan completamente la historia.

- Un relato que sigue fielmente el orden de la historia centra la atención del espectador en los acontecimientos futuros, creando un efecto de suspenso que es característico de la mayoría de las películas narrativas.
- Al seguir el orden de la historia el relato también refuerza el efecto de primacía,²¹ puesto que cada acción puede medirse como una variación de la primera que vimos. Por el contrario, confundir el orden de la historia se puede utilizar para romper o calificar el efecto primario, forzando al espectador a evaluar el material primario a la luz de información nueva sobre los acontecimientos previos.
- Posponer la representación o evocación de algunos conocimientos de la historia suele crear curiosidad.
- Reorganizar los acontecimientos de la historia crea también lagunas narrativas que pueden ser: temporales (se resolverán en el relato) o permanentes (no se resolverán en el relato), enfocadas (se oculta información específica) o difusas (sensación de omisión de información general).

En literatura se conocen tres formas de inicio para un relato, respecto a la cronología de la historia: *ab ovo*, *in medias res*, *in extremas res*. Estos tres términos también se pueden aplicar fácilmente al cine narrativo.

¹⁹ Pues si la evocación sucede en el momento mismo en que una acción genera una información no podría hablarse de evocación propiamente tal.

²⁰ Características expuestas por Bordwell en su libro *La narración en el cine de ficción*. Véase BORDWELL, David. Op. cit. pp. 78-79.

²¹ Bordwell toma el término de la psicología cognitiva para describir el modo en que la información inicial establece “una estructura de referencia con respecto a la cual la información subsecuente (se) subordina tanto como le es posible”. STERNBERG, Meir, cit. en Ibíd. p. 38.

- **Ab ovo.** Literalmente “desde el huevo”, se refiere al hecho de partir desde el origen y disponer los hechos del relato en coincidencia con los acontecimientos de la historia, es decir, manteniendo el orden natural de los hechos.
- **In medias res.** El punto de partida se sitúa en un punto intermedio de la historia, por lo que el relato debe mostrar o evocar información anterior que explique el comienzo de la historia.
- **In extremas res.** El relato parte desde el final de la historia y luego retrocede para conocer su desarrollo.

2.2.2. La duración

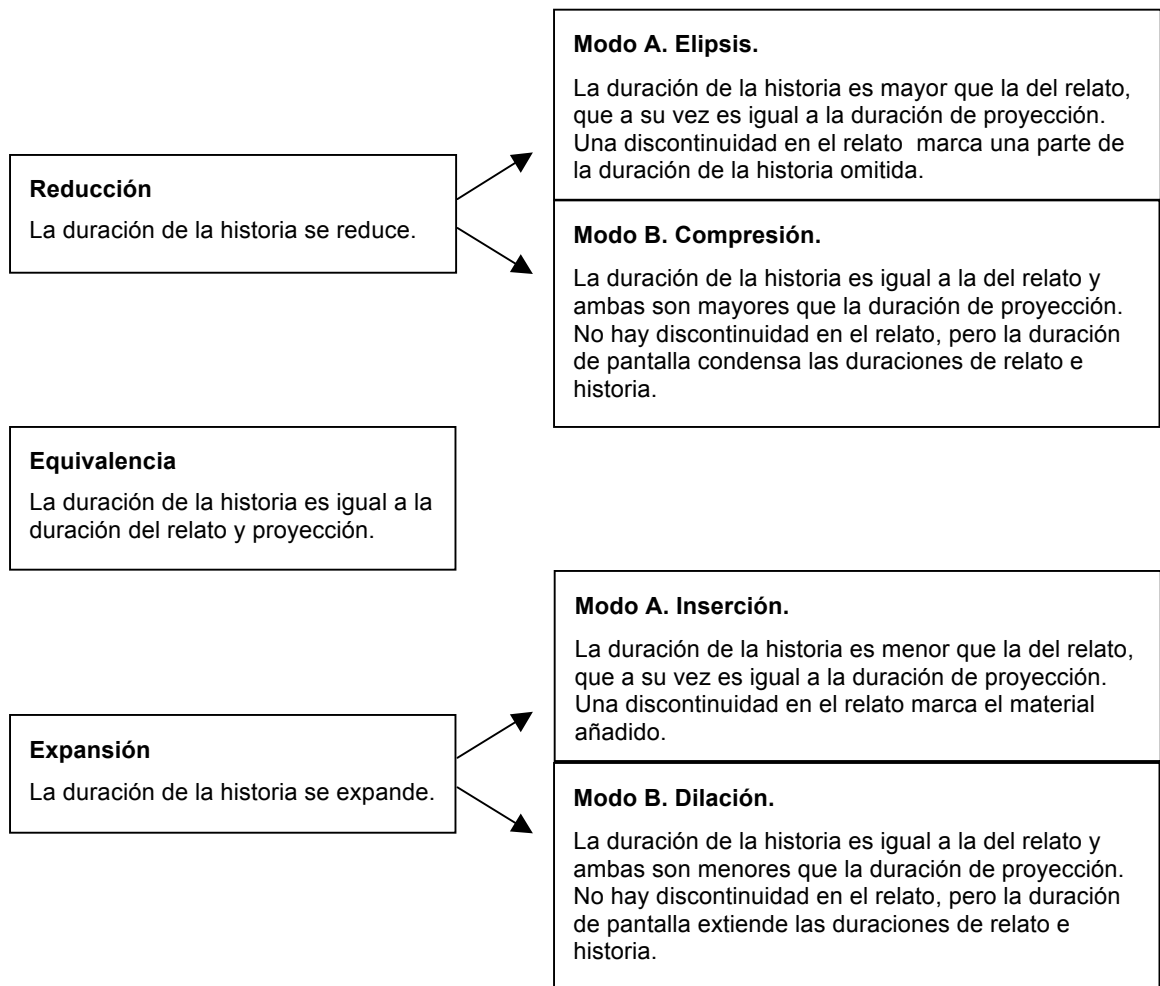
En literatura el tiempo de lectura depende del lector, en teatro la duración de la obra siempre es aproximada, pues es distinta cada vez que se ejecuta. La proyección de una película, en cambio, tiene una duración fija y mensurable, objetivamente idéntica para todos los espectadores. Esta es la **duración de la proyección**.

La **duración de la historia** es el tiempo que el espectador presume que requieren las acciones de los personajes. La **duración del relato** consiste en los lapsos de tiempo que la película elige representar (dramatizar) de una historia. Por ejemplo: la acción de la historia puede durar diez años, el relato sólo unos meses, pero la película puede representar estas duraciones en un intervalo de tiempo de dos horas²². La duración de proyección es la película en sí, puesto que es todo lo que realmente puede verse y oírse, mientras que el resto (acciones omitidas o evocadas) sólo existen en la imaginación. Todas las técnicas cinematográficas (guión, puesta en escena, fotografía, montaje, etc.) funcionan de manera supeditada al tiempo de la proyección, mientras que a la vez trabajan para crear esta duración. La duración de la historia y del relato, en cambio, no están expresadas en el sistema estilístico de una película.

En una película narrativa siempre se espera que la duración de la historia sea mayor que la del relato y la duración del relato mayor que la de proyección, esto debido a que son muy pocas las películas que representan la totalidad de cada acción sin

²² *Ibíd.* p. 80-81.

incluir ningún tipo de información sobre la historia fuera de lo estrictamente mostrado.²³ Sin embargo, en el plano de las distintas partes la situación cambia. Un plano aislado en el que sucede una sola acción generalmente posee la misma duración de historia, relato y proyección, es decir, posee equivalencia. Un relato puede contar un acto muy breve en una larga secuencia, lo que se conoce como expansión. A continuación un cuadro explicativo, basado en la obra anteriormente citada de Bordwell, resume los conceptos de expansión, reducción y equivalencia.²⁴



²³ Principalmente películas de una sola toma del período mudo. Un ejemplo es *L'arroseur arrosé* ("El regador regado"), citado por Gaudreault y Jost como un relato con narración: presentación, desarrollo y desenlace. Véase LUMIÈRE, Auguste & Louis. "*Primi film*" [en línea], YouTube, 12 de febrero de 2007 <http://www.youtube.com/watch?v=cBQ9wAAW_zs> [Consulta: Febrero 2009].

²⁴ Véase BORDWELL, David. Op. cit. p. 84.

2.2.3. La frecuencia

“La frecuencia es la relación establecida entre el número de veces que se muestra tal o cual acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone ocurre en la diégesis.”²⁵ Basándose en Genette, Gaudreault y Jost nos proponen tres tipos de relatos cinematográficos basados en la frecuencia: relato singulativo, relato repetitivo y relato iterativo.

- **Relato singulativo:** un relato para una historia, n relatos para n historias.

Corresponde al caso más común, las acciones sucedidas en la historia representan un hecho único en el relato, distinto de los precedentes y sucesores. Así el relato progresa mostrando hechos autónomos en historia y relato cada vez.

- **Relato repetitivo:** n relatos para una historia.

Se refiere al caso en que el relato repite una o varias veces las acciones sucedidas una vez en la historia. Este caso se da cuando se repite una acción visto desde otro punto de vista, generalmente como una forma de remarcar el hecho. Esta misma utilidad se le da a recuerdos, sueños y obsesiones de los personajes. Aunque un tanto anticuado, la repetición también se utiliza como un recurso visual de sincronización con la música, un recurso también utilizado en videoclips.

- **Relato iterativo:** una historia para n relatos.

El relato iterativo es aquel que muestra una vez lo que ha ocurrido más de una vez en la historia. En otras palabras el relato muestra una secuencia que representa la repetición o rutina de una acción de la historia. El gesto y diálogos de un personaje pueden generar este efecto. Una forma de *raccord* también produce este efecto: un personaje continúa las acciones de otro o las acciones de un mismo personaje (pero en otros momentos y/o lugares) se muestran

²⁵ GAUDREAUULT, André y JOST, François. Op. cit. p. 130.

ilusoriamente continuas; el mensaje de este tipo de secuencias no es que suceda una acción en un momento y lugar específicos, sino que la acción mostrada sucede comúnmente en la historia (se repite).²⁶

De la misma manera en que las variables de duración podían aplicarse tanto para una película completa como para cada una de sus partes, las variables de frecuencia también se extrapolan entre obra completa y sus unidades.

El siguiente esquema resume los conceptos con una fórmula por cada tipo de relato.

	Historia	Relato
Singulativo	1n	1n
Repetitivo	1	n
Iterativo	n	1

Como se puede apreciar delimitar algunos aspectos de la frecuencia resulta complejo, dada la polifonía de las materias de expresión (imágenes, sonidos, actuaciones, etc.). Un hecho puede contarse una o más veces dentro del diálogo, pero también puede contarse alternativamente por palabras e imágenes. Se pueden plantear numerosas combinaciones de estas dos posibilidades.²⁷ De cualquier manera se excluye del presente estudio la relación de frecuencia existente entre la evocación de la historia y la representación de ésta por el relato, por considerarla innecesaria para el análisis de tratamiento temporal.

²⁶ No hay que confundir relato iterativo con sumario, pues éste representa una serie de sucesos con una significación distinta en cada caso. Como ejemplo tomamos la secuencia de desayunos de *Ciudadano Kane*, en la que cada desayuno representa una idea distinta de desayuno, con la que se crea una progresión en el relato. Véase *Ibíd.* pp. 133-134.

²⁷ *Ibíd.*

2.3. Anacronías: analepsis y prolepsis

El presente ítem aborda las figuras narrativas conocidas en literatura como anacronías, que es como se conoce a las alteraciones en el orden cronológico de la historia. Gérard Genette denomina **analepsis** a la evocación del pasado en un momento presente del relato (evocación posterior o retrospección), mientras que la evocación de un acontecimiento que llega antes de su orden cronológico es una **prolepsis** (evocación anterior o anticipación).²⁸

De acuerdo a la división hecha anteriormente del orden en dos tipos (de evocación y visual), aprovecharemos la naturaleza literaria de estos conceptos para diferenciarlos de *flashback* y *flashforward*, con los que nos referiremos únicamente al cambio en el orden visual. Usaremos, entonces, los conceptos de analepsis y prolepsis para referirnos al orden de evocación.

2.3.1. Flashback (y racconto)

Unificaremos en este ítem las nociones de *flashback* y *racconto*, puesto que no es la velocidad del ritmo del relato lo que nos interesa en este caso, sino que las funciones narrativas que puedan tener, tanto el *flashback*, como el *racconto*, siendo ambas figuras narrativas que insertan visualmente acontecimientos correspondientes al pasado en una cronología dada. El concepto *racconto*, entonces, estará implícitamente evocado, al menos en este ítem, sobre las funciones del *flashback*:

- El *flashback* irrumpe la cronología de un relato exponiendo un evento del pasado en un momento presente.
- Pueden ser de tipo interno o externo al relato.
- El *flashback* externo muestra acontecimientos que ocurrieron antes del primer suceso expuesto por el relato.
- El *flashback* interno muestra acontecimientos que ocurren dentro del límite temporal del relato, es decir, antes del primer suceso inicial mostrado. El *flashback* externo alude a hechos sucedidos antes del comienzo del relato. Este

²⁸ Ibíd. p. 114.

tipo de clasificación (externo–interno) funciona principalmente en películas con una narración cronológica convencional.

- Tanto en el caso interno como en el externo, habitualmente el *flashback* está motivado psicológicamente como recuerdo de un personaje.
- De esta manera el *flashback* es presentado de una manera realista, dejándonos visualizar los recuerdos de un personaje.

2.3.2. Flashforward

A pesar de ser un símil lógico del *flashback*, la exposición rápida del futuro que propone el *flashforward* deviene un poco más complicado que su par, puesto que resulta imposible de motivar de una manera realista. De hecho también resulta imposible imaginar un *flashforward* externo, dado que anularía la posibilidad de verificación que nos permitiría atribuirle el estado de futuro a la imagen y nada la distinguiría de la pura imaginación.²⁹

Sin embargo, muchas películas incluyen esta figura narrativa en su modo interno, como forma de anticipar lo que sucederá más adelante o como medio de desdramatización. Si el *flashforward* revela acontecimientos clave sobre la situación de los personajes en el futuro, cambia entonces el enfoque del suspenso, ya no es tan importante el qué (qué les pasará a los personajes), sino el cómo (cómo llegó a suceder tal acontecimiento). En estos casos el cine denota una autoconciencia, la presencia de un narrador implícito que organiza el relato, ésta es sin duda una razón por la que el cine clásico ha evitado el uso masivo del *flashforward*. Al contrario, el cine de arte y ensayo (principalmente europeo), con su énfasis en la intrusión del autor, lo ha utilizado con mayor frecuencia.³⁰

Por su parte el cine clásico ha logrado introducir estos *flashes* del futuro en forma de visiones, a través de personajes médiums o con algún tipo de capacidad premonitoria. De cualquier manera la función narrativa de estas visiones difieren tanto del uso nombrado anteriormente como del *flashback* motivado como recuerdo de un

²⁹ Ibíd. p. 121.

³⁰ BORDWELL, David. Op. cit. p. 79.

personaje. Pues en el primer caso la objetividad de un narrador omnisciente es evidente, mientras que en el segundo, podemos estar más seguros de la información que aporta la memoria de un personaje que de su capacidad de premonición, por un asunto cultural obvio. Al ser las premoniciones imágenes motivadas por la subjetividad de un personaje, el espectador podrá poner en duda este tipo de anticipación, lo que finalmente en lugar de confirmar y anticipar el futuro, puede crearle mayores expectativas sobre lo que vaya a acontecer en la historia.

III. SOBRE LOS AUTORES

1. Una película, dos autores

La idea de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* nace varios años antes que se llevara a la pantalla cuando el artista Pierre Bismuth, amigo de Michel Gondry, le presenta una idea interesante: “¿Qué tal si recibieras una tarjeta en el correo que decía que te han borrado de la memoria de una persona y que no debes intentar contactarla?”.³¹ Muy cerca de esa fecha Gondry lee el guión original de Charlie Kaufman *¿Quieres ser John Malkovich?* Y comienza la historia... Kaufman es alentado por Gondry a escribir una película sobre este concepto a lo cual éste accede, pero tarda tres años en comenzar a trabajar en él, mientras Kaufman trabaja en *El ladrón de orquídeas*, Gondry no pierde el tiempo esperándolo y debuta como director de largometrajes con un antiguo guión de Kaufman, la película *Human Nature*.

