Temporalitats narratives en la hiperficció cinematogràfica

Cas pràctic: *Black Mirror: Bandersnatch*,

del cinema al cinema interactiu.

Autor

Rubèn Requena Colominas

Director de TFG

Aurelio Castro Varela

Juny de 2019

Treball Final de Grau UOC

Resum

Temporalitats narratives en la hiperficció cinematogràfica és un treball d'investigació que neix amb la voluntat d'analitzar les estructures temporals no lineals del relat cinematogràfic, posant en relleu els recursos narratius emprats en el cinema per tal de desenvolupar aquestes estructures narratives. Aquestes narracions defugen de la linealitat cronològica i demanden una creixent participació activa de l'espectador com a pensador. Aquesta relació activa del cinema i l'espectador té la seva culminació en l'experimentació amb les narratives interactives de l'hipertext i del videojoc inscrites dins del relat cinematogràfic. A partir d'aquesta investigació ens proposem analitzar la recent pel·lícula interactiva de Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch,* que es desplega davant de l'espectador com a una experiència cinematogràfica a cavall entre l'obra hipertextual i el videojoc. Amb l'anàlisi de *Black Mirror: Bandersnatch,* en proposem descobrir quins són els trets característics que comparteix aquesta pel·lícula interactiva amb la narrativa no lineal del cinema, l'hipertext i el videojoc.

Paraules clau

Cinema, narrativa cinematogràfica, estructures temporals del cinema, temporalitats narratives, narrativa no-lineal, hipertext, hiperficció, Genette, relat i història, Deleuze, imatge-moviment, imatge-temps, Netflix, Black Mirror, Bandersnatch, videojoc, narracions interactives, cinema interactiu.

Resumen

Temporalidades narrativas en la hiperficción cinematográfica es un trabajo de investigación que nace con la voluntad de analizar las estructuras temporales no lineales del relato cinematográfico, poniendo de relieve los recursos narrativos empleados en el cine para desarrollar estas estructuras narrativas. Estas narraciones rehuyen de la linealidad cronológica y demandan una creciente participación activa del espectador como pensador. Esta relación activa del cine y el espectador tiene su culminación en la experimentación con las narrativas interactivas del hipertexto y del videojuego inscritas dentro del relato cinematográfico. A partir de esta investigación nos proponemos analizar la reciente película interactiva de Netflix, *Black Mirror: Bandersnatch*, que se despliega ante el espectador como una experiencia cinematográfica a caballo entre la obra hipertextual y el videojuego. Con el análisis de *Black Mirror: Bandersnatch*, nos proponemos descubrir cuáles son los rasgos característicos que comparte esta película interactiva con la narrativa no lineal del cine, el hipertexto y el videojuego.

Palabras clave

Cine, narrativa cinematográfica, estructuras temporales del cine, temporalidades narrativas, narrativa no-lineal, hipertexto, hiperficción, Genette, relato e historia, Deleuze, imagen-movimiento, imagen-tiempo, Netflix, Black Mirror: Bandersnatch, videojuegos, narraciones interactivas, cine interactivo.

Índex

Temporalitats narratives en la hiperficció cinematogràfica..... 1

*1. **Introducció**..... **6***

1.1. Metodologia 10

1.2. Objectius..... 12

2. Estructures de les temporalitats narratives cinematogràfiques..... 13

2.1. Genette i els grans conceptes de la temporalitat narrativa 13

2.1.1. El relat com a verb 14

2.1.2. Relat i història, la doble temporalitat de Genette..... 16

2.1.3. Ordre 17

2.1.3.1. Analepsis o *flashbacks.* 18

2.1.3.2. Prolepsis o *flash-forwards*..... 21

2.1.3.3. La simultaneïtat cinematogràfica 23

2.1.3.4. L'Ordre de Casetti i di Chio..... 25

2.1.4. La durada 28

2.1.4.1. La pausa..... 29

2.1.4.2. L'escena 30

2.1.4.3. El resum..... 32

2.1.4.4. L'el·lipsi..... 32

2.1.4.5. Allargament i el temps accelerat 34

2.1.4.6. Durada real i durada aparent 36

2.1.5. La freqüència 37

2.1.5.1. Freqüència simple 38

2.1.5.2. Freqüència múltiple..... 38

2.1.5.3. Freqüència repetitiva..... 39

2.1.5.4. Freqüència Iterativa..... 40

2.2. Deleuze, la imatge-moviment i la imatge-temps..... 42

2.2.1. La imatge-moviment..... 43

2.2.2. La imatge-temps 49

3. Estructures del temps interactiu..... 56

3.1. Estructures temporals de l'hipertext..... 56

3.1.1. *Afternoon, a story* de Michael Joyce 60
3.2. Estructures temporals del videojoc 62
3.2.1. Ordre 63
3.2.2. Durada 65
3.2.2.1. Resum i el·lipsi 67
3.2.2.2. Escena 67
3.2.2.3. Pausa 68
3.2.2.4. Allargament 69
3.2.3. Freqüència 70
4. Anàlisi 73
4.1. *Bandersnatch*. La primera pel·lícula interactiva de masses 73
4.2. Black Mirror 75
4.3. Argument 77
4.4. Estructura interactiva i disseny 78
4.5. Relat i història 82
4.6. Ordre 84
4.7. Durada 86
4.8. Freqüència 87
4.9. El sistema cristal·lí de *Bandersnatch* 89
5. Conclusions 94
6. Bibliografia 98

1. Introducció

L'any 300 aC Aristòtil assentava les bases narratives en la seva obra *Poètica*, en la qual expressava que la narració ha de mantenir unes regles inalterables, la presència seqüencial d'un inici, un nus i un desenllaç. Sota aquests paràmetres la trama no pot començar i acabar on l'autor vulgui s'ha de mantenir una coherència lineal en el temps. Resulta curiós com aquesta estructura secular aristotèlica s'ha convertit en un element dogmàtic en la història de la narrativa, convertit en una religió que inclús en l'actualitat encara mou alguns devots. El Dogma organitzatiu de la narrativa d'Aristòtil s'ha mantingut quasi immutable fins ben entrat el segle XX. No és fins a l'emergència de grans noms de la narrativa i la necessitat de descriure estats psicològics complexos que aquesta linealitat clàssica no va ser qüestionada. Autors com Marcel Proust i la seva obra *A la recerca del temps perdut* (1913-1927), James Joyce i el seu *Ulisses* (1922), i sobretot una de les grans figures de la literatura moderna, Jorge Luís Borges (1899-1986), trenquen aquesta seqüencialitat temporal i l'evolució de la causa-efecte en l'argument. Es comença a experimentar sota una concepció no lineal col·lidint amb les convencions aristotèliques. Com apunta Joan Campàs (2005):

> «Tot plegat responia a un sentiment que s'estava gestant en la societat del moment: per una banda les doctrines existencialistes s'exclamaven davant la impossibilitat de conèixer la realitat i, per l'altra, la societat quedava perplexa davant l'esclat de les dues grans Guerres Mundials. Ja res no era estable, la consciència de l'home canviava i s'adonava que davant un fet no només existia una visió, sinó multituds de visons que s'enfrontaven i es contraposaven». (p.115)

Destaquem a Borges perquè ha estat un dels primers autors a plantejar la possibilitat de realitats i universos paral·lels. Perquè les estructures i les idees dels seus relats ja exposaven principis als quals físics, teòrics de la física quàntica i l'astrofísica arribaren anys després. Temes com el temps, l'infinit, els somnis, els miralls, els laberints, les paradoxes i la identitat són recurrents amb Borges. La seva obra *El Jardin de senderos que se bifurcan* (1941) per exemple, esdevé una obra referencial i quasi un tractat per a la concepció de l'hipertext i les ficcions hipertextuals.