Los productores de la película, Steve Golin y Anthony Bregman sostienen que ambos autores se complementan creativamente. “Los libretos de Charlie siempre son sorprendentes, rigurosamente intelectuales y muy emotivos. El estilo de Michel se caracteriza por relatos dentro de otros relatos que se abren unos dentro de otros – baúles chinos complicados o cajas de Pandora–. Este proyecto tiene elementos tanto del escritor como del director desde la página uno.”³²

El trabajo de Charlie Kaufman como guionista y autor es un caso raro dentro de la cinematografía mundial y más aun en el cine de industria, alejado de las ideas personales de un autor. Aun así, Kaufman logró, desde el puesto de un guionista, que las películas escritas por él formaran un conjunto de obras que pueden ser reconocidas

³¹ Información extraída del texto “*Sobre la producción*” [en línea] disponible en el sitio web oficial de la película [sin fecha] <<http://www.eternalsunshine.com/main.html?section=trailer>> [en inglés] [Consulta: noviembre 2008]. Traducción [en línea] [sin fecha]: <http://www.primordiales.com.ar/estrenos/eterno_resplandor_de_una_mente_s.htm> [Consulta: noviembre 2008].

³² “*SOBRE la producción*” [en línea], Op. cit. Traducción [en línea], Op. cit..

en varios aspectos como obras de su autoría, tal y como declarara la Nueva Ola Francesa, un cine personal, con una mirada particular.

En *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*, confiamos en que el guión de Kaufman podía llegar a funcionar tan bien como la película, pero hasta el mejor guión se le puede escapar de las manos incluso al mejor director. En este caso se valora el tratamiento narrativo de la película, pues permite al espectador reubicarse rápidamente cada vez que el caos (narrativo y formal) logra desorientarle. Contrariamente a lo que pudiéramos pensar teniendo sólo los antecedentes de ambos autores por separado, pues Michel Gondry se ha caracterizado por controlar la visualidad a sus videoclips, emoción a través de los sentidos y no su desarrollo narrativo. Toda la estética que Gondry ha trabajado en sus videoclips deslumbra en la película, al lado de una historia y temática en que los efectos visuales no prosperarían si no tuvieran un contenido tan interesante como el propuesto por el guión.

Entendidos director y guionista como autores de la película, pasaremos a conocer sus biografías y obra con el fin de adentrarnos en sus mundos y así entender mejor las motivaciones y puntos de vista de los realizadores.

1.1. Biografía Charlie Kaufman

Charlie Kaufman nació en el seno de una familia judía en Nueva York, estuvo durante sus años de instituto en la TV Company (donde estudiaba producción televisiva) y en el club dramático. Actuó en varias obras, entre ellas en la versión de *Play It Again, Sam* de Woody Allen hecha por su instituto. Después de un pequeño período en la Boston University se fue a la Universidad de Nueva York a estudiar cine. Allí conoció a Paul Proch, con quien llegaría a establecer una amistad y una relación profesional. Juntos escribieron un gran número de guiones y obras teatrales, la mayoría nunca producidas. Escribieron también para la revista *National Lampoon*.

En 1992 consiguió por fin un contrato como guionista en la serie *Get A Life*, que se emitió en el canal FOX entre 1990 y 1992. Escribió dos episodios para esa serie y también algunos sketches para *Late Night with David Letterman*. Siguió escribiendo

episodios para múltiples series, como *The Edge*, *Ned And Stacey*, *The Dana Carvey Show* y *Trouble With Larry*.

Intentó vender episodios piloto propios, como *Depressed Roomies*, *Rambling Pants* e *In Limbo*, que recibieron mucha atención en el sector pero no fueron finalmente producidos.

Kaufman escribió entonces un guión que empezó siendo “la historia de un hombre que se enamora de una mujer que no es su esposa” y acabó convirtiéndose en *¿Quieres ser John Malkovich?*. El actor John Malkovich lo leyó y le gustó. El guión estuvo largo tiempo dando vueltas por los estudios hasta que fue comprado por una compañía. Luego de que ningún director quisiera llevarla a cabo, Spike Jonze fue contratado para hacer su debut dirigiendo un largometraje.

En el 2002 se estrenaron tres películas escritas por él. *Human Nature*, primera colaboración con Michel Gondry, sobre un guión que Kaufman había escrito años antes, no fue muy bien recibida. Sucedió lo contrario con *El ladrón de orquídeas*, dirigida una vez más por Spike Jonze, fue nominada al Oscar al mejor guión. *Confesiones de una mente peligrosa*, es la adaptación de la autobiografía de Chuck Barry, un conductor de un programa de concursos del cual se pensaba era un hombre clave de la CIA. Fue dirigida por George Clooney, quien, según Kaufman, lo apartó totalmente fuera del proyecto.

Eterno resplandor de una mente sin recuerdos, dirigida por Gondry, se estrenó el año 2004, convirtiéndose en la película de Kaufman mejor recibida por público y crítica.

Junto a los hermanos Coen ha llevado a varios teatros una sesión doble de obras radiofónicas, para luego dedicarse por completo como guionista, productor y director de su nueva película *Synecdoche, New York*, sobre un dramaturgo obsesionado, tal como un Kaufman, con su propia obra. La película fue presentada durante el año 2008 en varios festivales de cine internacionales y se encuentra pronta a estrenarse en salas.

1.2. Biografía Michel Gondry

Michel Gondry, nacido en Versalles, Francia, forma parte de una familia con tradición musical. Su padre y su abuelo son músicos, este último inventó uno de los primeros sintetizadores, el Clavioline. Indudablemente este ambiente familiar influyó en la formación de Gondry, quien acabaría tocando la batería en un grupo llamado Oui Oui, para el que dirigió algunos videos.

Años más tarde la artista islandesa Björk se ve atraída por su trabajo y acaban colaborando juntos en el primer clip en solitario de la cantante, *Human Behaviour*, este fue un gran éxito que fijó toda la atención sobre el director. Durante años Gondry labró una importante carrera en el género del videoclip, trabajando con importantes artistas como The White Stripes, Daft Punk, The Chemical Brothers y The Rolling Stones, entre otros. A la vez, dirigía anuncios publicitarios para diversas marcas como Air France y Smirnoff.

Gondry entra en contacto con Charlie Kaufman a través de Spike Jonze, luego comienzan a desarrollar juntos *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*, una idea del propio Gondry y su amigo Pierre Bismuth. Mientras Kaufman escribía el guión, Gondry decide rodar un antiguo proyecto del guionista llamado *Human Nature*. La película tuvo escaso éxito con el público y la crítica. En cambio, tres años más tarde *Eterno resplandor* alcanza gran éxito y popularidad.

Luego de esta película Gondry continúa trabajando en cine con la película *La ciencia del sueño* (2006), en la que el protagonista (interpretado por Gael García Bernal) a modo de auto biografía se ve atrapado en los parajes de sus propios sueños. Luego vino *Be Kind Rewind* ("Rebobine, por favor", aun sin estreno en Chile), una comedia homenaje a las películas favoritas del director, las que son reinterpretadas por los dueños de un videoclub, debido a que todas las cintas se han magnetizado y arruinado.

2. Los autores y su obra

2.1. *Charlie Kaufman*

Para el presente trabajo se ha preferido apartar el trabajo televisivo de Kaufman principalmente por la falta de información sobre los capítulos que escribió para TV, que además no parecen tener mayor relevancia como obra artística. Se les considera como parte de su biografía, una experiencia de vida que sin duda hace parte de sus ideas artísticas actuales, pero que justamente difiere de su trabajo como cineasta, caracterizado por intentar mostrar (y demostrar) una autoría desde el guión.

De igual manera se ha ignorado también su última realización *Synecdoche, New York*, debido a que la película es muy reciente y sólo se ha estrenado en festivales internacionales, por lo tanto aun es una obra inaccesible para el espectador común.

2.1.1. *Filmografía*³³

¿Quieres ser John Malkovich? (*Being John Malkovich*, 1999)

Guión y producción ejecutiva.

Human Nature (2001)

Guión y producción.

El ladrón de orquídeas (*Adaptation*, 2002)

Guión y producción ejecutiva.

Confesiones de una mente peligrosa (*Confessions of a Dangerous Mind*, 2002)

Guión.

³³ Información extraída de Internet Movie Database [en línea] <<http://www.imdb.com/name/nm0442109/>> [en inglés]
[Consulta: noviembre 2008].

Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004)

Guión y producción ejecutiva.

2.2. Michel Gondry

La obra de Michel Gondry se ha dividido en dos partes: videos musicales y películas, puesto que es el trabajo más reconocido, profesional y propio del artista. Esto implica que se deje de lado los trabajos publicitarios hechos para marcas comerciales, si bien es posible que las intenciones del autor sean muy parecidas tanto en sus videoclips como en anuncios publicitarios, se decide apartar estos últimos por considerarse de una intención, en su *formato*, muy distinta al quehacer del cine.

2.2.1. Videografía³⁴

Título	Artista	Año	Observación
Suleil du soir	Dick Annegarn	2008	
Declare independence	Björk	2007	
Dance tonight	Paul McCartney	2007	
Cell phone's dead	Beck	2006	Versión 2: B&W
King of the game	Cody Chesnutt	2006	
Heard'em say	Kanye West (feat. Adam Levine)	2005	Versión 3
The denial twist	The White Stripes	2005	
A ribbon	Devendra Banhart	2005	
Light and day	Polyphonic Spree	2004	Versión 3
Winning days	The Vines	2004	
Mad world	Gary Jules & Michael Andrews	2004	Versión 2

³⁴ Información extraída de Music Video DataBase [en línea]

<<http://www.mvdbase.com/tech.php?last=Gondry&first=Michel>> [en inglés] [Consulta: noviembre 2008].

Ride	The Vines	2004	
Walkie talkie man	Steriögram	2004	
I wonder	The Willowz	2004	
The hardest button to button	The White Stripes	2003	
Come into my World	Kylie Minogue	2002	
A l'envers à l'endroit	Noir Désir	2002	
Dead leaves and the dirty ground	The White Stripes	2002	
Fell in love with a girl	The White Stripes	2002	
Star guitar	The Chemical Brothers	2001	
Knives out	Radiohead	2001	
Let forever be	The Chemical Brothers	1999	
Gimme shelter	The Rolling Stones	1998	Versión 3: Concepto
Another one bites the dust	Wyclef Jean (feat. Canibusand)	1998	
Music rounds better with you	Stardust	1998	
Bachelorette	Bjork	1997	
Deadweight	Beck	1997	
Joga	Björk	1997	
Everlong	Foo Fighters	1997	
A change would do you good	Sheryl Crow	1997	Versión 1
Around the world	Daft Punk	1997	
Feel it	Neneh Cherry	1997	
Sugarwater	Cibo Matto	1996	
Hyperballad	Björk	1996	
Like a rolling stone	The Rolling Stones	1995	Versión 1
Isobel	Björk	1995	
Protection	Massive Attack (feat. Tracey Thorn)	1995	
High head blues	The Black Crowes	1995	
Army of me	Björk	1995	
Fire on Babylon	Sinead O'Connor	1994	
Lucas with the lid off	Lucas	1994	

Littlestar	Stina Nordenstam	1994	
This is it (Your soul)	Hothouse Flowers	1993	
It's too real (Big scary animal)	Belinda Carlisle	1993	Versión 1: UK
Human behaviour	Björk	1993	
Believe	Lenny Kravitz	1993	
She kissed me	Terence Trent d'Arby	1993	
Voilà, voilà, qu'ça r'commence	Rachid Taha	1993	
La main parisienne	Malcolm McLaren (feat. Amina)	[1993]	Inédito
Je danse le mia	IAM	1993	
Snowbound	Donald Fagen	1993	
La Tour de Pise	Jean-François Coen	1993	
Hou! Mama mia	Les Nègresses Vertes	1992	
Les jupes	Robert	1992	
Two worlds collide	Inspiral Carpets	1992	
Close but no cigar	Thomas Dolby	1992	
Paradoxal système	Laurent Voulzy	1992	
La ville	Oui Oui	1992	
How the west was won	Energy Orchard	1992	
Les voyages immobiles	Etienne Daho	1992	
Blow me down	Mark Curry	1992	
Comme un ange (Qui pleure)	Les Wampas	1992	
Dad, laisse-moi conduire la cad	Peter & The Electro Kitch Band	1991	
La normalité	Les Objets	1991	
Sarah	Les Objets	1991	
Ma maison	Oui Oui	1990	
Queen for a day	The Life of Riley	[1989]	Inédito
Tu rimes avec mon coeur	Original MC	1989	
Les cailloux	Oui Oui	1989	
Il y a ceux	l' Affaire Louis Trio	1989	
Dô, l'enfant d'eau	Jean-Luc Lahaye	1988	
Behind	Lacquer	[s.a.]	

Junior	Oui Oui	[s.a.]
Joyeux Noël	Oui Oui	[s.a.]
Bolide	Oui Oui	[s.a.]

2.2.1. Filmografía

La Lettre

Cortometraje, 1998.

One Day...

Cortometraje, 2001.

Human Nature

Largometraje, 2001.

I've Been Twelve Forever (Dirigido además por Lance Bangs, Jeff Buchanan, Cyril Merle y Adrian Scartascini)

Largometraje documental (sobre su propia obra), 2003.

Eterno resplandor de una mente sin recuerdos (*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*)

Largometraje, 2004.

Dave Chappelle's Block Party

Largometraje documental, 2005.

La ciencia del sueño (*La Science des Rêves*)

Largometraje, 2006.

Be Kind, Rewind

Largometraje, 2008.

3. Análisis obras

El presente ítem se plantea con dos objetivos: el primero, terminar de adentrarnos en el trabajo de cada uno de los autores por separado de manera que podamos conocer y enunciar sus características antes de entrar de lleno en el análisis de *Eterno resplandor*, en la que queda de manifiesto la autoría sinérgica de Gondry y Kaufman.

Un segundo objetivo es de tipo metodológico, los siguientes análisis se harán no sólo con un fin productivo, sino también enfocado en el proceso, como una manera de aprender previamente la práctica del análisis, lo que me llevará a enfrentarme más cómoda y eficientemente durante el análisis principal.

Human Nature es la primera de dos películas en la que participan de manera conjunta Charlie Kaufman y Michel Gondry, es por esta razón que sin importar las características autorales que pudieran aparecer, la película queda excluida inmediatamente de estos análisis, pues su finalidad es acercarnos a la obra de ambos por separado. Por lo tanto pondremos los ojos sobre ***El ladrón de orquídeas***, que aparece con un guión potente en el que Kaufman no sólo se manifiesta como autor, sino que incluso se plantea a sí mismo como protagonista de su historia. A diferencia de *Quieres ser John Malkovich*, en *El ladrón de orquídeas* existe todo un trabajo de deconstrucción del tiempo narrativo, tal y como sucede en *Eterno resplandor*, de manera que el trabajo autoral es mucho más cercano a la obra en cuestión que *¿Quieres ser John Malkovich?*, en donde el tiempo narrativo es lineal y personalmente la considero un trabajo interesante al estilo de Kaufman, pero inmaduro en comparación con sus películas siguientes, en cuanto a narrativa y coherencia interna.

Para el caso de Michel Gondry la elección se hace un poco más difícil, pues teniendo excluida *Human Nature*, sus dos películas siguientes no presentan mayor complejidad narrativa. A pesar de esto ***La ciencia del sueño*** aparece como la mejor alternativa, principalmente porque es la película equivalente a *Ladrón de orquídeas* en tanto obras autobiográficas en la que las ideas y complejos de autor se exhiben y desarrollan a través de sus protagonistas, quienes funcionan como extensiones de sus autores.