> «En todas las ficciones, cada vez que un hombre se enfrenta con diversas alternativas, opta por una y elimina las otras; en la del casi inextricable Ts'ui Pên, opta —simultáneamente— por todas. Crea, así, diversos porvenires, diversos

> tiempos, que también, proliferan y se bifurcan [...] En la obra de Ts'ui Pên, todos los desenlaces ocurren; cada uno es el punto de partida de otras bifurcaciones. Alguna vez, los senderos de ese laberinto convergen; por ejemplo, usted llega a esta casa, pero en uno de los pasados possibles usted es mi enemigo, en otro mi amigo». (Borges, 1999, p.116)

Llegint aquest fragment de Borges no podem negar que ens està desvetllant el que anys després serà descrit com a narrativa hipertextual. Però per fer realitat aquest concepte abans; l'enginyer Vannevar Bush hauria de publicar el seu article *As we may think* (1945) on afirmava que la ment actua per associacions d'idees. Sota aquesta premissa neix el seu projecte *Memex*, un aparell capaç d'emmagatzemar dades, textos i comunicacions en forma de base de dades i de traçar camins diversos per accedir a la seva consulta. Cercava noves formes de classificació i consulta d'informació adaptada a la ment humana; Uns quants anys més tard el programador Theodor Nelson s'havia de convertir en un dels pares del que avui coneixem com a *World Wide Web* i també el primer a encunyar els termes hipertext i hipermèdia en el context del seu projecte fallit Xanadú (1960), consistent en crear una biblioteca en línia amb tota la literatura de la humanitat, podent veure un mateix text en múltiples contextos sense necessitat de duplicar-lo. Aquestes són les primeres llavors que han fet possible la germinació de les narracions hipertextuals que George P. Landow, autor del llibre *Hipertexto 3.0* (2006) definia de la següent manera:

> «En S/Z, Roland Barthes describe un ideal de textualidad que coincide exactamente con lo que se conoce como hipertexto electrónico, un texto compuesto de bloques de palabras (o de imágenes) electrónicamente unidos mediante múltiples trayectos, cadenas o recorridos en una textualidad abierta, eternamente inacabada y descrita con términos como enlace, nodo, red, trama y trayecto. [..] Se crea un texto que el lector experimenta como no lineal o, mejor dicho, como multilineal o multisecuencial». (pp. 24-25)

Entrem de ple en el terreny d'un concepte que cada cop pren més força, l'hiperficció, concepte que neix d'unir l'hipertext amb la narració de ficcions. Les hiperficcions es desenvolupen com a narracions compostes per un conjunt de fragments de textos o altres elements com la imatge i el so (en el cinema), relacionades entre elles per enllaços creant obres on no existeix un únic camí establert. El lector o espectador té la possibilitat d'escollir el seu camí entre les possibilitats ofertes per l'autor.

Gràcies a aquestes influències el cinema no ha trigat segles a recórrer aquest camí i trencar les seves estructures narratives lineals. El cinema s'ha desenvolupat més o menys en consonància amb el context històric i la seva evolució tecnològica, fins a recórrer l'inevitable camí de l'experimentació amb la interacció.

Aquest treball s'elabora des de la passió pel cinema i l'audiovisual. Des de l'interès per les fragmentacions de la temporalitat representades en els diferents àmbits de les arts. Des d'una necessitat incessant de saber perquè la narrativa no-lineal és tan captivadora. Serà perquè ens fa pensar més? Serà perquè trobem en ella una forma més natural del pensament que ens remet a la memòria i a les seves associacions?

Sabem que la linealitat ens resulta convencional, de vegades avorrida i sense secrets. A les persones ens apassionen els trencaclosques, les situacions que no són el que semblen. Ens agrada desemmascarar les parts ocultes en el revers de les imatges. Ens atrauen les construccions laberíntiques i deixar-nos atrapar per intentar sortir airosos davant d'un repte interpretatiu. A les persones també ens agrada imaginar. Creure que el món no és tal com el percebem, que podem saltar les fronteres de la realitat tot i que no les concebem. Sovint ens agradaria tornar enrere i repetir determinades accions per treure'ns del cap el fet de pensar què hagués passat si en aquella situació haguéssim actuat d'una altra manera, solucionant passats que ens turmenten i que retornen com a presents. Però sobretot ens agrada projectar futurs com a multiversos oberts a infinites possibilitats. Volem poder controlar el temps; dilatar aquells moments de plaer, contraure aquells de dolor tot desitjant que passin ràpidament, saltar aquells moments tediosos d'espera i intranscendència. En definitiva anhelem manipular el temps, estirar-lo, contraure'l, congelar-lo i revertir-lo al nostre gust en aquesta incessant carrera a la qual ens sotmet dirigint-nos cap a un final on la mort és assegurada.

Potser per aquest motiu ens agrada tant el cinema, per aquest sentiment d'apoderament del temps, de jugar amb ell per representar-nos com a persones, apropiar-nos de l'esdevenir d'un món que mai arribem a comprendre del tot. Les ficcions narrades amb un principi de no-linealitat sovint converteixen la pantalla en un mirall que ens retorna la imatge interna del que som, volem ser, podríem ser, érem o serem. Sempre camins que es bifurquen, que retornen com un déjà-vu i que defineixen allò que som, capes de passat i present continus que es projecten cap al futur.

La digitalització de l'audiovisual ha suposat un abans i un després en aquesta apropiació temporal, dotant el mitjà de noves i millors tècniques per la manipulació de la imatge i el temps utilitzant les eines de muntatge no-lineal. El digital obre nous mons a explorar. Desarrelar la imatge cinematogràfica del cel·luloide implica l'emergència de noves maneres d'apropiació del temps de la imatge i la possibilitat d'experimentar amb major llibertat la fragmentació de l'espai i del temps. La imatge convertida en dades digitals planta un germen de possibilitats infinites, una d'elles reconvertir el cinema en una base de dades navegable, hipertextual, on l'espectador pugui experimentar i interactuar amb les ficcions quasi com en un videojoc.

Els relats interactius audiovisuals, que anomenarem hiperficcions cinematogràfiques, donen a llum encara amb timidesa aquests anhels humans que abans plantejàvem. Poden fer-nos sentir més lliures en un mitjà tradicionalment encotillat. Ens permeten la il·lusió d'apropiar-nos del relat i de submergir-nos cada cop més dins de les ficcions, percebent-les en el pensament quasi com a reals. Les hiperficcions ens inscriuen dins del relat per experimentar amb les seves temporalitats; tornar enrere, refer els nostres passos i canviar aquella maleïda decisió que ens ha portat cap a una conseqüència no desitjada, descobrir les diferents històries, entrar en un laberint de cares ocultes i fer-les emergir, jugar amb les capes coexistents del temps i desfer-nos d'una vegada per totes amb la percepció lineal del temps en l'home.

Creiem doncs que és interessant posar en relleu els mecanismes narratius que han portat al cinema cap a una narrativa fragmentada i ramificada i en definitiva cap a reflectir una consciència més moderna del món. Esperem que aquesta exploració de l'audiovisual cap a la interactivitat no quedi tan sols en una anècdota dels nostres temps o en una simple aportació lúdica al mitjà, ja que portem un grapat d'anys dient que el cinema està morint i possiblement està més viu que mai en aquesta eclosió fragmentària del digital. El camí de la linealitat temporal ja sabem cap a on porta, cap al final o cap a la mort.