3.1. *Charlie Kaufman*: El ladrón de orquídeas

La película comienza con los créditos sobre negro, mientras oímos los pensamientos de su protagonista, Charlie Kaufman, quien luego se ve perdido en el plató donde se filma su anterior trabajo, *Quieres ser John Malkovich*. Estas dos secuencias ya nos caracterizan al personaje: un tipo desmarrado, gordo y despreocupado de su imagen que divaga por la vida sin tener las cosas muy claras, tímido, en fin, un guionista de Hollywood apasionado y obsesivo, un *freak* tal y como uno se imaginaría a Kaufman luego de ver sus películas.

Afuera del estudio Charlie se pregunta qué hace ahí, cómo llegó ahí, a lo que la película responde con uno de los *flashbacks* más remotos que alguna vez ofreciera la historia del cine: 4 mil millones y 40 años antes todo es lava y roca volcánica, los paisajes se congelan y descongelan, los insectos, flores y animales evolucionan, se adaptan, aparece el mono, la ciudad y finalmente un bebé nace desde su madre. El método de ocupar un clip como éste para mostrar de donde viene Charlie Kaufman nos introduce directamente en el mundo de Kaufman y Jonze, un lugar un tanto raro y muy juguetón, con un humor absurdo que muchas veces alcanza el nivel de *bizarro*, donde todo puede pasar. Hasta este momento de la película el reconocimiento del estilo en la introducción sólo puede ser afirmado teniendo conocimientos que son externos a la película, que pertenecen al mundo real y más aun, al espectador interesado en los autores. Aun así, la película tardará poco en reafirmar este método de narración que incrusta clips externos a la historia como pensamientos o ideas de los personajes, lo que ya se había visto en *Quieres ser John Malkovich*, pero de una manera mucho más libre y absurda, como funciona justamente esa película a diferencia de El Ladrón.

Luego del clip introductorio (de estilo personal) aparece el primer conflicto, Charlie acepta hacer una adaptación al cine de “El ladrón de orquídeas”, un libro de la periodista del New Yorker Susan Orlean sobre un tipo obsesionado con orquídeas (John Laroche). Charlie le explica a Valerie (la productora que le encarga hacer la adaptación) que pretende ser fiel al libro, mostrar cuan maravillosas son las flores y nada más, sin tener que escribir una película hollywoodense, llenándola de sexo, pistolas, persecuciones “ni de personajes que aprenden profundas lecciones de vida,

que acaban cayéndose bien o que vencen obstáculos y triunfan al final”³⁵ lo que en el momento de visualización tiene completa lógica y credibilidad, progresa durante el proceso de la película. Esta escena, aun planteando los personajes, abre el segundo acto en cuanto a la historia del protagonista, pues los dados ya están lanzados, su objetivo en la película es adaptar el libro al cine. Mientras el segundo acto representa la crisis creativa del guionista, el tercer acto muestra exactamente todos los elementos hollywoodenses que Kaufman había negado hacer al comienzo de la película.

El desarrollo de la historia de Charlie incluye dos subtramas o líneas argumentales secundarias: Donald y su guión cliché y Amelia siendo pretendida por Charlie.

Donald Kaufman es el hermano gemelo de Charlie, funciona como un alter ego del escritor real, quien se dividió en dos para mostrar sus dos facetas. Donald representa todo lo que Kaufman no es, Charlie se odia a sí mismo, es muy crítico, no disfruta y es miedoso. Donald, en cambio, se siente muy satisfecho de sí mismo, es divertido, fácil de llevar y optimista. Dentro de su historia Donald se hospeda temporalmente en la casa de su hermano por una mala situación económica a lo que decide hacer lo mismo que su hermano: escribir guiones y venderlos, para lo cual ingresa a un seminario de tres días presidido por el maestro del guión Robert McKee. Su guión se llama *Los Tres* y es fuente de conversación constante entre Donald y Charlie. Finalmente la creación de este guión de tipo policial trillado y comercial empuja al protagonista directamente al seminario de McKee donde se produce el último giro hacia el tercer acto.

Luego de un par de inspiraciones que no logran iluminarle el camino hacia el final de su objetivo, un Charlie Kaufman frustrado y en profunda crisis parte decidido a Nueva York a conocer a Susan, la autora del libro que trabaja en adaptar. Una vez allá su timidez le impide conocerla y como último recurso acude al seminario de McKee que su hermano le había recomendado. Las palabras de McKee sobre el mundo real remecen a Kaufman hasta los huesos y finalmente, en una conversación personal,

³⁵ *EL LADRÓN de orquídeas* dirigida por Spike Jonze. Columbia Pictures, EE.UU., 2002. 1 Disco (DVD) (114 min.), son., col.

McKee provoca el cambio en nuestro protagonista, quien al fin se convence de que no puede escribir simplemente una historia en la que las flores se vieran como milagros de Dios. Como anunciaba anteriormente, el tercer acto corresponde a la realización de una película casi completamente diferente a lo visualizado hasta este momento. Luego del remezón que recibiera Charlie, decide pedirle ayuda “profesional” a su hermano Donald, quien no pierde el tiempo y descubre que Susan oculta algo. Más adelante se explica lo que sucede cinematográficamente cuando aparece por última vez la historia de Susan y Laroche en el pasado, mostrado a esta altura de la historia.

Luego continuamos con una tensión inexplorada y comenzamos a sentir olor a película comercial. Donald y Charlie deciden seguir a Susan y espiarla, Charlie es descubierto y Susan decide matarlo para acabar con toda evidencia de su vida privada. Una oportunidad pone a Donald y Charlie a conversar sobre una roca en medio de la ciénaga, donde pasan la noche. A la mañana siguiente sus moradores Susan y Laroche aun los buscan para asesinarlos, Charlie logra escapar con Donald en su automóvil, no sin que antes recibiera un disparo de Laroche. Unos segundos después Donald yace muerto en la calle luego de que Charlie chocara violentamente con un automóvil policial que merodeaba el lugar. La persecución continúa, pero esta vez la suerte está del lado del protagonista, pues Laroche, que está a punto de asesinar a Kaufman, es atacado brutalmente por un cocodrilo que merodeaba el pantano. Las mayores desgracias de ambas historias (muerte de Donald y Laroche) ya han sucedido y nada lo puede remediar.

La última escena de la película resuelve, a través de un consejo de Donald (“Tú eres lo que amas, no lo que te ama”³⁶) la subtrama de Charlie y Amelia. En este encuentro Kaufman luce cambiado, después de haber aprendido una profunda lección de vida. Una vez terminado el encuentro con Amelia, Charlie ha logrado su objetivo, ya sabe como terminar el guión y le gusta, venció obstáculos y triunfó al final. La película tiene su *happy-end*.

La historia entre Susan y Laroche ha quedado de lado para explicar antes de eso la estructura narrativa temporal de la película. La película trabaja con tres líneas

³⁶ Ibid.

temporales distintas: la primera es sobre el guionista Charlie Kaufman, la segunda línea temporal tiene como protagonista a la escritora del New Yorker, Susan Orlean, quien escribe su libro “El ladrón de orquídeas”, haciendo de introducción a la tercera línea temporal, la historia entre ella misma y Laroche, el citado “ladrón de orquídeas”.

La primera línea temporal, al ser la primordial, la que trae las otras dos a colación, es completamente cronológica. En ella se basa la coherencia diegética de la película, en ella todo funciona con las leyes de la realidad en que vivimos. Quedan los *flashbacks* de la evolución y de Darwin que no intentan *realmente* volver atrás y mostrar lo que pasó, sino que representar una idea, pensamiento o sueño del protagonista a través de la imagen y el sonido, a estos casos les denomino clips.

La segunda línea temporal funciona sólo como una fotografía, tiene tiempo, pero es irreconocible, pues la imagen es una sola: Susan escribe y reflexiona como parte de la historia entre ella misma y Laroche. Podría decirse que es la narradora mostrada de la historia que ocupa la tercera línea temporal. El personaje de Susan se desarrolla a la par entre ambas líneas temporales; mientras en la segunda aparecen sus reflexiones, estas reflexiones nacen a partir de lo que vivió y que se muestra en la tercera línea temporal. El personaje de Laroche, por su parte está limitado a la visión de Susan de él, pero su cambio como personaje aparece en el último momento en que la película nos ofrece su tercera línea temporal. Esta última aparición del pasado está hábilmente colocada después del giro de Kaufman (provocado por McKee), conservando la idea de que la historia avanza en medida de que el guionista la concibe. En esta última aparición de la tercera línea temporal se revela que tanto Laroche como los indios con quienes trabaja se han dedicado a extraer la droga de la orquídea fantasma que tanto anhelan. Susan también se ve involucrada en este proceso y se abre a una nueva vida en la que aparecen el sexo adúltero y el consumo de este tipo de droga. Los personajes de Laroche y Susan aparecen juntos hacia el final, dentro de la primera línea temporal, donde viven su último cambio; ambos se vuelven perversos cuando Susan decide matar a Kaufman por haberlos descubierto en su vida oculta, a lo que Laroche accede, sin que este acto pertenezca realmente a sus intenciones, como sí, en cambio, lo desea Susan con fervor.

Y la tercera línea temporal es principalmente cronológica, pero no totalmente, pues a veces se adelanta y se atrasa, además incluye dos pequeños *raccontos*: uno que muestra la tragedia que sufrió Laroche con su ex esposa y un segundo que muestra cuando Laroche descubre a los indios con quienes trabaja drogándose. Este tipo de *raccontos* y *flashbacks* no aparecen en la primera línea temporal.

Como se puede apreciar, *El ladrón de orquídeas* posee un guión que se basa en una estructura clásica (tres actos, puntos de quiebre, clímax), pero que al incluir la historia de los personajes Susan y Laroche éstos no aparecen como parte de una subtrama de la historia anterior, sino como protagonistas de su propia historia, que se muestra paralelamente mientras conocemos el proceso de adaptación de la obra. Esta forma de conocer las dos historias de manera tan simultánea, mezclando tiempos narrativos distintos de manera tan fluida y arbitraria, sin duda que hace de esta película también una obra posmoderna.

En este sentido, la estructura narrativa de *Ladrón de orquídeas* también incluye elementos de una estructura orgánica, basada en los personajes y los procesos que los unen, en este caso, la adaptación y pasiones personales. El suceso que los une físicamente es el tercer acto, un encuentro mayormente artificial que funciona como cierre hollywoodense de una historia que no podía ser una historia tan simple, sin arcos de desarrollo ni sensacionalismo. Charlie Kaufman, el verdadero, también se quedó con el consejo de McKee: “Impresiónalos al final y tendrás un éxito”.

– ¿Me lo promete?– pregunta Kaufman.

– Te lo prometo.– responde McKee.

Finalmente, por muy original que Charlie Kaufman quisiera ser, para sobrevivir en la jungla de Hollywood y seguir siendo parte de él siempre es necesario “adaptarse” al medio.³⁷

³⁷ RAMÍRES, Christian. “*Delirios de forma y fondo*” [en línea], CivilCinema, 16 de marzo de 2003 <<http://www.civilcinema.cl/critica.cgi?c=9>> [Consulta: diciembre de 2008].

3.2. *Michel Gondry*: La ciencia del sueño

Siendo su tercer largometraje de ficción, Michel Gondry esta vez trabaja sin la colaboración de un Charlie Kaufman ni de ningún otro guionista, por lo tanto esta película funciona como un nuevo debut, completamente independiente, en el que puede demostrar su autoría como realizador cinematográfico. Y para esto nada mejor que comenzar desde sí mismo; en *La ciencia del sueño* se compilan muchas de las ideas expresadas durante su videografía y dos de las temáticas que mayormente definen su obra: lo onírico y lo infantil, mientras el protagonista Stéphane aparece como su alter ego.

En un estudio de televisión hecho de cartón y bandejas de huevo Stéphane conduce su propio programa imaginario de televisión, donde nos explica cómo se preparan los sueños. De esta manera la película nos introduce en el mundo onírico de Stéphane, un joven artista visual que posee dos condiciones anormales, pero complementarias, que lo caracterizan como personaje: tiene una personalidad infantil y confunde sus sueños con la realidad. Su súper objetivo en la vida es hacer lo que le gusta, lo que se divide en dos objetivos principales: ser inventor (y artista, o sea, creador) y tener una relación amorosa, en lo que interfiere directamente el hecho de ser como un niño, puesto que no tiene la capacidad de generar buenas relaciones sociales (debido a su condición de soñador despierto y de niño con el rol social de un adulto) y tiene la necesidad inevitable de ser protegido y amado como tal, no importa si el cariños viene de Zoé o Stéphanie, aunque finalmente reconozca su amor por esta última cuando demuestra ser distinta a su madre quien nunca terminaba las cosas que empezaba, característica que odiaba de ella. Ambos entienden que Stéphanie puede aceptar a Stéphane tal y como es, siempre y cuando él reconozca que la ama.

Como se puede apreciar se trata de una historia muy básica en la que los hitos dramáticos quedan apartados y funcionan casi como una excusa para mostrar el mundo onírico de Stéphane. Si tratamos de excluir las imágenes de tipo onírico para enfocarnos en lo propiamente narrativo de la historia podemos contar esta historia en muy pocas palabras, a modo de resumen del argumento propiamente tal.

A medida que Stéphanie comienza a gustarle “de la manera romántica” a Stéphane, éste concentra toda su atención en ella y se distancia del primer objetivo

presentado a los espectadores; llegando a Francia Stéphane sólo quería editar su calendario de catástrofes, pero justo en el momento en que lo consigue (durante la celebración) ya sólo le interesa el amor de Stéphanie, nada más.

Al intentar resumir y analizar narrativamente la película nos encontramos con una estructura lineal en cuanto a cronología y desarrollo del protagonista, sin embargo, *La ciencia del sueño* posee una estructura compleja si se considera la presentación múltiple y fragmentaria de distintos tipos de imágenes que difieren unas de otras, clasificadas de acuerdo al nivel de realidad respecto a la historia. La clasificación se divide en dos: imagen-real e imagen-sueño, correspondientes a la realidad objetiva y las escenas de sueños de Stéphane.

Esta complejidad es muy distinta a la de *Ladrón de orquídeas*, cuyas líneas narrativas estaban clasificadas según nivel temporal. Si comparamos narrativamente ambas obras, *La ciencia del sueño* resulta evidentemente menos compleja que *El ladrón de orquídeas*, sin embargo, contrariamente a lo que se pudiera pensar, el guión de esta última aun siendo “desordenado” cronológicamente, está completamente ordenado como obra dramática, es un guión que respeta las normas internas creadas por el propio Kaufman, resultando una obra meticulosa, completamente coherente, fluida y moderada. Finalmente, de eso se trata el trabajo de un guionista, lo que Kaufman en definitiva no olvidada.

En el caso de *La ciencia del sueño* la estructura narrativa no resulta mayormente importante, Gondry ha creado su propio guión con una historia, personajes y argumento tan sencillos, al que fácilmente se le puede otorgar un amplio espacio para el desarrollo de los sueños y la mezcla con la realidad, en completa libertad. Así estos dos mundos coexisten tan fuertemente mezclados que muchas veces no se pueden separar; un concepto sobre presentación de la historia mucho más libre que el guión de *Ladrón de orquídeas*, donde los límites entre líneas temporales están claramente delimitados. La idea de no saber con precisión si se trata de una imagen-real o de una imagen-sueño proviene del cine moderno de los años '60, cineastas como Antonioni, Fellini o Resnais (por nombrar sólo algunos) incluían escenas en las que no se podía determinar si se trataba de pensamientos oníricos, recuerdos o realidad, simplemente no importaba, pues una imagen podía ser realidad,

recuerdo y pensamiento a la vez. *La ciencia del sueño* es convencional y clásica en cuanto al desarrollo argumental, pero libre y posmoderna en cuanto a la presentación múltiple de imágenes de distinto tipo.