Fruit també d'aquesta resistència a les visions apocalíptiques que pronostiquen una mort del cinema, neix aquest treball estructurat en tres blocs. En el primer bloc, desentrellarem de forma minuciosa i amb exemples pràctics els principals mecanismes que el cinema ha emprat per trencar la linealitat del relat audiovisual. Una exploració que com veurem beu directament dels estudis literaris. Afegirem també reflexions i concepcions més filosòfiques de les estructures temporals cinematogràfiques. El segon bloc estarà centrat en les estructures temporals digitals de l'hipertext i dels videojocs, on

veurem les principals característiques temporals d'aquests mitjans interactius i com els mecanismes temporals literaris i cinematogràfics es desdibuixen amb la incidència d'un nou subjecte temporal, l'usuari. Aquests dos blocs teòrics i conceptuals ens dotaran d'eines per desenvolupar el tercer i últim bloc, l'anàlisi dels mecanismes temporals de l'hiperficció cinematogràfica *Black Mirror: Bandersnatch*. La pel·lícula posa a prova un nou tipus de ficció audiovisual dins de les plataformes VOD. Tot i no ser la primera pel·lícula interactiva trobada en els circuits comercials, sí que avança en complexitat reflexiva respecte a les seves predecessores. *Bandersnatch* no només ens deixa escollir entre un camí o un altre, entre una decisió i una altra, sinó que tota la seva existència és un gran i apassionant assaig sobre els límits de la narrativa i de la llibertat.

1.1. Metodologia

Per a abordar aquesta proposta de TFG ha calgut realitzar una extensa recerca bibliogràfica per determinar els continguts dels dos grans blocs teòrics. Tan bon punt vam proposar-nos desentrellar els secrets de la temporalitat cinematogràfica i digital, ben poc coneixíem al voltant de la seva configuració més que el fruit recollit de l'experiència com a espectador. El treball ha estat una àrdua tasca de lectura incessant i a contrarellotge per dotar-nos d'eines per a comprendre i exposar les principals característiques de les relacions temporals del relat de ficció en el cinema i en els mitjans digitals interactius. Hi ha molt escrit al voltant del món cinematogràfic; la seva estructuració com a llenguatge i la seva configuració formal, espacial i dialèctica, però pocs són els autors que han abordat l'anàlisi fílmica des d'un vessant purament temporal malgrat ser un dels aspectes que considerem cabdals i de més transcendència a l'hora d'elaborar i estudiar una ficció cinematogràfica.

Intentant establir unes bases sòlides d'estudi durant la lectura dels diversos autors, ens hem sentit com si naveguéssim dins d'un hipertext: autors referenciant-se els uns als altres, saltant d'una publicació a una altra i cercant algunes referències d'origen, com si fossin hipervincles en mig d'un caòtic desplegament de conceptes i d'autors que com en una base de dades necessitàvem estructurar en unes poques pàgines. Certament ha estat complicada la comesa d'ordenar i jerarquitzar alguns dels conceptes principals de temporalitat narrativa; els autors i pensadors llegits sovint utilitzen un to assagístic en el

seu estudi que tendeix al desordre i de vegades inclús ens hem trobat amb la sorpresa que no acabaven desenvolupant algunes idees plantejades. Hi ha hagut doncs una difícil tasca d'acotació dins del mar de referents en el que hem navegat, descartant-ne molts que finalment no hi figuren en el treball però que de ben segur hi són reflectits en essència. Hem pogut observar en les diferents lectures dels diversos autors que l'anàlisi temporal cinematogràfica pren com a referència les figures literàries establertes per Genette a la seva obra Figuras III (1978). És per aquest motiu que, a mesura que ha estat possible, hem volgut mantenir l'esquelet Genettià prolongant-lo en els diferents blocs del treball, establint relacions anàlogues o diferenciades per tal d'observar com han evolucionat i s'han desdibuixat aquestes figures temporals narratològiques dins l'àmbit cinematogràfic, hipertextual i en els videojocs.

Per tal d'evitar presentar la configuració del relat no-lineal tan sols des d'un vessant tan pragmàtic i quedar reduït a simples recursos narratius, hem volgut afegir una concepció més filosòfica de la temporalitat de les imatges cinematogràfiques de la mà de Gilles Deleuze. Autor embullat i enrevessat com la majoria de filòsofs moderns però no per això extremadament interessant. Destaquem la complexitat de sintetitzar les idees generals d'aquest filòsof, ja que tan sols un dels seus llibres mereixerien un TFG a part. Però no ens podíem resistir incloure'l per tal d'enriquir el marc teòric i l'anàlisi del cas pràctic des d'un altre vessant més profund del cinema com a mitjà que estableix una nova manera de pensar el món i la seva inscripció en el temps.

Per altra banda hi ha hagut un exercici de revisió de films per tal d'exemplificar els conceptes descrits, cercant aquells fragments de pel·lícules que fossin representatius de les idees desenvolupades. En aquest sentit hem pretès donar al marc teòric un caire didàctic i pràctic, posant a l'abast d'un simple clic en una imatge la possibilitat de veure, en vídeos penjats a la xarxa, aquells exemples descrits. D'aquesta manera també hem reforçat la idea d'hipervincle per tal de no encotillar aquest TFG a una simple lectura lineal. En els casos que no hem trobat a internet aquells fragments representatius que cercàvem, hem procedit a la captura i edició dels vídeos i els hem penjat al nostre compte de YouTube, tenint força problemàtica de bloqueig per drets d'autor en un algoritme cada cop més restrictiu de YouTube.

Finalment hem realitzat un treball de visionament repetit de la recent pel·lícula interactiva *Black Mirror: Bandersnatch* per tal de desentrellar el seu laberíntic recorregut narratiu, els seus mecanismes i recursos generals, corroborant si gran part dels conceptes

i reflexions desplegats durant el treball poden ser aplicats en l'anàlisi del d'aquest film interactiu.

1.2. Objectius

L'objectiu principal que persegueix aquest TFG és fer un estudi de les estructures narratives no-lineals en les obres cinematogràfiques i en les obres digitals, per tal de descobrir les seves característiques i la seva influencia en les ficcions audiovisuals interactives modernes.

Per assolir aquest objectiu principal és necessari:

- Estudiar i analitzar les temporalitats narratives dels relats cinematogràfics i hipertextuals per establir una evolució conceptual de la narrativa no-lineal en el cinema i en els contextos narratius digitals.

- Conèixer com s'articulen les figures temporals narratives en les ficcions cinematogràfiques i comprendre les seves manifestacions temporals com a mitjà.

- Definir el ressò d'aquestes estructures i les seves desfiguracions en els contextos digitals interactius de l'hipertext i els videojocs.

D'aquesta manera podrem reflexionar al voltant de la vigència d'aquests estudis de les temporalitats en un producte audiovisual interactiu actual com *Black Mirror: Bandersnatch.* Aplicarem part dels conceptes teòrics desplegats cercant les seves manifestacions en aquesta pel·lícula, buscant semblances i diferències a partir d'una anàlisi comparativa dels referents.

2. Estructures de les temporalitats narratives cinematogràfiques

2.1. Genette i els grans conceptes de la temporalitat narrativa

A Gérard Genette, escriptor, crític i teòric literari francès, li devem l'establiment de les bases narratològiques de la literatura. És en el seu recull d'assajos *Figuras III* (1972), un clàssic i obra referencial per a l'estudi de la narrativa literària, on posa tota la carn a la graella per a fer una anàlisi profunda, contemporània i quasi científica de l'art de narrar. No és estrany doncs que gran part dels teòrics cinematogràfics hagin pres com a base d'estudi de la narratologia cinematogràfica la categorització establerta per Genette a la narrativa literària. La solidesa en la base dels seus arguments ha fet que les seves estructures es mantinguin quasi immutable al transcurs del temps, han sobreviscut a diverses transmutacions i han transcendit el marc literari per fer el salt per exemple al cinema.

Tot i que té un ampli consens al ser tractat com a l'art de narrar en imatges en moviment, el cinema «parla» un llenguatge molt diferent del literari; amb configuracions i signes específics substancialment diferenciats del llenguatge escrit a causa de la seva naturalesa visual i més endavant també sonora, que l'aproximen a la idea d'art total en una sort de fusió d'arts. Aquesta relació de sinestèsia de les arts interactuants, i la influència que exerceixen entre elles, fan sovint que un marc teòric amb voluntat de sintetitzar alguns aspectes formals de la narrativa cinematogràfica faci aigües des d'una perspectiva més crítica i primmirada. Sempre que es produeix una síntesi conceptual per tal de normativitzar, categoritzar i sistematitzar, sovint ens trobem navegant en un marc d'excepcions que contradiuen la «norma», especialment en àmbits artístics tan expressius com el cinema.

Si hi ha però una categoria narrativa que suscita menys discrepàncies per aquells autors que han estudiat la narrativa cinematogràfica, aquesta és el temps. La unanimitat dels estudiosos a l'hora de subscriure com a vigents els esquemes temporals del relat literari de Genette és sorprenent. Tots mantenen l'esquelet genettià quasi intacte només que amb algunes variacions o rectificacions.

Per tal de no perdre'ns en un marc teòric feixuc, lent de llegir i confús com l'obra de Genette, hem intentat ordenar i jerarquitzar d'una forma entenedora i accessible l'estudi

del temps en la narrativa cinematogràfica des de la perspectiva de diversos autors. Aquest estudi neix amb la pretensió única de desenvolupar un marc teòric referencial, obert a la reflexió i perquè no a la contradicció, que ens serveixi de base per tal de dotar d'eines contrastades l'anàlisi temporal d'un film.

2.1.1.El relat com a verb

En l'obra *Figuras III* (Genette, 1972), l'autor estableix una analogia entre el relat i el verb que el porten a afirmar que els relats, com els verbs, estan dotats d'un temps, un mode i una veu. Genette legitima aquesta afirmació amb la possibilitat de reduir l'argument de L'Odissea d'Homer a una simple expressió, «Ulisses torna a Ítaca». Si prenem aquesta expressió com a vàlida, podríem afirmar que el relat de L'Odissea és una extensió literària fonamentada per aquesta única acció determinada pel verb tornar. És a partir d'aquesta premissa que entenem la configuració de l'obra de Genette, estructurada en aquests tres àmbits, temps, mode i veu.

Introduïm aquesta reflexió de Genette perquè resulta curiós com una anàlisi literària del temps fonamentada en el verb ha estat la base sobre el qual s'han estructurat també els estudis de les temporalitats narratives del cinema, un cinema que és essencialment imatge, una imatge que si alguna cosa li manca és un verb que en determini la temporalitat. Aquesta manca de verb obre un nou meló sobre el qual Jost i Gaudreault (1995) debaten al seu llibre *El relato cinematográfico*. Quin temps té la imatge fílmica?

Aquesta reflexió està plantejada quasi com un debat en el llibre, atorgant rellevància a les veus de diferents autors, i utilitzant-les per refutar o reafirmar algunes tesis i per fer volar coloms cap a una línia de pensament que sembla plantejar una cosa oberta quasi mística i filosòfica però que finalment cau en picat per acabar sent una anàlisi sintètica, empírica i massa formalista.

Els autors citen a Barthes i a Metz per situar-nos en una dicotomia temporal entre passat (fotografia) i present (cinema): Si la fotografia sembla presentar-nos alguna cosa que ja ha succeït, un «haver-estat-allí» (Barthes, 1986), el cinema s'aproxima a la sensació «d'estar allí en viu» (Metz, 1972, p.16).

Per expressar aquesta indefinició de la imatge fílmica entre present i passat ens situen sota el següent exemple: Si entréssim a mitja sessió amb la pel·lícula ja començada

no seríem capaços de discernir si l'escena que es desenvolupa en aquell moment és una tornada enrere o pertany a la seqüència cronològica dels esdeveniments narrats. Això succeeix perquè a la imatge cinematogràfica, contràriament a la narració escrita, no conté un verb que ens situï immediatament dins d'un pla temporal. Aquest exemple ens portaria a afirmar el que apunta Metz, que la imatge cinematogràfica només coneix un temps. Com també apunta Laffay (1973, p.18) «En el cine todo está siempre en presente». Metz també diferencia entre la imatge fílmica (sempre en present) i el film (sempre en passat), apel·lant que el cinema mostra un present fílmic, un ara per l'espectador, revelant una acció que ja ha succeït, és a dir, que ha estat filmada en el passat. Gaudreault i Jost batejaran aquest fenomen fent referència a «la cosa filmada» i «la recepció fílmica».

La imatge fílmica presenta doncs una problemàtica temporal. Si en la gramàtica del text escrit hi trobem el verb com l'element essencial per determinar la temporalitat del discurs, a la imatge fílmica en tant que unitat visual, li manca aquesta figura que determini una situació temporal quan es reprodueix davant de l'espectador, «El espectador siempre percibe el movimiento como actual» (Metz, 1972, p.18).

Realitzant un paral·lelisme amb la figura gramatical del verb, Jost i Gaudreault posen en entredit les afirmacions de Metz i Laffay i replantegen una nova definició de la imatge fílmica feta a partir del mode i no del temps verbal. Els autors afirmen que la imatge fílmica hauria d'estar definida pel seu mode, l'indicatiu. L'indicatiu ens serveix per a expressar accions reals o objectives que es van realitzar, es realitzen, es realitzaran o es realitzarien. L'indicatiu és per tant un mode verbal que aglutinaria tant passat, present, futur com condicional d'un procés o acció. És en aquest punt que les paraules dels autors desprenen màgia i doten d'entitat pròpia i d'una aura de misticisme la imatge fílmica contra l'absolutisme de Metz i Laffay que supediten la imatge al present de l'espectador. D'aquesta manera sembla que la imatge fílmica es desvinculi de la condició d'imatge de consum i de tot discurs del relat, per atorgar-li una condició oberta i relativa que en l'exhibició del film podrà ser contextualitzada per determinar-ne una condició temporal concreta. Així doncs, com en el gat dins la caixa de Schrödinger en què el sistema quàntic contempla la superposició d'estats, (és viu o mort alhora) fins que no s'obre la caixa i es manifesta l'un o l'altre als ulls de la persona, la imatge fílmica conté un tot temporal (diversos estats temporals) fins que és inclosa dins d'un relat, circumscrita a una història i exhibida a l'espectador. És llavors quan la imatge fílmica desvetlla un únic estat del seu sistema temporal.

Finalment però, la reflexió que apuntava cap a un tot temporal obert que definia la imatge cinematogràfica pel seu mode, acaba tornant sobre els seus passos per acotar-se sota els plantejaments de la paradoxa temporal inicial del doble relat cinematogràfic definida per «la cosa filmada» i «la recepció fílmica». El tot obert que plantejava la imatge fílmica analitzada pel seu mode, queda acotada per l'anàlisi aspectual considerant la imatge fílmica un procés dins d'un sistema temporal tancat representat en aquest esquema:

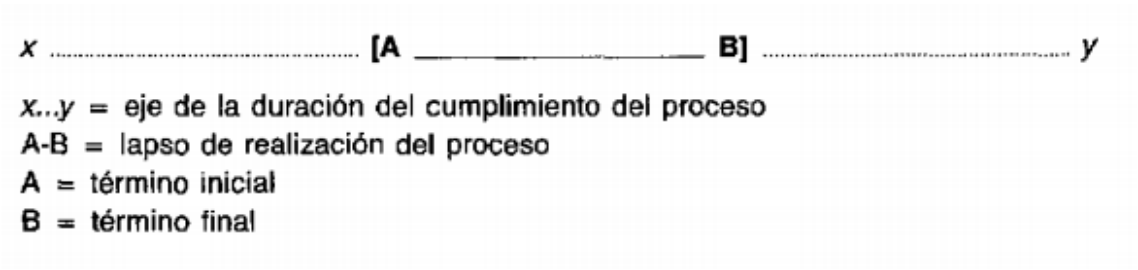

Figura 1. El relato cinematogràfico (Gaudreault i Jost, 1995, p.110)

Si ens situem en un moment ulterior a A-B (el lapse de realització del procés) es presenta el procés com a completament acabat i per tant amb aspecte perfectiu. Mentre que si ens situem entre A i B es descriu o s'explica el procés dins de la durada d'aquest, es manifesta un aspecte imperfectiu.