El concepto anterior se considera una característica autoral, puesto que Michel Gondry nunca pasó por una escuela de cine, su aprendizaje fue en el mundo del videoclip y los anuncios comerciales, donde la multiplicidad de imagen es característica principal. Uno de los ejemplos más interesantes de esta característica sucede cuando una imagen representativa de recuerdos de la infancia de Stéphane aparece en una esquina del estudio de TV (emulando los titulares de noticiarios) mientras éste conversa telefónicamente con su madre (Fig. 1) y se resuelve otro tema argumental, como si el solo llamado de la madre hiciera brotar inmediatamente los recuerdos de un hijo-niño como lo es Stéphane. Esta pequeña imagen secundaria pone el foco en la situación emocional de Stéphane respecto a sus padres, como un complemento emotivo de la imagen que la contiene (imagen primaria). De esta manera la segunda imagen le otorga un valor agregado a la imagen primaria que esta no posee en sí misma, tal como funcionan otros componentes fílmicos que no trabajan directamente la información argumental; música, color y el diseño de la banda sonora, entre otros.



Fig. 1: Fotograma *La ciencia del sueño*. 1º Ejemplo multiplicidad de imagen: Imagen de recuerdo.



Fig. 2: Fotogramas *La ciencia del sueño*. 2º Ejemplo multiplicidad de imagen: Líneas paralelas entrecruzadas.

En la escena siguiente vemos a Stéphanie casi chocar con un transeúnte en la vereda en la línea de la imagen-real (Fig. 2), luego Stéphane nos explica que se trata del “A.P.S: Azar Paralelo Sincronizado, una rareza cerebral interesante y nuestro tema de hoy” en Stéphane TV (Fig. 2), su programa imaginario se entremezcla con lo sucedido en la línea de la imagen-real (sólo un ejemplo de los tantos en la película). A esta sucesión de imágenes también se le puede llamar multiplicidad de imagen o *multilinealidad*, puesto que se trata de una escena con un tema común que se desarrolla en dos ambientes ubicados, en este caso, en dos líneas de universo paralelo. Este caso cinematográfico también se conoce como montaje paralelo³⁸, pero tiene la función del montaje alterno³⁹, pues la escena se desarrolla como si fueran espacios contiguos y en tiempo presente (no resulta una compilación de imágenes o *flashbacks*) dado por el hecho de que Stéphane se encuentra paralelamente soñando, en la misma realidad que la imagen-real. Este tipo de escena es común en el videoclip (una banda toca el mismo tema en varios espacios distintos, temporalmente a la vez)

³⁸ Forma de montaje que relata dos situaciones, unificándolas generalmente a través de un mismo tema o concepto de forma paralela, independientemente del lugar o momento en que los sucesos hayan acaecidos.

³⁹ Forma de montaje que se caracteriza por mostrar paralelamente dos eventos sucedidos simultáneamente, pero separados por el lugar físico en que ocurre la acción, generalmente se lleva a cabo en espacios contiguos. Se diferencia del montaje paralelo por la simultaneidad y contigüidad de las situaciones que muestra.

es un tanto extraña en el cine, pero se puede apreciar en algunas películas de Resnais.

Como parte de lo mismo, Michel Gondry narra también con todos estos detalles visuales de una manera distinta a la convencional, en la que los diálogos otorgan información necesaria para conocer quienes son, hacia donde van y qué es lo que quieren los personajes, es decir, desarrollar la historia. Gondry en esta película no se hace esperar, los temas se conectan rápidamente unos con otros, esperando que sean bien recibidos por un espectador actual, atento y ágil para unir y comprender las situaciones. Estas situaciones son narradas a través de clips, *flashbacks* e imágenes sueño-recuerdos, tal como lo hace *Ladrón de orquídeas*, lo que también es característico del lenguaje audiovisual y cinematográfico actual. Un ejemplo de esto es la escena ya nombrada de los recuerdos y el extraño sueño de Stéphanie, de la pelea entre una tortuga y una hormiga, que se aleja extrañamente del punto de vista de Stéphane (un ejemplo de libertad de esta película).

Finalmente la última característica autoral sobre el tratamiento narrativo, lo nombramos anteriormente, es la sencillez de la historia y los personajes a favor de las sensaciones que pudiera provocar a través de los sentidos. Se trata de un guión que hila secuencias oníricas y argumentales de manera inexperta, fragmentaria y poco fluida. Una interpretación crítica de la película podría asegurar que se trata de una película vacía, sin contenido, pero esa interpretación sucede debido a su comparación constante e inevitable con su exitosa antecesora, *Eterno resplandor*, en la que los efectos visuales lucían brillantes porque estaban al servicio de la historia, haciéndola aun más bella y emotiva. Sin embargo, si se pusiera el caso hipotético de que tal película no existiera, *La ciencia del sueño* sería, seguramente, juzgada por lo menos por lo que es: una muestra constante de ternura y gracia del universo imaginario de Gondry. Con esta apreciación no quisiera hacerme adherente al grupo de devotos fieles del director, sino solamente dejar en evidencia que la película puede tener mérito si se mira con otros ojos, aunque no sea precisamente de mi mayor gusto personal.

IV. PRÁCTICA DEL ANÁLISIS: *ETERNO RESPLANDOR DE UNA MENTE SIN RECUERDOS*

1. Introducción al análisis

1.1. *Gondry y Kaufman, juntos*

Habiendo conocido y analizado ya una obra de cada autor por separado podemos disponernos a realizar el análisis del tratamiento temporal en la narración de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*. El guión de la película fue escrito por Charlie Kaufman, pero la historia en general fue creada por ambos autores, por lo que a Michel Gondry no le costó entender la intención de Kaufman e interpretar sus ideas. Michel, además, hizo suya la autoría de la película, pues supo dirigir los distintos elementos temáticos, incluir ideas personales y unificarlos en una sola cinta coherente, fluida y divertida. La película incluye rasgos característicos de la obra de ambos autores, los análisis previos nos evidencian el origen de estos elementos autorales, por ejemplo: toda la estructura narrativa, con toda su complejidad y coherencia es clara obra del guión de Kaufman, de la misma forma la puesta en escena y toda la visualidad es claro mérito de Gondry y su equipo técnico, pues de eso se tratan las especializaciones de director y guionista. Otros ejemplos más sutiles de la autoría de Kaufman es la simbología de los colores de pelo de Clementine respecto al estado de su relación con Joel, aspecto que se describirá más adelante. Por su parte, Gondry aporta con la temática de la infancia, pues la imagen del niño Joel y su bicicleta, abriendo la boca bajo la lluvia, no estaba planeada en el guión. Sólo un ejemplo de cómo en la película se complementan las ideas de ambos autores sin que unas pasen a llevar las otras y que se llegan a reconocer sólo bajo la lupa de quien conoce y reconoce la mano de los autores en cada una de sus obras.

1.2. Argumento

Joel Barish es un hombre de entre 35 y 40 años, tímido, culto y solitario, trabaja y lleva una vida aburrida en Nueva York, su único pasatiempo es escribir y dibujar en su diario. El día de San Valentín se levanta para ir a trabajar, pero en lugar de eso y sin saber por qué toma un tren a Montauk. En el tren de regreso conoce a una chica de pelo azul que había visto en Montauk, se trata de Clementine Kruczynski, una mujer de entre 25 y 30 años, extrovertida, impulsiva y divertida que trabaja en una librería. Al llegar a Nueva York Joel va a dejar a Clementine a su hogar, ella lo invita a entrar, conversan y beben unos tragos. La noche siguiente la pasan en un río congelado, al volver a casa Clementine entra por su cepillo de dientes, mientras Joel la espera un desconocido le pregunta qué necesita.

Joel conduce llorando hasta su hogar, ingiere algunos medicamentos y se duerme. Un par de desconocidos entran en su hogar con extrañas maquinarias, son Stan y su ayudante Patrick, dos técnicos de Lacuna Inc. que procederán a borrar algunos de sus recuerdos, pero esto no se sabrá hasta más adelante. Ahora vemos a Joel contando a sus amigos Rob y Carrie que Clementine le ha ignorado en la librería; Rob le responde con una tarjeta que afirma que Clementine Kruczynski ha borrado a Joel Barish de su memoria y no deben mencionarle su relación. Joel acude entonces a Lacuna Inc. a borrar a Clementine de su mente, para lo cual debe llevar todos los objetos que le hagan recordarla. Cuando comienza a crear su mapa mental en base a los objetos un desorden de cables en la habitación de Joel (provocado por Stan y Patrick) hacen que Joel se percate de que se encuentra en el interior de su propia mente, borrando uno a uno los recuerdos de Clementine desde el más reciente hasta el primer encuentro en que se conocieron.

Patrick se ha enamorado de Clementine cuando le realizara el procedimiento de borrado hace algunos días atrás, junto a Stan. Cuando Joel acudiera a Lacuna, Patrick le ha robado su diario de vida con todos los datos sobre Clementine, que utiliza para conquistarla. Patrick abandona el trabajo nocturno para ver a Clementine, aprovechando el hecho de que Stan ha invitado a Mary, la recepcionista de Lacuna, a pasar la noche con él mientras la máquina de borrado funciona en piloto automático.

En el interior de su memoria, Joel logra escuchar las conversaciones de Stan y Patrick y sabe lo que trama, mientras los recuerdos sobre Clementine avanzan desde la ruptura amorosa hasta los momentos más felices de la relación, ella desaparece y ya no quiere borrarla, decide entonces volver a Lacuna para cancelar el procedimiento, pero resulta imposible. Joel se aventura, entonces, a esconder a Clementine en sus recuerdos más recónditos: su humillación durante la infancia, logrando detener el proceso. Stan y Mary llaman al Dr. Mierzwiak para superar la situación, quien logra forzar el procedimiento con una inyección. Mientras continúa trabajando el Dr. Mierzwiak es cortejado por Mary y se besan. La Sra. Mierzwiak acaba de llegar y los sorprende desde la calle, antes de marcharse advierte a Mary que ella ya había tenido algo con Mierzwiak, a lo que el Dr. confiesa; ella se había hecho el procedimiento.

Mientras tanto Joel ya se ha resignado a su imposibilidad de conservar a Clementine en su memoria, ha llegado la etapa final de sus recuerdos: el día en que ambos se conocieron se transforma ahora en su despedida. Ha finalizado el procedimiento, Mierzwiak y Stan abandonan el departamento. Mary, por su parte, renuncia a su trabajo y decide enviar a todos los pacientes de Lacuna sus archivos confidenciales, incluyendo la cinta de casete en que registraban la decisión de por qué borrar sus recuerdos. Esa misma mañana Joel se despierta y en lugar de ir a trabajar toma un tren a Montauk; esta primera parte de la película sucedía cronológicamente después de la noche de borrado, ahora se retoma la historia desde que Clementine ha entrado a su hogar después de pasar la noche con Joel. El desconocido que había abordado a Joel en su auto era Patrick, quien al verlo dimite de ver a Clementine.

Mary ha enviado las cintas de ambos a sus hogares. Ambos oyen la cinta y se ofuscan. Luego de comprender toda la situación del proceso de borrado deciden aventurarse nuevamente, aceptándose tal como son, con todos sus defectos.

1.3. Estructura narrativa

La película aun siendo no cronológica y evocando inversamente los recuerdos de Joel y Clementine posee una estructura aristotélica de 3 actos, pero adaptada a un guión que básicamente cuenta dos historias independientes y complementarias. La

primera corresponde al presente y está dividida entre el comienzo y el final de la película; cuenta la historia de cómo se vuelven a conocer Joel y Clementine después de haber sido borradas sus memorias. La segunda historia sucede cronológicamente antes de la primera, pero se presenta entre medio de ésta. Esta segunda historia cuenta cómo le fue borrada la mente a Joel Barish desde un punto de vista objetivo (realidad) y subjetivo (mente de Joel).⁴⁰

Ambas historias están conectadas a través de la subtrama de Mary y el Dr. Mierzwiak, siendo Mary quien enviara las cintas de archivo a Joel y Clementine. Si tal subtrama no existiera, no habría nexo entre ambas historias, salvo el cabo suelto de la subtrama de Patrick y Clementine, que aunque el relato no resuelve si insinúa el rotundo final de esa aventura.

Si reordenamos mentalmente las historias en orden cronológico y hacemos el simulacro de quitar la subtrama de Mary dejamos en completa evidencia la existencia de estas dos historias que se complementan mutuamente. Ambas historias poseen sus propios tres actos de presentación, desarrollo y desenlace, tal y como en otras películas grandes escenas o subtramas pudieran funcionar de manera independiente al resto del argumento.⁴¹

A la hora de analizar la estructura narrativa de la película he decidido dividir las historias, pero una vez trabajando en el análisis del tratamiento temporal, se analizará como un solo texto fílmico, pues es justamente el modo en que se trabaja el tiempo en la película lo que interesa en el presente estudio, por lo que una virtual alteración de la misma resultaría completamente absurdo.

Historia nº 1

Protagonista: Joel Barish.
Objetivo: Tener una relación con alguien nuevo.
Oponentes: Cintas de archivo.

⁴⁰ La decisión de por qué una historia es primera y la otra segunda resulta del punto de partida de la historia como presente y punto cero. Durante el análisis principal se extenderá una respectiva explicación.

⁴¹ Tómese como ejemplo la historia del reloj en *Pulp Fiction*.

Ayudantes: Clementine.
Clímax: Joel y Clementine se aceptan mutuamente.
Descripción: Clímax abierto; protagonista no cumple sus objetivos, pero puede hacerlo en un eventual futuro.

Historia nº 2

Protagonista: Joel Barish.
1º Objetivo: Estar bien con Clementine.
Oponentes: Clementine, Patrick, Lacuna Inc.*
Ayudantes: Rob y Carrie Eakin (mentales).
Punto de giro: Joel decide borrar a Clementine.
Ayudantes: Dr. Mierzwiak, Stan, Patrick y Mary (mentales) y Stan y Patrick (reales).
2º Objetivo: Cancelar procedimiento.
Oponentes: Dr. Mierzwiak, Stan y Mary (reales).
Ayudante: Clementine (mental).
Punto de giro: Disfrutar el último recuerdo.
Clímax: Los recuerdos se han borrado completamente.
Descripción: Clímax cerrado; protagonista no cumple sus objetivos.

Subtrama 1: Clementine y Patrick.
Descripción: Subtrama no resuelta; insinuado su final.

Subtrama 2: Stan y Mary.
Descripción: Subtrama resuelta; Mary prefiere estar sola.

Subtrama 2: Mary y Howard Mierzwiak.
Descripción: Subtrama resuelta; Mary prefiere estar sola.

1.4. Descomposición y clasificación

Para el desarrollo del siguiente análisis se ha comenzado por hacer una descomposición total de la película en dos niveles: descomposición horizontal y clasificación vertical⁴². Ambos niveles se describen a continuación.

1.4.1. Descomposición horizontal

La descomposición secuencial se hizo a partir de 3 tipos de divisiones:

- (a) **3 Grandes partes** que coinciden con la estructura dramática clásica de tres actos: presentación, desarrollo y desenlace.⁴³
- (b) **5 Episodios** que se dividen como grandes unidades narrativas.
- (c) **50 Secuencias** divididas como unidades narrativas menores, aunque autónomas, indistintamente del escenario o clasificación vertical (temporalidad, punto de vista).

Se ha anexo a la presente tesis un esquema con un resumen secuencial completo de la película, en orden de proyección (pág. 84), en el que además se han agregado colores como significantes de la clasificación vertical.

1.4.2. Clasificación vertical

El presente análisis considera 3 tipos de clasificaciones verticales: dos de ellas basados en características formales de la imagen, su temporalidad y punto de vista, y una tercera clasificación a modo de etiqueta, el color de pelo de Clementine.

⁴² Niveles basados en la segmentación y estratificación del modelo propuesto por Francesco Casetti y Federico di Chio en su libro *Cómo Analizar un Film*, que a su vez se basa en la teoría de Eisenstein sobre la horizontalidad y verticalidad del film. Véase CASETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1991. pp. 34-48.

⁴³ Aunque anteriormente se ha dividido narrativamente en dos historias distintas, es un hecho que historia y película son una sola y que la primera parte sirve como introducción de la segunda historia narrativa, pues secuencialmente sucede a la primera historia.

- (a) **Temporalidad de la imagen.** Basado en el orden visual y cronología diegética de la historia, las partes primera y tercera corresponden al presente, mientras que la segunda, al pasado.
- (b) **Tipo de imagen.** Basado en el punto de vista de la imagen, es decir, si se trata de escenas de tipo objetivas (realidad), subjetivas (mente de Joel) o abstractas.
- (c) **Color de pelo Clementine.** Se incluye este parámetro presente en la imagen no como una forma de clasificación, sino que a modo de etiqueta, con el fin de ayudar al lector a recordar más fácilmente la escena o secuencia eventualmente mencionada, según el color que Clementine lleve en el pelo.

Sobre este último parámetro de clasificación quisiera agregar que en la película este elemento posee 2 funciones: la primera es que el espectador común ubique rápidamente la escena proyectada en cierto punto de la historia diegética, ya sea mostrada objetivamente o evocada a través de los recuerdos de Joel. La segunda función es de tipo simbólica, pues cada color de pelo representa tanto el estado en que se encuentra la relación de Joel y Clementine, así como la estación del año en que viven, o al menos la condición climática del ambiente. Así es como el tinte azul aparece cuando Clementine ya ha terminado con Joel y le ha borrado de su memoria (en un frío invierno), el naranja cuando la relación comienza a decaer (ocaso otoñal), el rojo de la pasión que ambos sentían al comienzo de la relación (verano apasionado) y el verde como símbolo de un nuevo comienzo en la vida de alguien, de la esperanza que en este caso ambos sintieron por el otro al momento de conocerse (primavera joven y fértil).

Una vez concluida la descripción de la descomposición elaborada y su respectiva clasificación se puede avanzar al siguiente paso final: el análisis de los distintos modos de expresión del tiempo en la narración de la obra en cuestión, un análisis de tratamiento temporal.

2. Análisis de tratamiento temporal: *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*

El presente análisis se ha dividido en 5 partes o nudos principales relativos al tratamiento temporal de la película. Estas 5 partes son: el **orden visual**, el **orden de evocación**, la **duración**, **frecuencia** y uso de la **elipsis** en la película, que analizadas en total pueden dar a conocer cabalmente la expresión del tiempo en la obra como recurso cinematográfico, lo que es justamente el tema principal de esta tesis.

2.1. Orden

Anteriormente, en el análisis narrativo, dividimos *Eterno resplandor* en dos historias, visto desde ese punto de vista la película inicia con el comienzo de una nueva historia para Joel Barish, luego de que esa misma mañana terminara su historia anterior. Sin embargo, el presente ítem tiene como misión hacer un análisis del orden visual de la película, como lo definíamos en el marco teórico, incluyendo además algunos aspectos del orden de evocación. De esta manera comenzamos enunciando que la película posee un inicio de tipo *in medias res*, es decir, que comienza en un punto intermedio de la historia. A pesar de que este punto está situado más cercano al final que al comienzo de la historia no se podría considerar *in extremas res* porque luego del momento inicial sucede toda una pequeña, pero completa historia con un desarrollo mucho mayor que una simple secuencia final, que, como decíamos, incluye su propia presentación, desarrollo y desenlace.

En vista de lo anterior resulta necesario aclarar que el primer episodio no se trata de un gran *flashforward* por varias razones. En primer lugar no es una vista rápida del futuro, sino que se trata de todo un episodio con un desarrollo importante. De cualquier manera, si existiera un término para denominar a un *flashforward* largo (equivalente al racconto del *flashback*) tampoco podría tratarse de aquello porque no hay ningún procedimiento narrativo que nos indique la supuesta condición de futuro añadida a la imagen, de la misma manera en que comienza la segunda parte, sin

ningún tipo de narrador que nos avise que se trata del pasado; simplemente sucede. Tampoco considero que los indicadores sean la condición *sine qua non* para que los fragmentos correspondientes al pasado o futuro sean *flashback* y *flashforward*, respectivamente, pero en este caso existe una diferencia, pues no se trata de un relato lineal que avance en un mismo sentido con *flashbacks* y/o *flashforwards* que hagan retroceder o avanzar temporalmente el relato, sino que la estructura de orden visual está alterada, en lugar de contar 1, 2, 3, se cuenta 2, 1, 3 (si apartamos toda la historia de Joel evocada en sus recuerdos). Estas alteraciones no responden al nombre de *flashback* sino que a una nueva forma de ver la temporalidad en el cine, producto de la era en que vivimos; la no linealidad y lo hipertextual son parte de la vida cotidiana.

De esta manera el primer episodio de la película y todos los demás episodios están planteados en tiempo presente. Esta apreciación no es nueva, ya se explicaba en el marco teórico y es un axioma declarado. Son distintos códigos y convenciones cinematográficos los que otorgan a la imagen el estatus de pasado, futuro o ensoñación, pues el espectador entiende que la imagen por defecto se muestra en tiempo presente y las escenas subsiguientes se sitúan después, desde el punto de vista de la historia.

Se considera la primera parte de la película (Joel despertando) en tiempo presente (y no futuro) por pequeñas razones de visión personal que paso a describir. Primero: por que la película comienza *in medias res* y la primera secuencia no está aislada, es parte de un episodio completo en el que se desarrolla el primer acto de la película, por lo tanto no responde a la categoría de *flashforward*. Segundo: al terminar la segunda parte (pasado) un fundido a negro nos transporta al final de la primera parte, este corte no representa para mí una elipsis común, sino un cambio en el orden visual, pues la transición se hace a través del mismo fundido a negro usado en la transición de la primera a la segunda parte (presente al pasado), código visual que sólo aparece en otra ocasión cuando Stan y Patrick entran en la habitación de Joel, en este caso la imagen que se ve a continuación implica una elipsis, pero no es por ello el fundido a negro, sino porque algo ha cambiado, ya no estamos en la realidad objetiva, sino que en la mente de Joel y esta función estilística nos intenta advertir de manera implícita.

Los otros dos fundidos a negro funcionan como alteraciones de la historia en el relato. Por lo tanto, la última transición no se trata de una simple elipsis (del presente al presente), ni tampoco del presente al futuro, pues considero sin sentido terminar una película con un episodio completo (desenlace) situado en el futuro; convencionalmente las imágenes que representan el futuro sirven estrictamente en función de un relato que corresponde al presente y por lo tanto una vez terminada la secuencia del futuro el relato debiera volver al tiempo presente para hacer efectiva la función del *flashforward* o prolepsis.

Estas son mis razones para considerar presente a la primera parte y pasado a la segunda, sin embargo, también sé que se trata sólo de etiquetas hechas para poder nombrarlas y organizar mejor en el análisis. Otro analista, en cambio, pudiera disentir de mi interpretación y considerar de otra manera la obra, lo cual pudiera ser igual de válido y razonable que mi visión.

Ahora que se han explicado ciertos parámetros del análisis pasamos a describir la estructura de orden visual para lo cual se ha elaborado el siguiente esquema. El tamaño de los bloques equivale porcentualmente a la cantidad de minutos por cada parte de la película.

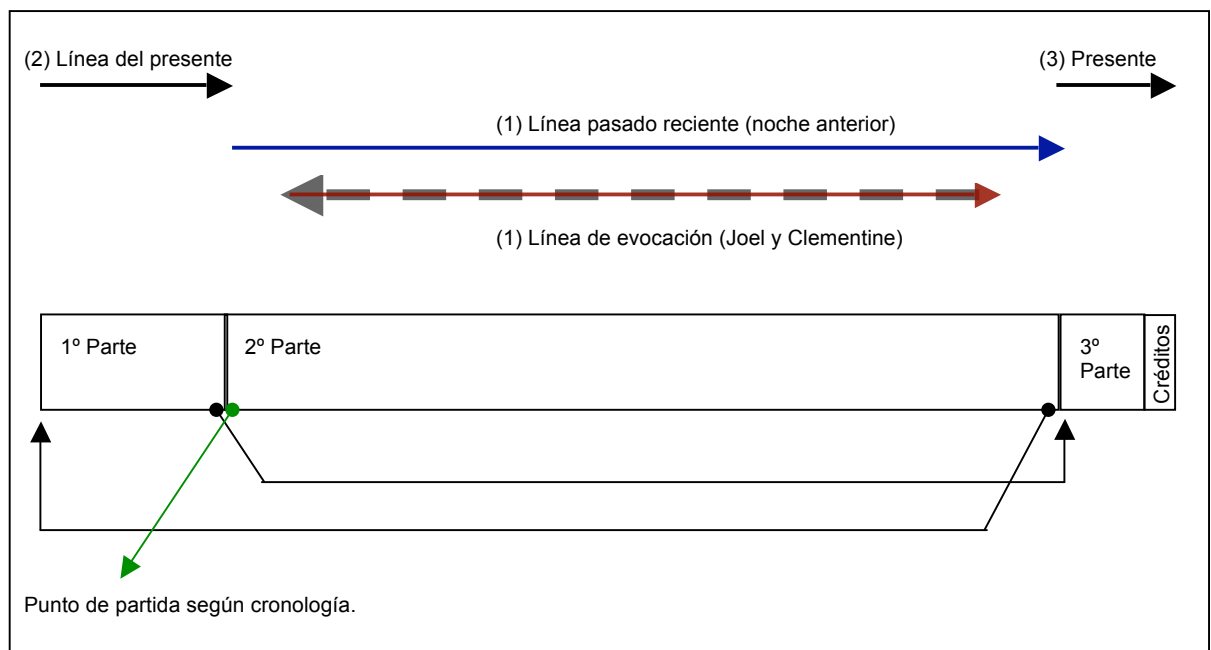


Fig. 3: Esquema del relato.

Las flechas negras (de la parte superior) corresponden al presente, la flecha azul al pasado reciente, la flecha gris discontinua representa la cronología inversa por la que atraviesa el protagonista, mientras él, conciente de su condición, avanza paralelamente con la línea de la realidad objetiva, esta es la línea roja. Las líneas roja y gris se han superpuesto como parte de una misma realidad en la que está inmerso el personaje (su propia mente), de manera que se pueda entender gráficamente.

Los números entre paréntesis señalan el orden cronológico en el ámbito de la historia. Las flechas azul, roja y gris comparten el número porque suceden simultáneamente.

En la parte inferior los bloques representan las 3 partes del relato divididas por el quiebre en la cronología. El último bloque equivale a los créditos finales, que se excluyen de la historia. Las flechas inferiores indican la unión, en la cronología, de los distintos bloques. Finalmente la flecha verde muestra el verdadero punto de partida en la cronología diegética del relato, no es coincidencia que en esa imagen aparezcan los créditos, aunque sea en el minuto 18 de la película.⁴⁴

Como se aprecia las partes primera y tercera equivalen a una sola historia que cuenta lo que sucede los días posteriores a la noche de borrado, corresponden al presente, tienen un desarrollo cronológicamente lineal y están relatadas desde un punto de vista objetivo. Lo único fuera de lo convencional es que su orden cronológico ha sido alterado. La segunda parte deviene más compleja y por lo tanto se tratará de manera separada y expandida.

2.1.1. Segunda parte

La segunda parte inicia la noche anterior del comienzo de la película y termina cronológicamente un poco después del comienzo. En esta segunda parte se cuenta en una misma línea temporal dos universos paralelos: el de la realidad y el de la mente de Joel. Mientras en el universo real el tiempo avanza normalmente, en la mente de Joel los recuerdos que se van borrando equivalen alrededor de dos años de relación. Estos recuerdos van avanzando de manera invertida, mientras Joel, conciente de estar

⁴⁴ Aun estando bastante avanzado en el desarrollo de la película esta anomalía no llama mayormente la atención.

reviviendo sus propios recuerdos vive una temporalidad normal, paralelo al universo real.

Se puede saber la cantidad de años que duró la relación de Joel y Clementine porque al comienzo de la película, cuando Joel reflexiona en la playa de Montauk, declara: “Parece que esta es mi primera anotación en dos años.”⁴⁵ Ha arrancado las páginas en las que escribía sobre Clementine durante dos años. Un detalle que aporta información una vez que ya se ha visto la película, pero que en el primer visionado sólo sugiere, no profundiza. Se entiende también que no es la intención de la película mostrar a Joel de manera realista después de que borrara a Clementine, pues de ser así se enfocaría en los procesos psicológicos posteriores y sería una película mucho más seria, sin el buen humor que la caracteriza. Aun así, para efectos de la película la actuación de Jim Carey es la descripción suficiente para entender a un personaje que desea comenzar de nuevo. Este nuevo comienzo en la vida de Joel justifica de cierta forma (y si es que hubiera que justificar) que sea también el comienzo de la película, aunque perfectamente entendemos que el efecto que se intenta lograr es engañar y sorprender al público, haciéndonos creer que Joel y Clementine se conocían en el tren por primera vez. Para ellos, sin duda que lo era, pero no para los espectadores, que en esta segunda parte conoceríamos lo que realmente pasó.

En el momento en que Joel entra en sueño profundo comienza a revivir sus recuerdos, pero en este momento no lo sabe. El espectador, en cambio, nota que algo pasa con la escena repetida del conserje (completamente desenfocado) y una librería apagándose de un momento a otro, aunque estos efectos pueden considerarse parte del sistema estilístico, más adelante entendemos de qué se trata. Pero antes de eso otro detalle sugerente: el Dr. Mierzwiak revela a Joel: “Comenzaremos con sus recuerdos más recientes y retrocederemos desde allí”⁴⁶, lo que resulta irónico cuando sabemos que no se encuentran realmente en su consulta, sino que “retrocediendo” en la mente de Joel.

⁴⁵ *ETERNO Resplandor de una Mente sin Recuerdos* dirigida por Michel Gondry. Universal, EE.UU., 2004. 1 Disco (DVD) (108 min.), son. , col.

⁴⁶ *Ibíd.*

Un espectador sin conocimientos externos sobre la película (derivados de publicidad, críticas y/o comentarios sobre la misma) no se entera de que los eventos relatados sobre Joel suceden sólo en su mente y no en la realidad hasta que la película lo manifiesta alrededor del minuto 34. Una vez que entendemos la configuración del relato podemos dudar de si los hechos que suceden en su mente han ocurrido ciertamente en la historia, pues si se trata de la mente de alguien entonces es completamente subjetivo. Ante esto existen varias pruebas que comprueban en el terreno de la realidad que por lo menos algunos de estos eventos relatados sí han sucedido: los puntos en las sienes de Joel al entrar en su departamento (episodio 2, secuencia 11), las hojas arrancadas de su diario, el auto chocado (episodio 1, secuencias 1 y 2) y, por su puesto, las cintas de Lacuna y el dibujo de Clementine huesuda, que traen consigo el clímax de la película (episodio 5, secuencias 46 y 48). Es posible que en la diégesis de la película todos estos eventos hayan sucedido de una manera muy distinta a como se mostraron en la mente de Joel, esta posibilidad queda a la interpretación, por mi parte me quedo con la historia de Joel, pero conciente de que pudo haber sido algo distinto.

Casi al final de los recuerdos de Joel Clementine le susurra en el oído “Encuétrame en Mountauk”,⁴⁷ frase climática que sin duda queda registrada en su inconciente, pues esa misma mañana en lugar de ir al trabajo parte corriendo a tomar un tren a Montauk sin siquiera saber por qué. La película está contada casi completamente desde el punto de vista de Joel, por lo que no se nos muestra cómo sucede el procedimiento de borrado de Clementine, suponemos que normal y sin sobresaltos (salvo que Patrick se enamora de ella y le roba su ropa interior). Aun así, como haya sido, algo que sí podemos asegurar es que ella y Mary también guardaron en su inconciente partes de sus recuerdos a pesar del procedimiento. Clementine se sentía mal cada vez que Patrick declamaba fingidamente las palabras de Joel, mientras Mary guardaba en su inconciente una infinita admiración por Howard Mierzwiak. De esta manera la película propone que Lacuna Inc. es capaz de borrar todos los recuerdos solicitados de la memoria, pero no del inconciente. No domino

⁴⁷ Ibid.

mayor información sobre el estudio de la memoria y el inconciente por lo que desconozco si la película se justifica en estudios reales, pero en la ficción de la película es perfectamente razonable que posean una distinta ubicación en el cerebro.