Jost i Gaudreault (1995) acaben afirmant que la imatge cinematogràfica no es defineix tant per la seva qualitat temporal o modal sinó per la seva característica aspectual, el fet de ser imperfectiva. Ens donen a entendre que la imatge cinematogràfica es manifesta sempre com un procés en desenvolupament que evoca el passat de «la cosa filmada» i la situa en una indeterminació temporal dels fets durant la «recepció del film». La imatge cinematogràfica queda reduïda a un procés de mostrar el curs de les coses com si ens situéssim entre A i B però condemnada a narrar sota la consciència de què formalment ens trobem en el punt y de l'eix en el qual el procés ja s'ha complert amb anterioritat. La imatge cinematogràfica ens acaba situant dins d'un present en el passat.

2.1.2. Relat i història, la doble temporalitat de Genette

Genette (1972) manifesta en els seus escrits la incomoditat referencial dels termes «relat» i «història», que s'han utilitzat per a la designació de massa coses, fent perdre

precisió i utilitat a l'hora d'emprar el seu ús. De la mateixa manera que Genette, creiem convenient definir i establir què entenem com a relat i història per tal d'evitar confusions ja que aquest són els dos termes vehiculars de l'anàlisi narrativa temporal.

Quan parlem de «relat» fem referència a aquelles unitats narratives enunciatives que ens expliquen i presenten uns fets ficticis o reals, mentre que la «història» fa referència a la successió cronològica dels esdeveniments que el «relat» narra. D'aquesta manera podem determinar que durant l'acte de narrar hi trobem un conjunt d'enunciats, el «relat», mitjançant els quals es construeix una «història». Si prenem com a objecte d'estudi les diferències temporals que regeixen aquests dos àmbits les seves diferències es fan més evidents.

Genette afirma que qualsevol narració planteja dues temporalitats diferenciades: El temps de la «història», al que li atorga la qualitat de determinar el temps real i cronològic dels esdeveniments relatats; i el temps del «relat», que el defineix com l'ordre que determina l'autor a l'hora de narrar aquesta «història». L'autor, contràriament als paràmetres del relat aristotèlic, no estaria obligat a supeditar-se a la cronologia lineal o «fletxa del temps» de la «història», sinó que pot atorgar una temporalitat específica al seu «relat» diferent de la de la «història».

Arran d'aquesta desarticulació temporal dels fets relatats, Genette formula tres grans categories, tres nivells de relació d'aquests dos eixos temporals («relat» i «història»), per tal d'estudiar el temps i les estructures de la narració: «L'**ordre»** de la disposició dels elements de la «història» en comparació amb l'ordre d'aquests en el «relat», la relació de «**durada**» i extensió dels fets de la «historia» i del «relat», i la relació de «**freqüència**» amb la qual aquests es repeteixen.

2.1.3. Ordre

Com ja hem anticipat, l'ordre fa referència a la relació entre la seqüència en la que se succeeixen els fets en la història i l'ordre en el qual són relatats. Pel que respecta a la relació entre el temps del relat i el de la història, Genette (1972) distingeix dues tipologies de relació: relacions isocròniques, en que es produeix una relació d'igualtat temporal; i relacions anacròniques, en les quals es produeix un desfasament temporal.

L'estudi de l'ordre en les relacions isocròniques entre relat i història resulta poc transcendent perquè simplement es podrien definir com la mateixa cosa. La isocronia en el cinema l'hauríem de trobar en un film rodat en la seva totalitat en pla seqüència com si fos un fragment de realitat contínua. És poc comú en el cinema però podem trobar un interessant exemple en el documental experimental *A través del Carmel* (Zulian, 2009) en el que la càmera recorre el barri del Carmel de Barcelona, els carrers, les places i entra a dins les cases i locals tot escoltant a les persones i les seves converses, creant un bell retrat del barri en el qual el temps de la pantalla i el de la vida coincideixen.

El cas més freqüent tant en la literatura com en el cinema és la relació anacrònica. Per l'anàlisi dels desfasaments temporals entre relat i història prendrem com a base estructural les categories descrites per Jost i Gaudreault (1995) a *El relato cinematográfico*, dos dels autors més genettians pel que fa a l'estudi temporal cinematogràfic. Dins d'aquest ordre fracturat en l'estructuració temporal del relat els autors diferencien dos grans àmbits de les anacronies: Les **analepsis**; i les **prolepsis**.

2.1.3.1. Analepsis o *flashbacks.*

Les analepsis (del grec ana- «amb posterioritat» i -lepsis «prendre»), més conegudes com a *flashbacks* en el món del cinema, es produeixen quan hi ha una evocació a posteriori en el relat d'un esdeveniment anterior al moment de la història en el que ens trobem. Per tant que es produeix un salt cap a un temps anterior al del relat actual. Les analepsis poden ser externes, internes o mixtes pel que fa al seu abast en relació a l'eix temporal del relat. Com a eix temporal del relat fem referència la totalitat del nostre relat, de principi a final, o cosa que és el mateix, la història. Les analepsis s'utilitzen generalment per a completar una carència o una omissió en el relat i per a crear un suspens en aquest.

Analepsis externes

Aquestes analepsis comencen en un moment anterior a l'inici del relat primer. El salt temporal és anterior a l'eix temporal del relat i per tant extern al temps de la història o diegesi. L'exemple més comú el trobem quan el present del relat s'atura per a explicar una llegenda pretèrita.

Les analepsis externes també poden ser completes o parcials:

Ens referim com a **analepsis externes completes** aquelles que es perllonguen fins a assolir i superar el punt de partida del relat primer (el punt 0 de la narració del relat). En aquest recurs l'analepsi normalment representa la part essencial del relat per entendre el relat primer que a la vegada funciona com a desenllaç anticipat. Està molt vinculat a la fórmula *in media res*.

Existeixen forces films que comencen *in media res* presentant-nos un inici del relat que esdevindrà el final de la història. A *Fight Club* (Fincher, 1999), trobem aquesta fórmula en què la major part de la pel·lícula esdevé una analepsi externa completa que ens retorna al punt d'origen del relat en el seu desenllaç. (Vegeu i cliqueu Figura 2).

Figura 2. A Fight Club (Fincher, 1999)

Les **analepsis externes parcials** són aquelles que no s'ajunten amb el relat inicial sinó que el flashback culmina amb una el·lipsi que ens torna a portar al moment en què ens trobàvem a l'hora de produir-se l'analepsi. Sovint serveixen per donar al lector una informació aïllada necessària per a la comprensió del relat.

A *Ratatouille* (Bird, 2007) trobem un explícit flashback en el desenllaç de la pel·lícula en forma d'analepsis externa parcial. El malhumorat i exigent crític culinari tasta l'excel·lent plat que dóna nom al film i el sabor el trasllada cap al record càlid de la seva mare en una infantesa difícil, menjant el *ratatouille* que amb tant d'amor li preparava la seva mare. (Vegeu i cliqueu figura 3).