Ahora ya ha amanecido, Stan y el Dr. Mierzwiak han finalizado el procedimiento, estamos llegando al final de la segunda parte. Joel despierta, volvemos a la imagen inicial de la película, pero esta vez observamos la situación con otros ojos, ha pasado toda una historia y sólo ahora podemos imaginar lo que siente el personaje a pesar de que al comienzo estábamos en la misma situación que el personaje: sin saber ni recordar nada. Este efecto funciona sólo en el primer visionado, pues no podemos evitar el conocimiento adquirido cuando volvemos a ver la primera secuencia. Sucede lo mismo con toda la primera parte, de hecho, estas secuencias han sido deliberadamente preparadas para ser vistas dos veces, creando dos formas distintas de ver e interpretar las situaciones.

Joel mira su auto chocado y no entiende, mientras el espectador, con la música, sale del letargo y lo comprende todo. Aunque este efecto depende del tipo de espectador, en este caso me refiero al espectador común, aquel que se deja llevar por la narración de la película, que atendiendo las claves narrativas logra unir cabos sueltos cuando se explican. Un espectador anticipado, en cambio, podría saber antes de mostrarse explícitamente que la noche de borrado terminaría en la misma mañana mostrada al comienzo de la película. Esta situación puede darse perfectamente debido a que la película si bien no explicita este hecho antes del momento en cuestión, tampoco lo oculta. Aunque sí podríamos decir que desvía la atención con un chiste (cuando Stan quita el casco a Joel aparece una botella de cerveza).

Con esta última consideración finalizamos el análisis, en cuanto al orden, de esta segunda parte. El siguiente ítem describe el escaso, pero presente uso de *flashbacks* e imágenes abstractas (fuera del tiempo).

2.1.2. Flashbacks e imágenes abstractas

En el presente estudio consideramos el *flashback* atendiendo al significado que conocemos por convención, significado que también se explica en el marco teórico.⁴⁸ Desde este punto de vista el uso de esta técnica es escasa a lo largo de la película, pero aun así está presente y lo analizaremos. Por otro lado, debido a esta misma acepción de *flashback* otras dos imágenes cortas que podrían etiquetarse de esta manera se han clasificado como imágenes abstractas.

El primer caso corresponde a una serie de *flashbacks* que aparecen en la secuencia 33 (minuto 60). Clementine le insiste a Joel que intente recordar un lugar de su memoria al que ella no pertenezca. En el momento en que Joel logra recordar aparece en la imagen un plano medio de los pies de un niño chapoteando sobre charcos de barro con un traje impermeable y botas amarillas; es un día de lluvia. Las imágenes se acompañan de una canción que una dulce voz infantil canta sutilmente de fondo; Joel y Clementine recitan sobre la misma. Un nuevo *flashback* nos muestra al niño Joel desde la ventana mirando su bicicleta bajo la lluvia. La evocación trae consigo la lluvia y la bicicleta del recuerdo al lugar donde están Joel y Clementine. Ahora un montaje paralelo nos muestra al niño Joel haciendo cosas de niño: pone su mano y abre la boca bajo la lluvia, seca el asiento mojado de su bicicleta con la manga del suéter, mientras el adulto Joel repite estas acciones en su habitación, cubriéndose de la lluvia bajo una mesa con el mismo techo ondulado de los *flashbacks*. Finalmente el acto de esconderse bajo la mesa lleva a Joel a la siguiente escena de su infancia, donde al fin puede esconder a Clementine.

Estos *flashbacks* se consideran como tales porque son rápidos y puesto que Joel no interactúa dentro de sus espacios. Y aunque repita las acciones vistas en los *flashbacks*, éstos y Joel se mantienen en espacios apartados.

Otros dos *flashbacks* son la compra del regalo de San Valentín de Joel para Clementine (secuencia 13, minuto 22) y el *flashback* del paseo a la playa donde ambos

⁴⁸ Véase el punto 2.3.1. del marco teórico sobre las características del *flashback* (pág. 21-22) y téngase en consideración la reflexión hecha en el punto 2.1. (orden) de este mismo capítulo (pág. 53).

se conocen, evocado cuando Joel comienza a contar por qué quiere borrar a Clementine (secuencia 16, minuto 31).

Una característica común que poseen estos *flashbacks* es que todos son evocados por Joel dentro de su propio universo mental, esto quiere decir que los *flashbacks* representan los recuerdos dentro de sus propios recuerdos. En las películas convencionales los *flashbacks* también están motivados por los recuerdos de los personajes, pero generalmente éstos se encuentran dentro de la realidad diegética, por lo que todo el relato salta de un momento temporal a otro, mientras que en esta película los *flashbacks* suceden sólo en la mente Joel, manteniendo la realidad objetiva sin alteraciones. Esta situación es claramente a propósito, de manera que las situaciones irreales se mantengan dentro del límite de la mente de Joel y el mundo real adquiera verosimilitud, apoyando la idea de que en la diégesis de verdad es posible borrar los recuerdos.

La imagen final de la película (Joel y Clementine jugando en la playa nevada, secuencia 49, minuto 103) nos cautiva por su contenido y significado a la vez que nos intriga; queda abierta a la interpretación, pues aparece sin explicación ni evocación de ningún tipo. Una posibilidad es que se trate de un *flashback*, lo que significaría que ésta sería la única imagen objetiva de la pareja durante la relación evocada en los recuerdos de Joel, dado el hecho de que estaría evocada no por un personaje, sino por un meganarrador, es decir, que no estaría sujeto a la subjetividad de un personaje, sino que correspondería a la representación más pura de la realidad diegética. Esta idea de *flashback* la diferencio de un quiebre en el orden visual (aunque el *flashback* signifique eso también) porque al primero lo considero una representación dada al espectador de algún hecho sucedido en la historia (de subjetividad variable, dependiendo del narrador que evoque el *flashback*), mientras que el cambio en el orden visual nos traslada al momento mismo en que suceden los hechos, ya no como una representación visual (en tiempo pasado), sino como otro momento más del presente, sin importar el punto de la historia en el que se halle. Si esto fuera así se trataría, en efecto, del momento más temprano de la historia mostrado en toda la película. Pero algo aun más importante es que significaría la historia de amor evocada entre Joel y Clementine realmente existió.

Por mi parte, desde el punto de vista de un analista, la considero una imagen abstracta, puesto que busco en los elementos fílmicos los generadores de efectos expresivos y comunicativos. En este caso claramente se trata de eso, una imagen abstracta (extraída de la idea de la pareja que genera la película a través de los distintos parajes presentes de la memoria de Joel) que cierra muy bien una historia que, de no ser por la cinta enviada por Mary, quizás se repetiría, como la imagen, una y otra vez, eternamente.

2.2. Duración

En el presente ítem se analizará el uso de la variable duración, desde un punto de vista general; una descripción de los tres tipos de duraciones presentes en la película (historia, relato, proyección) y dos resultados de combinaciones de estas variables: equivalencia y reducción, a través de dos ejemplos representativos. La variable expansión se ha omitido puesto que la película no trabaja este modo en ninguna escena.

2.2.1. Tiempo de la historia

A nivel de la historia, la película abarca una cantidad indeterminada de años que van desde la más tierna infancia de Joel hasta la penúltima secuencia en que Joel y Clementine deciden aceptarse nuevamente con todos sus defectos. Todos los recuerdos de Joel evocan situaciones que supuestamente sucedieron realmente en su vida, por lo que hacen parte de la historia en la diégesis de la película, aunque éstos no sean los sucesos reales que vivió sino una representación de ellos como recuerdos.⁴⁹

A pesar de trasladarnos a varios recuerdos de la infancia de Joel éstos no desarrollan subtramas y funcionan como complementos narrativos de la historia que sucede al interior de la mente de Joel. La función más importante de estos recuerdos es de tipo emotiva, pues es uno de los temas recurrentes del director y *Eterno*

⁴⁹ A modo de aclaración el presente estudio interpretará los recuerdos de Joel como representaciones de experiencias realmente vividas por el personaje en la diégesis de la historia, sin ponerlo en duda.

resplandor no es la excepción, los *flashbacks* de Joel niño y su bicicleta bajo la lluvia representan la imagen de la infancia, los recuerdos de un mundo distante y perdido en nuestra memoria, que se desvanece fácilmente con el pasar de los años.

No existe mayor información sobre el futuro de los protagonistas ni personajes secundarios, ni siquiera se insinúa qué será de Lacuna Inc. luego de que su ex recepcionista, Mary Svevo, enviara a todos los pacientes sus respectivas cintas de archivo de borrado. Sólo se insinúa un nuevo comienzo en Joel, Clementine y Mary, pero nada se demuestra, por lo que el tiempo de la historia termina junto con el plano de Joel y Clementine riendo en el pasillo del departamento.

2.2.2. Tiempo del relato

El relato narra los eventos sucedidos durante apenas tres días: la primera parte comienza la mañana del 14 de febrero, el día en que Joel y Clementine vuelven a conocerse en Montauk. La noche siguiente Joel y Clem van al río congelado y pasan la noche juntos hasta que al llegar a casa de Clementine Patrick se acerca a preguntarle a Joel si necesita algo.

La segunda parte, como explicamos largamente en el ítem orden, es una gran vuelta atrás en la que se lleva a cabo el desarrollo de la película; muestra la noche en que es borrada la memoria de Joel antes de la mañana de San Valentín (comienzo de la película).

Finalmente la tercera parte muestra el desenlace de la historia que sucede la misma mañana del 16 de febrero en que había quedado inconclusa la primera parte.

2.2.3. Tiempo de la proyección

La película completa tiene 108 minutos de duración, de los cuales:

La primera parte dura 18 minutos, cuando ya ha avanzado la historia y se han presentado los personajes. La segunda parte dura 78 minutos, mientras que la tercera, correspondiente al desenlace, dura apenas 8 minutos, suficientes para cerrar esta historia sencilla (del presente), luego de haber cerrado la historia principal (segunda

parte, del pasado reciente). Finalmente sobre un fondo negro con letras blancas los créditos aparecen durante los últimos 3,5 minutos de la película.

La duración completa de la película está reducida, el ritmo es rápido y las secuencias no tardan mucho en pasar, por lo que obviamente la historia y el relato son muchísimo mayores en duración que la proyección.

2.2.3. Equivalencia

El fenómeno de equivalencia puede apreciarse sólo en los planos por separado, puesto que la película está elaborada con muchos planos y cortes que implican necesariamente omisiones en la historia y el relato. Tampoco hay planos secuencia que denoten una temporalidad realista; todas las secuencias trabajan una temporalidad de tipo ficticia.

Para este caso, entonces, se ha escogido la primera escena en que Joel y Clementine se acuestan sobre el río congelado, pues se trata de un plano largo (para la película) en el que coinciden la duración de la historia, del relato y de la proyección, es decir, hay equivalencia.

El plano tiene una duración de 39 segundos y está ubicado en la secuencia 9, desde el minuto 15. En él Joel le enseña a Clementine la constelación de “Osidius el Enfático”, a lo que Clementine, obviamente, no le cree, pero le cae en gracia.

2.2.4. Reducción

Todas las secuencias de la película (incluso la película en sí) están reducidas, pero para el caso, he escogido una escena tipo de reducción clásica. La escena está ubicada en la secuencia 15, minuto 28 y comienza cuando el Dr. Mierzwiak le indica a Joel que debe tomar todos los objetos que le recuerden a Clementine. La secuencia muestra rápidamente varios objetos: fotos, dibujos, regalos, tazones, todos los objetos se muestran en planos de corta y mediana duración siendo quitados de sus lugares en el hogar y dejando el resto tal cual, mientras Mierzwiak se oye en *off* explicando como funciona el procedimiento. Luego de 50 segundos la escena termina con Joel cruzando

la calle frente a Lacuna, con dos bolsas plásticas negras en las que transporta los objetos.

La reducción se lleva a cabo en esta subsecuencia a través del uso de la omisión (elipsis) de partes de la historia y del relato, de manera que el espectador debe completar las partes omitidas. El espectador supone entonces que se trató de un largo rato recolectando objetos, muchísimo mayor que el mostrado en la proyección.

2.3. Frecuencia

En este ítem haremos una revisión de los tipos de relatos repetitivo e iterativo, explicados en el marco teórico, con ejemplos de casos específicos y ejemplificadores. Se ha decidido excluir el relato singulativo, puesto que equivale al caso descrito en el ítem de duración (equivalencia), además de tratarse de un caso común, fuera de lo extraordinario que posee la película y que es lo que hace atractivo analizar su tratamiento temporal.

2.3.1. Relato repetitivo

En este ítem describiré dos formas de repetición presentes en la película: la primera tiene relación con el modo en que trabaja la película dentro de la mente de Joel, mientras la segunda hace referencia a una misma secuencia mostrada dos veces en el nivel de la realidad (punto de vista objetivo) en momentos distintos, lo que le otorga al espectador una mirada distinta de ambas ocasiones.

Para comenzar: la repetición en la forma.

El ejemplo que tomaremos para este caso es el que se nos queda grabado luego de ver la película (secuencia 31, minuto 56). Joel ha decidido cancelar el procedimiento y desde su mente intenta acudir nuevamente a la consulta del Dr. Mierzwiak para negarse al proceso. Joel se ve inserto en una especie de laberinto de su propia mente: los lugares, situaciones y temas visuales se repiten y entremezclan. La escena comienza con un Joel empedernido y Clementine de su mano, atraviesan un pasillo desde el que se pueden apreciar partes de sus recuerdos hasta que finalmente vuelven al recuerdo en la consulta de Mierzwiak, quien a su vez se encuentra

atendiéndole a él mismo. El motivo se repite, pero no se trata de una repetición como explicamos en el marco teórico, puesto que no es la repetición de un mismo acto en el relato (que a su vez indica una sola acción en la historia). En este caso se entiende que la consulta del Dr. Mierzwiak ha sucedido una sola vez en la historia, mientras en el relato se ha evocado dos veces: una de manera normal y otra mientras se borra el recuerdo, en la que Joel interactúa concientemente sobre el recuerdo. Así es como finalmente la intención de escena que prevalece es la de Joel intentando conseguir respuestas y no la de una escena repetida. La escena se soluciona con el Dr. Mierzwiak advirtiéndole, por fin, quien es Patrick, en el único momento en que él había alcanzado medianamente a verle el rostro (y que en esta ocasión se muestra desfigurado).

La repetición hecha en esta y otras escenas de la película responden, como decíamos, a un modo de trabajo característico del director. Videoclips como *Around the world* de Daft Punk, *Star guitar* y *Let foreber be* de The Chemical Brothers y *Come into my world* de Kylie Minogue son claros ejemplos del interés del autor por la forma cíclica de lo visual. En todos estos videos los motivos se repiten, pero se agregan casas, faroles y postes (en *Star guitar*) de acuerdo al tipo de *beat* que esté sonando, mientras una nueva Kylie hace aparición en la misma cuadro repetida de *Come into my world*. De esta misma forma se trabaja la película, donde la repetición funciona como un medio para trabajar lo que es una forma de insistencia, pues Gondry generalmente no repite literalmente, sino que cada vez incluye algo nuevo, es decir, que se trata más bien en nuevo ciclo en constante progresión, que de un círculo (como una espiral). De esta manera el espectador siente que sus trabajos son repetitivos, pero no monótonos, pues, como decíamos, se trata más bien de una insistencia. Metafóricamente resulta interesante notar que esta insistencia corresponde a la tendencia de un niño pequeño, que en cada insistencia, incluso, puede aprender algo nuevo cada vez, lo que un adulto hace varios años ha dejado de hacer.

El segundo modo sí es el modo de repetición explicado en el marco teórico; la imagen repetida es igual y representa lo sucedido sólo una vez en la historia. Se trata de la primera escena, cuando Joel despierta con su memoria borrada. La primera aparición de esta escena sucede en la secuencia 1 (minuto 0) y la segunda vez en la

secuencia 45 (minuto 93). En ambos casos la duración aproximada es de 47 segundos que se repiten íntegramente. Como ya explicábamos esta secuencia en el ítem del orden (segunda parte, página 58) esta segunda aparición tiene una connotación completamente distinta para el espectador, por eso está repetida y se hacen necesarios todos sus segundos de duración, puesto que funciona como un espacio de descanso y reflexión para el espectador, incluso de goce, producido al saber que gran parte del puzzle narrativo ya está resuelto. Los siguientes planos correspondientes a la secuencia 1 (auto chocado, Joel corriendo a tomar un tren a Mountauk) también se repiten, pero no en su totalidad; aparecen resumidos dado que el espectador ya comprende la idea y éstos planos se muestran sólo como contextualización temporal respecto a la conversación entre Stan y Mary, que cierra la segunda parte del relato.

2.3.2. Relato iterativo

Al contrario que el relato repetitivo, el relato iterativo muestra en una sola acción o escena del relato lo que ha sucedido varias veces en la historia. Para esta ocasión he escogido la única escena que cumple con estas condiciones y nos otorga un relato iterativo que representa toda una serie de situaciones similares en la historia, ahorrando varias secuencias al relato.

La escena se encuentra en la secuencia 26, minuto 46. Joel comienza escribiendo en su diario: “Otra vez cena en Kang’s”, primer indicio de la iteración. El dibujo del diario corresponde al plato de Joel. Esta escena incluye rasgos de los recuerdos de Joel y de lo que hace conscientemente sobre su propio recuerdo, así Joel habla sobre la situación y pareciera que ni Clementine ni nadie más en el lugar le escuchara. Los gestos de Clementine, la manera de comer y los comentarios son las pistas que nos señalan que esta situación incómoda sucede frecuentemente. En este caso la escena cumple con su función, resultando una escena bastante representativa de este estado de la relación en que todo se ha vuelto una rutina y apenas se soportan.

La escena termina cuando irrumpe Patrick llamando a Clementine, conversación que se introduce en el escenario del restaurante chino y por lo tanto la función de la escena cambia.

V. CONCLUSIONES

El presente trabajo ha intentado deconstruir el tratamiento temporal de *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* de manera de poder entender su funcionamiento interno, cómo se ha construido el relato y la historia y como éstos se expresan al espectador.

Luego de entender los métodos clásicos con que conocemos el trabajo de tratamiento temporal he aprendido que todo lo que se ha teorizado y escrito al respecto responde a las coordenadas de convención que se han generado a través de la historia del cine. Lo que hace la teoría sobre el tiempo cinematográfico y otras áreas de estudio es sistematizar y reducir a distintos modelos tipo, cuyas características se reiteren en los relatos. De esta manera nacen todas las clasificaciones sobre funciones de los personajes, situaciones y prototipos de historias como la reducción que hace Vladimir Propp sobre los cuentos populares rusos. Por lo tanto, las películas utilizan estos conceptos por tradición y convención, puesto que el medio cinematográfico (y actualmente el video) otorga muchas más variables que las que el cine narrativo utiliza; sólo que no están descritas en ningún libro. Las teorías no existen de por sí, sino que se crean de manera abstracta sobre modelos de construcción (como las matemáticas), esto es algo sabido, pero me he dado cuenta de ello realizando este estudio.

Ante esto, concluyo que cada película es capaz de crear sus propios sistemas en cuanto a la narración temporal y otros aspectos de la misma (independientemente de todas las clasificaciones y teorías) según su ideología, fines comunicativos y expresivos hacia el espectador. De esta manera han trabajado cineastas como Bertolucci, Resnais, Ruiz, entre otros.

Del análisis se extrae una propuesta que emana de las ideas personales manifestadas durante su desarrollo, como por ejemplo, la idea del orden visual y el eterno presente. Esta propuesta es una manera teórica de entender la no linealidad y *multilinealidad* en contraposición al método clásico en que se propone un avance lineal con saltos temporales hacia atrás y hacia delante. Esta propuesta plantea que ciertos relatos, como la película en cuestión, se plantean de manera horizontal y no en

profundidad, como aquellas películas que siguen el andar de un personaje y sus decisiones, me explico. Sé que todas las películas se preparan y organizan pensando en un receptor del mensaje comunicativo (espectador), pero hay películas que plantean un desarrollo libre en la diégesis de la película, poniendo ciertos elementos que puedan motivar y hacer reaccionar a un personaje, como si en realidad estuviera vivo. Estas películas nos plantean que los personajes tienen la capacidad de tomar decisiones y sobre estas directrices avanza el relato que sigue el espectador. Otras películas, en cambio, plantean primeramente una estructura narrativa en la que se insertan las partes de una historia (situaciones y personajes) de manera arbitraria, en la que el meganarrador (autor) organiza una película. He denominado estos tipos de películas como “horizontales” y “en profundidad”; horizontales debido a la analogía entre la línea de tiempo de una película y como se grafica en los *softwares* de edición no lineal. El término en profundidad es una analogía con un camino por el cual el protagonista guía la narración. A modo de ejemplo las películas de Rohmer plantean relatos en profundidad, mientras que *Magnolia*, *Memento* y *Perros de la calle* son películas horizontales.

En este caso podría decirse que la forma en que está planteada la película está completamente preparada y ordenada por un autor que, como jugando ajedrez, pone cada pieza en su lugar, cumpliendo cada una de éstas su función específica respecto a lo expresado hacia el espectador.

Esta forma de ver la narrativa de las películas concluye en mi propuesta principal, el hecho de que *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos* y otras películas horizontales como ella pueden utilizar el tratamiento temporal como recurso de expresión y comunicación en sí. Incluso más allá de las lagunas narrativas y otros efectos causados por el desorden cronológico de un relato, esta película comprueba que un efecto expresivo se ha causado sólo y exclusivamente alterando la cronología del relato, esto es, presentar durante toda la primera parte a dos desconocidos conocerse, haciendo creer al espectador, que nunca se habían visto. Un efecto similar se logra al repetir la primera escena casi al final del relato, como se describe en el análisis.

Si en un comienzo el presente estudio me parecía una tarea titánica, la película me parecía bastante compleja. Ahora que he terminado sé que no lo es tanto. El estudio analítico de *Eterno resplandor* me ha dado una mirada distinta sobre la película, he aprendido que cualquier película puede mirarse de manera sencilla una vez que se analice su complejidad. Finalmente, *Eterno resplandor* ha resultado un buen ejemplo para entender y entrar en el estudio de otras películas que utilicen métodos similares o que sean aun más complejas.

VI. BIBLIOGRAFÍA

1. Obras citadas

BORDWELL, David. *La narración en el cine de ficción*. Barcelona, Paidós, 1996. 364 p.

CASSETTI, Francesco y DI CHIO, Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona, Paidós, 1991. 278 p.

GAUDREAUULT, André y JOST, François. *El relato cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1995. 172 p.

2. Otras obras consultadas

BAZIN, André. *¿Qué es el cine?*. Madrid, Rialp, 1990. 395 p.

CHION, Michel. *Cómo se escribe un guión*. Madrid, Catedra, 2003. 219 p.

DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Barcelona, Paidós, 1985. 318 p.

ESTÉTICA del cine: Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje por Jacques Aumont “et al”. Barcelona, Paidós, 1996. 329 p.

MARTIN, Marcel. *La estética de la expresión cinematográfica*. Madrid, Rialp, 1958. 149 p.

NUEVOS conceptos de la teoría del cine por Robert Stam “et al”. Barcelona, Paidós, 1999. 271 p.

PINEL, Vincent. *El montaje: el espacio y el tiempo del filme*. Barcelona, Paidós, 2004. 96 p.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *El montaje cinematográfico*. Barcelona, Paidós, 1996. 287 p.

3. Referencias web

“*ESTÉTICA del cine: Espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*” por Jacques Aumont “et al”. [en línea], año 2002 <http://www.documentalistas.org.ar/nota-teoria.shtml?sh_itm=597897b5352ee94c0c686c22015808b8> [Consulta: Febrero 2009].

LUMIÈRE, Auguste & Louis. “Primi film” [en línea], YouTube, 12 de febrero de 2007 <http://www.youtube.com/watch?v=cBQ9wAAW_zs> [Consulta: Febrero 2009].

RAMÍRES, Christian. “*Delirios de forma y fondo*” [en línea], CivilCinema, 16 de marzo de 2003 <<http://www.civilcinema.cl/critica.cgi?c=9>> [Consulta: diciembre de 2008]

“*SOBRE la producción*” [en línea] disponible en el sitio web oficial de la película [sin fecha] <<http://www.eternalsunshine.com/main.html?section=trailer>> [en inglés] [Consulta: noviembre 2008]. Traducción [en línea] [sin fecha]: <http://www.primordiales.com.ar/estrenos/eterno_resplandor_de_una_mente_s.htm> [Consuta: noviembre 2008].

4. Documentación web

Filmografía Charlie Kaufman – Internet Movie Data Base
<http://www.imdb.com/name/nm0442109/>

Filmografía Michel Gondry – Internet Movie Data Base

<http://www.imdb.com/name/nm0327273/>

Videografía Michel Gondry – Music Video DataBase

<http://www.mvdbase.com/tech.php?last=Gondry&first=Michel>

Doumentación general

<http://www.imdb.com>

<http://www.labutaca.net>

<http://www.rae.es>

VI. APÉNDICES

1. Fichas técnicas filmografía Kaufman – Gondry

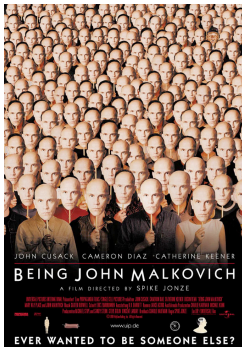
1.1. ¿Quieres ser John Malkovich?

Título original: ***Being John Malkovich*** (“Siendo John Malkovich”).

País: EE.UU.

Año: 2000.

Duración: 112 min.



Dirección: Spike Jonze.

Producción: Michael Stipe, Sandy Stern, Steve Golin y Vincent Landay.

Guión: **Charlie Kaufman.**

Fotografía: Lance Acord.

Montaje: Eric Zumbrunnen.

Música: Carter Burwell.

Diseño de producción: K. K. Barrett.

Elenco: John Cusack (Craig Schwartz), Cameron Díaz (Lotte Schwartz), Catherine Keener (Maxine), Mary Kay Place (Floris) y John Malkovich (John Malkovich).

Sinopsis:

La vida de Craig Schwartz está llegando al final de un ciclo. Craig es un marionetista callejero con un gran talento, pero él tiene la impresión de que su vida carece de sentido. Nueva York ha cambiado mucho y la gente no le presta mucha atención. Lleva diez años casado con Lotte, que trabaja en una tienda de animales y está obsesionada con su trabajo. Él consigue encontrar trabajo en la planta 7½ del edificio Mertin-Flemmer de Manhattan, donde encuentra una pequeña puerta que le permite el acceso a un pasillo secreto que le aspira y que le permite descubrir como ser John Malkovich.

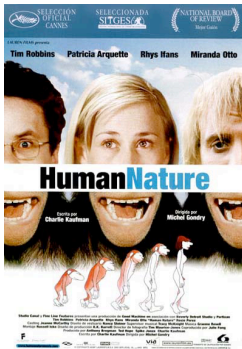
1.2. Human Nature

Título original: ***Human Nature*** (“Naturaleza Humana”)

Países: EE.UU. y Francia

Año: 2001

Duración: 86 min.



Dirección: **Michel Gondry.**

Guión: **Charlie Kaufman.**

Producción: Anthony Bregman, Ted Hope, Spike Jonze y Charlie Kaufman.

Música: Graeme Revell.

Fotografía: Tim Maurice-Jones.

Montaje: Russell Icke.

Diseño de producción: K.K. Barrett.

Dirección artística: Peter Andrus.

Vestuario: Nancy Steiner.

Elenco: Tim Robbins (Nathan Bronfman), Patricia Arquette (Lila Jute), Rhys Ifans (Puff), Miranda Otto (Gabrielle), Rosie Pérez (Louise), Hilary Duff (Lila Jute joven), Stanley DeSantis (Doctor), Peter Dinklage (Frank), Toby Huss (Padre de Puff), Bobby Pyle (Puff joven).

Sinopsis:

Una parodia filosófica, "Human Nature" hace un seguimiento de los altibajos de un científico obsesivo, Nathan Bronfman (Tim Robbins), de una naturalista, Lila Jute (Patricia Arquette) y del hombre que ellos descubren, Puff (Rhys Ifans), nacido y criado en estado salvaje. Mientras el científico entrena al hombre salvaje, Lila lucha por preservar el pasado simio del hombre, que representa la libertad envidiable para muchos. En la lucha por el poder, un triángulo de amor poco frecuente emerge exponiendo la perversidad del corazón humano y las idiosincrasias de la mente civilizada.

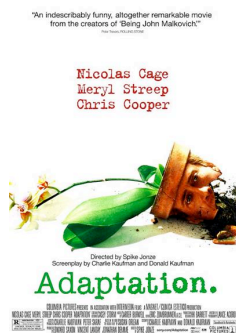
1.3. El ladrón de orquídeas

Título original: ***Adaptation.*** ("Adaptación.")

País: EE.UU.

Año: 2002.

Duración: 114 min.



Dirección: Spike Jonze.

Guión: **Charlie Kaufman** y Donald Kaufman; basado en una obra de Susan Orlean.

Producción: Jonathan Demme, Vincent Landay y Edward Saxon.

Música: Carter Burwell.

Fotografía: Lance Acord.

Montaje: Eric Zumbrunnen.

Diseño de producción: K. K. Barrett.

Dirección artística: Peter Andrus.

Vestuario: Casey Storm y Ann Roth.

Elenco: Nicolas Cage (Charlie Kaufman / Donald Kaufman), Meryl Streep (Susan Orlean), Chris Cooper (John Laroche), Tilda Swinton (Valerie), Cara Seymour (Amelia), Rheagan Wallace (Kim Canetti), Jane Adams (Margaret), John Cusack, Agnes Baddoo, Paul Fortune, Paul Jasmin, Brian Cox.

Sinopsis:

A pesar del éxito logrado con el primer guión que produjo y por el cual recibió una nominación al Oscar, Charlie Kaufman (Nicolas Cage) está plagado de inseguridades tanto en su carrera como en su vida personal. Cuando es contratado para adaptar "El ladrón de orquídeas", un libro acerca del fanático injertador de orquídeas John Laroche (Chris Cooper), Charlie se queda completamente perplejo. Aunque en la superficie el libro trata de las aventuras de Laroche como colector furtivo de orquídeas en los Everglades de la Florida, en el fondo la historia trata del deseo que existe en todos nosotros de experimentar la pasión. Este deseo se ha apoderado de la vida de la autora del libro, Susan Orlean (Meryl Streep) y Charlie se da cuenta de que a él le sucede lo mismo.

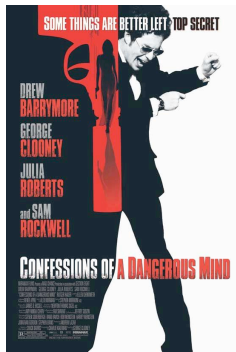
1.4. Confesiones de una mente peligrosa

Título original: ***Confessions of a Dangerous Mind***

Países: USA, Canadá y Alemania.

Año: 2002.

Duración: 113 min.



Dirección: George Clooney.

Guión: **Charlie Kaufman**; basado en el libro de Chuck Barris.

Producción: Andrew Lazar.

Producción ejecutiva: Steven Soderbergh y Rand Ravich.

Música: Alex Wurman.

Fotografía: Newton Thomas Sigel.

Montaje: Stephen Mirrione.

Diseño de producción: James D. Bissell.

Dirección artística: Isabelle Guay, Nicolas Lepage y Jean-Pierre Paquet.

Vestuario: Renée April.

Elenco: Sam Rockwell (Chuck Barris), Drew Barrymore (Penny), George Clooney (Jim Byrd), Julia Roberts (Patricia Watson), Rutger Hauer (Keeler), Kristen Wilson (Loretta), Maggie Gyllenhaal (Debbie), Jennifer Hall (Georgia), David Hirsh (Freddy Cannon), Chuck Barris, Jim Lange, Gene Patton, Jaye P. Morgan, Dick Clark.