Figura 3. Ratatouille (Bird, 2007)

Analepsis internes

Si bé no són tan freqüents com les externes en el cinema, aquestes analepsis comencen en un moment posterior a l'inici del relat primer, per tant són internes al temps de la història o diegesi perquè es mantenen en l'interior del relat.

De nou les analepsis internes poden ser completes o parcials:

Les **analepsis internes completes** són aquelles que es perllonguen fins a assolir «el present narratiu» sense fer un ús de l'el·lipsi per tornar a ell. És un recurs poc freqüent perquè suposaria una repetició del que ja ha estat narrat.

Les **analepsis internes parcials** es presenten com a retrospeccions acabades amb una el·lipsi, fent un salt al «present narratiu» i evitant el ja narrat.

A *The usual suspects* (Singer, 1995) trobem una analepsi interna en l'últim flashback de l'interrogatori a Verbal, que ens retorna a l'inici del relat al vaixell en què s'amagava la identitat de l'assassí; Veiem la mateixa escena inicial de l'assassinat al vaixell des del punt de vista de l'amagatall de Verbal, aquest cop però, atorgant una falsa identitat a Keizer Söze. (Vegeu i cliqueu figura 4).

Figura 4. The usual suspects (Singer, 1995)

Analepsis mixtes

Les analepsis mixtes són aquelles que comencen en un moment anterior a l'inici del relat primer, però que el seu abast sobrepassa aquest relat i finalitza dins del relat primer.

2.1.3.2. Prolepsis o *flash-forwards*

En les prolepsis (del grec pro- «en endavant»), més conegudes en el cinema com a *flashforwards*, s'hi produeix una intervenció d'un esdeveniment que arriba abans del seu ordre normal en la cronologia de la història. La prolepsi per tant la podem definir com una «maniobra narrativa que consiste en evocar o contar por adelantado un acontecimiento posterior» (Genette, 1972, p.95). El temps de la narració del relat original s'atura per mostrar esdeveniments posteriors a aquest temps. Les prolepsis sovint serveixen per projectar aspiracions, somnis de futur o premonicions. De la mateixa manera que les analepsis, poden ser internes o externes en funció del seu abast, de manera que aquest futur no necessàriament tindrà una projecció dins del relat primer.

Prolepsis internes

Les prolepsis internes són aquells salts cap al futur que es produeixen dins del relat primer, és a dir, dins de l'eix temporal del relat. De manera que els esdeveniments d'aquesta projecció cap al futur en algun moment succeiran en el «present narratiu» del relat.

Les prolepsis internes també poden ser completes o parcials:

Les **prolepsis internes completes** són aquelles que es perllonguen en el temps de la història o diegesi fins a arribar al desenllaç final.

Les **prolepsis internes parcials** són aquelles que no es perllonguen fins al desenllaç, sinó que tornen al present narratiu. No fan res més que anticipar el que serà narrat posteriorment.

Al film *The shining* (Kubrick, 1980), el personatge de Danny, el fill de la família, manté una lluita mental amb les seves visions que són el reflex del futur tràgic que depara a la família degut a la influència de l'hotel. (Vegeu i cliqueu Figura 5)

Un exemple evidentíssim de prolepsis el veiem a *Final destination* (Wong, 2000), on el protagonista té una premonició en la qual veu l'accident de l'avió en el què estan embarcats. Finalment l'avió acaba accidentat. (Vegeu i cliqueu Figura 6)

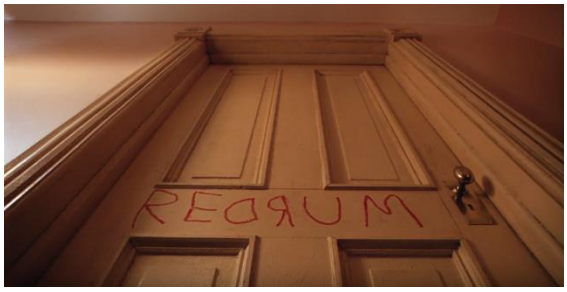

Figura 5. The shining (Kubrick, 1980)

Figura 6. Final destination (Wong, 2000)

Prolepsis externes

Les prolepsis externes són aquells salts cap al futur que es produeixen fora del relat primer, fora de l'eix temporal del relat. Es projecta per tant un futur que no serà explicat dins del relat, un futur extern a la història o diegesi.

De la mateixa manera que les internes, les prolepsis externes poden ser completes o parcials:

Les **prolepsis externes completes** són aquelles que es perllonguen en el temps de la història fins al moment del «present narratiu».

Les **prolepsis externes parcials** són aquelles que no es perllonguen fins a assolir el present de la instància narrativa sinó que tornen mitjançant l'el·lipsi al «present narratiu».

A *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (Jackson, 2001), Galadriel li mostra a Frodo el futur que els depara si no destrueix l'anell. Un futur que mai arriba a succeir en el relat. (Vegeu i cliqueu Figura 7)

Figura 7. The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring (Jackson, 2001)

2.1.3.3. La simultaneïtat cinematogràfica

Pel que fa a l'ordre Gaudreault i Jost (1995, pp. 122-123). plantegen algunes peculiaritats d'ordre específic del relat cinematogràfic basades en la simultaneïtat. El cinema ha explorat moltes vegades la forma de mostrar accions simultànies mitjançant recursos expressius que plantegen un xoc diacrònic i de sincronia. Els autors n'extreuen quatre grups:

1. La presentació d'accions simultànies dins d'un mateix camp; en el que es produeix un desenvolupament de diverses accions en un mateix quadre mitjançant un pla llarg o una filmació en profunditat.
2. La co-presència d'accions simultànies dins d'un mateix quadre; en què les accions que es desenvolupen són recollides de forma artificiosa dins de la imatge mitjançant una sobreimpressió o pantalla partida. Les accions no es produeixen dins d'un mateix espai fílmic.
3. La presència d'accions simultànies de forma successiva; en què les accions que succeeixen simultàniament dins la història, són mostrades de manera successiva una rere l'altra: Davant del supòsit de dues accions A i B, primer mostrem A i fins que no s'hagi mostrat la totalitat d'A no mostrem B. Vindria a ser un «mentrestant» molt usat en el cinema mut on el text ens explicava que B succeïa al mateix temps que l'A ja mostrat.
4. El muntatge altern d'accions simultànies; que esdevé un dels recursos més habituals del cinema basat en el muntatge, en què es mostren de forma alternada accions que succeeixen en un mateix lapse temporal. És el famós muntatge altern on es presenta de forma successiva A1-B1/A2-B2/A3-B3 etc.

A tall d'exemple podem trobar la primera exploració de la simultaneïtat del cinema en el film *Histoire d'un crime* (Zecca, 1901) on veiem un presoner dormint a la seva cel·la juntament amb el vigilant. Se'ns mostra dins del mateix quadre, mitjançant l'ús de la sobreimpressió, les imatges del somni del pres on veiem escenes de la seva vida que ens serveixen per entendre perquè ha comès el crim del qual se l'acusa. (Vegeu i cliqueu Figura 8. Min. 1:55).

Per altra banda és també molt interessant destacar el treball d'Abel Gance a *Napoleon* (1927) utilitzant la tècnica *Polyvision*: Basada en la projecció simultània de tres

pel·lícules formant una gran pantalla en forma de tríptic conceptual on convivien plans diferents alhora. (Vegeu i cliqueu Figura 9).