Sinopsis:

Joven, energético y entregado a su encumbrada carrera para la floreciente industria televisiva, Chuck Barris (Sam Rockwell) se ve perseguido por un tipo sospechoso que no tarda en atraerlo hacia un mundo oculto y peligroso: el de los agentes de la CIA. Mientras Barris cobra notoriedad como dinámico productor

televisivo, creando populares e innovadores concursos como The Newlywed Game, o The Gong Show, que presenta él mismo, también va cometiendo asesinatos con regularidad en nombre del gobierno de los EE.UU. A medida que el índice de audiencia sube, Barris va incorporando los shows a su vida secreta: las parejas ganadoras de The Dating Game se ven embarcadas hacia al fabuloso Helsinki o al romántico Berlín Oeste para la cita de sus vidas. No se trata de París, pero proporciona a Barris, en funciones de carabina, una coartada perfecta para sus misiones secretas. Mientras Barris se divierte con el glamour de sus dos mundos "el showbusiness y el espionaje", comienza a perder el control de su vida. Se ve dividido entre la mujer que le ama y la misteriosa mujer de sus fantasías. Empieza a ser objeto de crítica por parte del público, que le acusa de contaminar las ondas y descubre que un agente traidor planea asesinarle. Barris debe recobrar el control de su vida, en ambos mundos.

1.5. Eterno resplandor de una mente sin recuerdos

Título original: ***Eternal sunshine of the spotless mind*** ("Eterno resplandor de una mente inmaculada").

País: EE.UU.

Año: 2004.

Duración: 108 min.



Dirección: **Michel Gondry.**

Guión: **Charlie Kaufman**; basado en un argumento de Michel Gondry, Charlie Kaufman y Pierre Bismuth.

Producción: Steve Golin y Anthony Bregman.

Música: Jon Brion.

Fotografía: Ellen Kuras.

Montaje: Valdís Óskarsdóttir.

Diseño de producción: Dan Leigh.

Dirección artística: David Stein.

Vestuario: Melissa Toth.

Elenco: Jim Carrey (Joel Barish), Kate Winslet (Clementine Kruczynski), Kirsten Dunst (Mary Svevo), Mark Ruffalo (Stan), Elijah Wood (Patrick), Tom Wilkinson (Dr. Howard Mierzwiak), Thomas Jay Ryan (Frank), Jane Adams (Carrie), David Cross (Rob), Ryan Whitney (Joel niño) y Lola Daehler (Clementine niña).

Sinopsis:

Joel (Jim Carrey) recibe un terrible golpe cuando descubre que su novia Clementine (Kate Winslet) ha hecho que borren de su memoria todos los recuerdos de su tormentosa relación. Desesperado, se pone en contacto con el creador del proceso, el Dr. Howard Mierzwiak (Tom Wilkinson), para que borre a Clementine de su memoria. Pero cuando los recuerdos de Joel empiezan a desaparecer de pronto redescubre su amor por Clementine. Desde lo más profundo de su cerebro intentará parar el proceso. Mientras el Dr. Mierzwiak y su equipo le persiguen a través del laberinto de sus recuerdos, está claro que Joel simplemente no puede quitarse a Clementine de la cabeza.

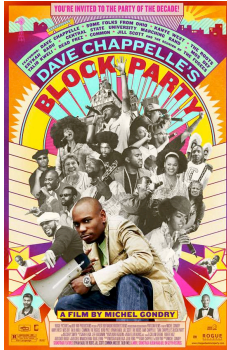
1.6. Dave Chappelle's Block Party

Título original: ***Dave Chappelle's Block Party*** ("La Fiesta del Barrio de Dave Chappelle").

País: EE.UU.

Año: 2005.

Duración: 103 min.



Dirección: **Michel Gondry.**

Guión: Dave Chappelle.

Producción: Dave Chappelle, Bob Yari, Julie Fong.

Música: Corey Smyth.

Fotografía: Ellen Kuras.

Montaje: Jeff Buchanan, Sarah Flack y Jamie Kirkpatrick.

Diseño de producción: Lauri Faggioni.

Dirección artística: Peter Zumba.

Vestuario: Whitney Kyles.

Elenco: Dave Chappelle, Mos Def, Talib Kweli, Erykah Badu, Kanye West, Big Daddy Kane, The Fugees, The Roots, Common, Freeway, Dead Prez, Cody Chestnutt.

Sinopsis:

Block Party muestra al comediante Dave Chappelle con todo un nuevo show de comedia improvisada, junto con Kanye West, Mos Def, Erykah Badu, Dead Prez, Jill Scott y The Roots, entre otros, en una presentación única que no se repetirá. La combinación de comedia y música fue filmada en una fiesta que Chappelle lanzó en Brooklyn, Nueva York.

1.7. La ciencia del sueño

Título original: **La Science des Rêves** ("La ciencia del sueño").

País: Francia.

Año: 2006.

Duración: 105 min.



Dirección y guión: **Michel Gondry**.

Producción: Georges Bermann.

Música: Jean-Michel Bernard.

Fotografía: Jean-Louis Bompont.

Montaje: Juliette Welfling.

Diseño de producción: Pierre Pell y Stéphane Rozenbaum.

Vestuario: Florence Fontaine.

Elenco: Gael García Bernal (Stéphane Miroux), Charlotte Gainsbourg (Stéphanie), Alain Chabat (Guy), Miou Miou (Christine Miroux), Aurélia Petit (Martine), Sacha Bourdo (Serge), Pierre Vanneck (Sr. Pouchet), Emma de Caunes (Zoé), Stéphane Metzger (Sylvain), Alain de Moyencourt (Gerard).

Sinopsis:

La ciencia del sueño narra las desventuras de Stéphane (Gael García Bernal), un joven artista gráfico en cuyo cerebro se emite un programa de televisión en continua pugna con la realidad. Aterrizado en París con la esperanza de un buen trabajo y tras entrar en contacto con una nueva vecina, Stéphanie (Charlotte Gainsbourg), la posibilidad de un romance se abrirá paso en su onírico universo de cartón.

1.8. Be Kind Rewind

Título original: ***Be Kind Rewind*** (“Rebobine, Por Favor”).

País: EE.UU.

Año: 2008.

Duración: 101 min.

Género: Comedia.



Dirección y guión: **Michel Gondry**.

Producción: Georges Bermann y Julie Fong.

Música: Jean-Michel Bernard.

Fotografía: Ellen Kuras.

Montaje: Jeff Buchanan.

Diseño de producción: Dan Leigh.

Vestuario: Rahel Afiley-Salmon y Kishu Chand.

Elenco: Jack Black (Jerry), Mos Def (Mike), Danny Glover (Sr. Fletcher), Mia Farrow (Srta. Falewicz), Melonie Diaz (Alma), Sigourney Weaver (Sra. Lawson).

Sinopsis:

Mientras Jerry intenta sabotear la planta eléctrica que, según él, le derrite el cerebro, acaba magnetizado y sin querer consigue borrar todas las cintas del anticuado videoclub donde trabaja Mike, su mejor amigo. Para mantener a la escasa clientela, Jerry y Mike deciden realizar un remake de una de las películas en la chatarrería de Jerry. Y se quedan asombrados al descubrir que su versión de la película es un

auténtico éxito. Mike, Jerry y unos cuantos amigos del vecindario empiezan entonces a dedicarse a la producción de remakes, desde “Los Cazafantasmas” a “King Kong”. No sólo consiguen dar un nuevo impulso al videoclub, sino a toda la comunidad.

2. Descomposición y clasificación: *Eterno resplandor de una mente sin recuerdos*

Al siguiente esquema de descomposición secuencial se le han agregado signos visuales que demuestran su pertenencia a una clasificación vertical, según su temporalidad, tipo de imagen y color de pelo de Clementine, como se ha descrito en las páginas 50 y 51 de este documento.

2.1. *Significantes visuales clasificación vertical*

Subrayado y cursiva según temporalidad

Sin subrayar:	Presente
<u>Subrayado:</u>	<u>Pasado</u>
<i>Cursiva:</i>	<i>Fuera del tiempo</i>

Color según tipo de imagen

Color azul:	Imagen objetiva
Color rojo:	Imagen mental
Color púrpura:	Imagen abstracta

Simbología de relación Joel – Clementine según color de pelo Clementine

(■) Tinte azul:	Sin relación y nuevo comienzo / Invierno (frío)
(■) Tinte marandina:	Ocaso y final / Otoño (hojarascas)
(■) Tinte rojo:	Pasión / Verano (pasión)
(■) Tinte verde:	Comienzo / Primavera (primer paso, esperanza)

2.2. Descomposición horizontal y clasificación vertical

1º Parte

Duración: 18 mins. (0 mins. – 18 mins.)

Episodio 1

Duración: 18 mins. (0 mins. – 18 mins.)

Temporalidad: Presente.

Tipo de imagen: [Objetiva](#).

Desde: [Joel despierta](#).

Hasta: [Patrick pregunta a Joel si necesita algo \(frente a casa de Clementine\)](#). (■)

Secuencias

1. [Joel despierta y toma un tren a Montauk](#).
2. [Joel arriba y reflexiona en la playa, donde también está Clementine](#). (■)
3. [Joel y Clementine cruzan miradas en un café, luego Clementine intenta llamar la atención de Joel mientras esperan el tren de regreso](#). (■)
4. [Joel y Clementine se conocen y conversan en el tren](#). (■)
5. [Joel arriba en la estación, lleva a Clementine en su automóvil](#). (■)
6. [Joel y Clementine conversan en automóvil, Clementine invita a Joel a entrar](#). (■)
7. [Joel y Clementine conversan y beben tragos](#). (■)
8. [Joel llega a casa, llama a Clementine](#).
9. [Joel y Clementine en el río congelado](#). (■)
10. [Joel espera a Clementine en su auto, Patrick le pregunta qué hace ahí](#). (■)

2º Parte

Duración: 78 mins. (18 mins. – 96 mins.)

Episodio 2

Duración: 17 mins. (18 mins. – 35 mins.)

Temporalidad: Pasado.

Tipo de imagen: **Objetiva** y **mental**.

Desde: Créditos, Joel llora en su auto.

Hasta: Joel toma conciencia del procedimiento de borrado.

Secuencias

11. Joel conduce llorando hasta su hogar (créditos). Patrick y Stan buscan la dirección. Joel llega a casa, se prepara para proceso de borrado. Patrick y Stan ingresan equipos en departamento de Joel.
12. Joel revive la entrada a su hogar como un recuerdo borroso.
13. Joel le cuenta a Rob y Carrie que Clementine le ha ignorado en la librería. Rob le muestra a Joel la tarjeta de borrado de Clementine. (■)
14. Joel visita Lacuna Inc. Le comenta visita a Carrie y Rob.
15. Joel se lamenta en su auto chocado, decide borrar a Clementine, busca objetos relacionados y los lleva a Lacuna Inc.
16. Joel conversa con Dr. Mierzwiak, comienza proceso de identificación objetos.
17. Stan y Patrick desordenan el sistema, Joel toma conciencia del procedimiento de borrado.

Episodio 3

Duración: 20 mins. (35 mins. – 55 mins.)

Temporalidad: Pasado.

Tipo de imagen: **Objetiva** y **mental**.

Desde: Joel y Clementine discuten por última vez. Clementine huye. (■)

Hasta: Joel decide cancelar el procedimiento de borrado. (■)

Secuencias

18. Joel y Clementine discuten por última vez. Clementine huye. (■)
19. Stan y Patrick conversan.
20. Joel persigue a Clementine en su automóvil chocado. Joel escucha conversación entre Patrick y Stan. (■) Patrick conversa con Stan sobre Clementine.
21. Joel come con Clementine, escucha conversación entre Stan y Patrick.

- 22. Joel bromea a Clementine haciéndose el muerto. (■)
- 23. Joel y Clementine discuten en un mercado. (■)
- 24. Mary llega a casa de Joel, conversan y beben tragos con Patrick y Stan.
- 25. Joel y Clementine conversan en la cama. Joel escribe y dibuja en su diario. (■)
- 26. Joel y Clementine comen en restaurante chino. (■)
- 27. Patrick llama a Clementine. (■) Joel lo oye, se transporta al momento en que Clementine le ignora en la librería. (■)
- 28. Clementine muestra a Joel su nuevo color de pelo. (■)
- 29. Stan y Mary conversan y bailan sobre la cama de Joel, mientras Patrick visita a Clementine y le obsequia el presente que Joel tenía preparado para ella. (■)
- 30. Joel y Clementine conversan y hacen el amor bajo la cortina. (■)
- 31. Joel y Clementine sobre el río congelado. Joel intenta cancelar el proceso acudiendo a su recuerdo con el Dr. Mierzwiak, quien además le confirma quien es Patrick. (■)

Episodio 4

Duración: 41 mins. (55 mins. – 96 mins.)

Temporalidad: Pasado.

Tipo de imagen: Objetiva y mental.

Desde: Joel decide cancelar el procedimiento. (■)

Hasta: Mary guarda los archivos de pacientes de Lacuna Inc.

Secuencias

- 32. Patrick le repite las palabras de Joel sobre el hielo a Clementine, quien reacciona negativamente. (■)
- 33. Joel y Clementine idean cómo detener el proceso de borrado. Joel transporta a Clementine a su niñez (y detienen el proceso). (■)
- 34. Debido a la emergencia Patrick y Mary llaman al Dr. Mierzwiak.
- 35. Joel le cuenta a Clementine sobre Patrick (bajo la mesa, en su niñez), (■) mientras Patrick y Clementine conducen. (■)

36. El Dr. Mierzwiak llega para corregir y logra continuar el proceso de borrado aplicando una inyección a Joel. Joel pasa de estar siendo bañado en el fregadero a un recuerdo con Clementine afuera de un autocine. (■)
37. Joel y Patrick comienzan una persecución. Finalmente Joel huye con Clementine a recuerdos humillantes de la infancia. (■)
38. El niño Joel es humillado por otros niños cuando una niña Clementine lo saca del lugar. Juegan, pero la niña Clementine desaparece. (■)
39. Clementine y Joel juegan con una almohada. Luego juegan en la playa nevada de Montauk. (■)
40. Mientras el Dr. Mierzwiak trabaja Mary le corteja y lo besa. La Sra. Mierzwiak los sorprende desde la calle, antes de marcharse advierte a Mary que ya tuvo algo con Mierzwiak, a lo que el Dr. confiesa; ella quiso el procedimiento.
41. Joel y Clementine conversan en la librería. (■)
42. Mary oye la cinta de archivo de su procedimiento que ha encontrado su propia oficina.
43. Joel y Clementine reviven el encuentro en que se conocieron, recorren la casa, conversan hasta que el último recuerdo se consume. (■)
44. El Dr. Mierzwiak ha terminado el procedimiento. El Dr. y Stan abandonan el departamento de Joel.
45. Joel despierta. Mary se marcha de su oficina y conversa con Stan. Joel toma el tren a Montauk. Mary lleva en su automóvil los archivos confidenciales de los pacientes cuyas memorias han sido borradas.

3º Parte

Duración: 12 mins. (96 mins. – 108 mins.)

Episodio 5

Duración: 12 mins. (96 mins. – 108 mins.)

Temporalidad: Presente y *fuera del tiempo*.

Tipo de imagen: **Objetiva** y **abstracta**.

Desde: **Clementine va en busca de cosas antes de irse a casa de Joel.**

Hasta: *Joel y Clementine juegan en la playa nevada.*

Secuencias

46. Clementine escucha mensaje de Patrick y retira el paquete enviado por Mary. Junto a Joel oyen la cinta en el automóvil; Joel hace bajar a Clementine. (■)
47. Antes de entrar a casa se encuentra con Patrick y lo envía al diablo. Clementine llora en su habitación, se dirige al departamento de Joel. (■)
48. Joel ha encontrado un dibujo de ella. Ambos oyen la cinta de Joel, luego conversan sobre lo mal que se sentirían estando juntos, pero lo aceptan. (■)
49. *Joel y Clementine juegan en la playa nevada.* (■)
50. *Créditos finales.*