The Boston strangler (Fleisher, 1968) també és un conegut exemple de l'ús de la pantalla partida amb la voluntat de repensar la composició de la imatge a partir de la fragmentació temporal i de diferents punts de vista. (Vegeu i cliqueu Figura 10).

Figura 8. Histoire d'un crime (Zecca, 1901)

Figura 9. Napoleon (Gance, 1927)

Figura 10. The Boston strangler (Fleisher, 1968)

Tot i que hem establert una classificació prou representativa de les analepsis i les prolepsis que podem trobar en un film, les configuracions d'aquestes poden ser extremadament complexes donat la gran amplitud de recursos i llenguatges narratius de la imatge en moviment i sonora. Els autors de *El relato cinematográfico* afirmen que «Dado que el filme sonoro es un doble relato, el orden temporal a menudo es el complejo resultado de mezclar lo que los actores interpretan visualmente y lo que el narrador cuenta verbalmente» (Gaudreault i Jost, 1995, p.116).

No podríem afegir també com a element narratiu temporal el so o la música? Podem trobar un exemple curiós a la pel·lícula *Hiroshima, mon amour* (Resnais, 1959) on durant tota la pel·lícula s'exposa un viatge retrospectiu en la memòria de la protagonista. En una de les múltiples analepsis d'aquest film hi trobem una escena en què

l'actriu protagonista explica la seva història en un bar, quan una persona posa una cançó a la *juke-box* de l'establiment i veiem el que ha viscut durant la guerra mentre escoltem la música de l'aparell. De cop hi trobem dues temporalitats diegètiques diferenciades, estem en el passat i el present a la vegada. (Vegeu i cliqueu Figura 11. Min. 43:00).

Figura 11. Hiroshima, mon amour (Resnais, 1959)

2.1.3.4. L'Ordre de Casetti i di Chio

Una altra obra referencial pel que fa a l'estudi dels mètodes base per a l'anàlisi de films és *Como analizar un film* de Casetti i di Chio (1991). En aquesta publicació es proporciona un extens catàleg d'instruments aplicables per a la construcció i desconstrucció del film cinematogràfic. De nou, per a l'anàlisi del temps, els autors recorren a l'estructuració de Genette. Pel que fa a l'ordre el descriuen com a l'eina que «define el esquema de disposición de los acontecimientos en el flujo temporal, sus relaciones de sucesión». (Casetti i di Chio, 1991, p.152). Segons aquestes relacions els autors determinen quatre formes generals de temporalitat que han tingut gran rellevància per l'estudi de l'estructura temporal dels films:

El temps circular

Determinat per una successió d'esdeveniments ordenats de tal manera que el punt d'arribada final és idèntic al d'origen. Seria el cas del film *Sunset Boulevard* (Wilder, 1950). La pel·lícula de Wilder s'inicia *in media res*, amb el protagonista de la història ja assassinat flotant a la piscina d'una mansió de *Sunset Boulevard*. La veu en off del protagonista ens remunta sis mesos abans de la seva mort. Es produeix un llarg *flashback*

que ens desvetlla les motivacions del seu homicidi i que culmina amb la narració de l'acte homicida al final de la pel·lícula. (Vegeu i cliqueu Figures 12 i 13)

Figura 12. Inici Sunset Boulevard (Wilder, 1950)

Figura 13. Final Sunset Boulevard (Wilder, 1950)

El temps Cíclic

És semblant al temps circular. Està determinat per una successió d'esdeveniments ordenats de tal manera que el punt d'arribada resulta ser anàleg (no idèntic, similar) al punt d'origen, s'hi afegeixen algunes diferències rellevants. Pot tenir diverses unitats o arribar a ser infinita. Si prenem al mestre del suspens Alfred Hitchcock com a referència hi trobem en dos dels seus films un clar exemple de temps cíclic. A *Rear Window* (1954), s'obre la pel·lícula amb una panoràmica del veïnat fins que ens presenten a James Stewart assegut a una cadira de rodes amb una cama trencada. Després de concloure el trajecte del protagonista la pel·lícula tanca amb una nova panoràmica del veïnat i Stewart assegut a la cadira de rodes però amb les dues cames trencades. (Vegeu i cliqueu Figura 14). A *Vertigo* (1958) podem trobar un temps igualment cíclic però que treballa a diferents nivells, on la segona relació d'Stewart amb Novak és un reflex de la primera, ambdues culminades amb la mort de la dona. La representació de Saul Bass de l'espiral al cartell de la pel·lícula seria el més idoni per representar gràficament la temporalitat del film. (Vegeu figura 15).

Figura 14. Rear Window (Hitchcock, 1954)

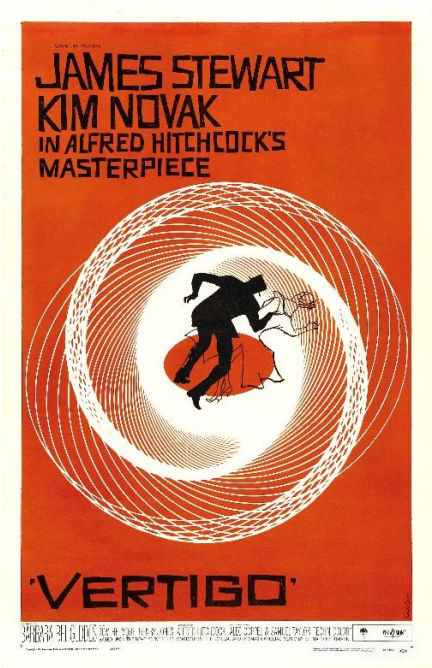

Figura 15. Cartell de Saul Bass. Vertigo (1958)

El temps lineal

Determinat per la successió d'esdeveniments ordenats de tal manera que el punt d'arribada és sempre diferent del d'origen. Els autors distingeixen dues figuracions temporals dins del temps lineal:

El temps lineal vectorial. En el que els esdeveniments segueixen un ordre continu i homogeni. Poden presentar una vectorialitat progressiva cap endavant (→+1) des d'un instant t, cap a un instant t+1; en forma de vectorialitat regressiva o inversa (←-1) des d'un instant t, cap a un instant t-1; o bé, una situació anòmala però existent, en forma de palíndrom, en el qual els esdeveniments funcionen tant en sentit progressiu com en sentit invers. Podem trobar exemples de vectorialitat regressiva explícita al curtmetratge *La ruta natural* (Pastor, 2004), que usa un recurs narratiu en què la diegesi fílmica es desenvolupa marxa enrere mentre que la veu en off dona coherència en forma de relat progressiu (Vegeu i cliqueu Figura 16); un recurs que ja havíem pogut veure molt abans a *Stastny konec «Happy End»* (Lipský, 1967) (Vegeu i cliqueu Figura 17). Podem trobar exemples de palíndroms en el curtmetratge experimental *Le Couple* (Raoul Ruiz, 1980) i en el videoclip de *Michel Gondry* per el grup *Cibbo Matto* (1996). (Vegeu i cliqueu Figura 18).

Figura 16. La ruta natural (Pastor, 2004)

Figura17. Stastny konec «Happy End» (Lipský, 1967)

Figura 18. Videoclip Cibbo Matto (Gondry, 1996)

El temps lineal no vectorial. En el que els esdeveniments segueixen un ordre no homogeni, fracturat. Es produeixen ruptures en forma de recuperacions del passat (flashbacks) o anticipacions del futur (flashforward)

Temps anacrònic o anacronia

Determinada per una pèrdua per complet del fil de l'ordre. Ja no existeix un ordre sinó un verdader desordre.

2.1.4.La durada

La segona gran categoria de Genette és la durada, que fa referència a la relació d'extensió dels fets de la història (H) respecte als del relat (R). Pel que fa a la durada Genette (1972) apel·la a la flexibilitat del concepte davant la impossibilitat de parlar en termes absoluts de la durada d'un relat escrit que, per si sol, no pot tenir una durada concreta perquè sempre està supeditat a la recepció del lector o a l'actuació d'una persona

que el reciti. Existeix una immensa variabilitat de temps de lectura i d'actuació que fan que no permetin la seva mesurabilitat de forma objectiva.

Contràriament al relat escrit, en el relat cinematogràfic la durada pren una nova dimensió mesurable. «Si el tiempo de la lectura de una novela es aleatorio, el de la visión de un filme es fijo y cuantificable. El tiempo de la pantalla». (Gaudreault i Jost, 1995 p.125). Una afirmació no mancada de raó en referència a l'exhibició convencional cinematogràfica però que actualment s'hauria de revisar amb els nous mitjans de consum audiovisual on la pantalla esdevé un element més de modificació temporal.

Per a estudiar la durada, Genette estableix quatre grans categories que poden ser extrapolades al relat cinematogràfic: La pausa, l'escena, el resum i l'el·lipsi. De nou ens remetem a Jost i Gaudreault (1995) per elaborar aquest estudi.

2.1.4.1. La pausa

A la pausa, el temps del relat queda suspès infinitament i no li correspon cap durada diegètica de la història. Genette (1972) ho conceptualitza de la següent manera:

$$TR=n,\ TH=0.\ \text{Per tant } TR\infty>TH$$

Que podem llegir de la següent manera: El temps del relat equival a n, durada indeterminada, mentre que el temps de la història equival a zero. Per tant el temps del relat és infinitament més important que el temps de la història. (Gaudreault i Jost 1995, pàg.126).

És produeix una dilatació per suspensió que es manifesta quan el flux temporal s'atura (Casetti i di Chio, 1991, p.160). Existeixen forces exemples en el cinema en què la imatge es torna purament descriptiva i no presenta cap acció de la història o del discurs. És un recurs força utilitzat per retenir la mirada de l'espectador mostrant un mateix fotograma moltes vegades. Aquesta repetició de fotogrames pot transcendir la mera contemplació acompanyada d'una veu en off creant un parèntesi en el relat dels fets per centrar-se en la descripció d'un personatge, com succeeix a *Ratatouille* (Bird, 2007) quan ens presenten a la rata protagonista mitjançant el pla congelat del simpàtic personatge saltant per una finestra. També trobem exemples similars que en comptes de la veu en off es fa servir la tipografia per presentar els personatges. Clars exemples els trobem a

Trainspotting (Boyle,1996), *Snatch* (Ritchie, 2000) o a *Cidade de deus* (Meirelles, 2002) en la que els blocs de la història dels personatges es presenten mitjançant la congelació del fotograma i el títol del bloc. També ha estat un recurs força utilitzat per a la conclusió del relat com succeeix al final de *Thelma & Louis* (Scott, 1991) o de *Gallipoli* (Weir, 1981). Així i tot la pausa pot ser usada en múltiples opcions que podem veure en el següent vídeo. (Vegeu i cliqueu Figura 19)

Figura 19. Out of time: the movie freeze frame (Singer, 2018)

2.1.4.2. L'escena

Aquesta segona configuració del ritme narratiu presenta una relació d'isocronia, és a dir, les accions desenvolupades mantenen una relació coincident entre el temps de la història i el temps del relat. La fórmula que se'n desprèn de Genette és la següent:

TR=TH

Una senzilla fórmula en què s'evidencia l'equivalència d'ambdós temps. Com a unitat més petita de representació d'escena hi trobem el pla, que sempre manté una integritat cronomètrica de les accions mostrades a no ser que s'hi produeixi una acceleració o un alentiment del ritme. Si ens remetem a *La Gran sintagmàtica* de Metz (1968) és el que ell anomena com a «pla autònom». Casetti i di Chio (1991, p.156) tracten l'escena com a una extensió temporal de la representació d'un esdeveniment que coincideix aproximadament amb la durada real d'aquest, una durada que els autors anomenen «normal». Per tant la figura temporal de l'escena al cinema pot representar-se com el conjunt de plans concebuts i muntats amb la finalitat d'obtenir una relació artificiosa entre el temps de representació i el d'allò que representa. Es produeix doncs un efecte de continuïtat temporal que els autors anomenen «forma natural relativa».

Trobem la «forma natural absoluta» en el pla seqüència. Metz descriu com a exemple perfecte d'escena l'ús del pla seqüència, «El único sintagma cinematográfico

que se parece a una “escena” de teatro, o mejor dicho a una escena de la vida corriente, es decir, que presenta un todo espacio-temporal que percibimos sin fisuras» (Metz, 1972 p.130). De gloriosos exemples de pla seqüència a la història del cinema n’hi ha molts, però en seleccionarem dos, no tant pel prodigi tècnic sinó per les seves qualitats narratives on relat i història es troben durant un llarg temps sense cap fragmentació temporal. Curiosament els dos plans seqüència comparteixen un mateix element, el cotxe. A *Touch of evil* (Welles, 1958), veiem un magistral pla seqüència que inicia la pel·lícula, on la tensió del relat es fa evident, prenent com a real el temps de la història per narrar un atemptat amb cotxe bomba. Veiem unes mans subjectant l’artefacte explosiu; ens presenten a una parella que és al carrer; l’home de l’artefacte posa la bomba al maleter d’un cotxe; de nou apareix la parella i descobrim que és el seu cotxe; hi pugen i comencen el seu recorregut en cotxe fins a una zona fronterera entre Mèxic i Estats units; seguint el cotxe la càmera es focalitza en una nova parella que creua davant del cotxe; Ens presenten així els protagonistes del film. A partir d’aquest moment l’escena es converteix en un trajecte tens, ple d’impediments, on el cotxe i la parella protagonista es van trobant fins que esclata la bomba. (Vegeu i cliqueu Figura 20) Aquest és un pla seqüència que reflecteix amb claredat el suspens del qual parlaven Truffaut i Hitchcock a *El cine según Hitchcock* (1974, pp.68-69), en el que el públic participa de l’escena sabent que hi ha una bomba. El que podria ser un passeig intranscendent d’una parella fins al final sorprenent d’una l’explosió, es converteix en un relat carregat de suspens. El segon pla seqüència el destaquem precisament pels atributs inversos als de Welles. A *Children of men* (Cuarón, 2006) veiem un pla seqüència en el que una conversa distesa i intranscendent dels protagonistes dins d’un cotxe es converteix de cop, per sorpresa, en un viatge terrorífic i de gran tensió narrativa. (Vegeu i cliqueu Figura 21).

Figura 20. Touch of evil (Welles, 1958)

Figura 21. Children of men (Cuarón,2006)

2.1.4.3. El resum

El resum o sumari s'utilitza per condensar el temps de la història, accelerant el temps del relat. La seva fórmula segons Genette és:

TR<TH

És a dir, que el temps del relat és més curt que el temps de la història. És un recurs infinitament usat en el cinema que ens serveix per evitar l'explicació de detalls innecessaris o superflus en benefici del discurs. De nou presentem dos exemples amb un punt comú, la narració d'una vida en parella. Tenim un gloriós exemple de resum en el film d'animació *Up* (Docter i Peterson, 2009); la vida de casats entre el protagonista i la seva parella queden resumits en una sort de quatre minuts per emmarcar en l'art de narrar en imatges. Quatre minuts on música i imatge ens fan somriure i plorar en el viatge de tota una vida junts fins a la vellesa i la mort final de la dona. (vegeu i cliqueu Figura 22) A *Citizen Kane* (Welles, 1941) podem presenciar el deteriorament del primer matrimoni amb un muntatge senzill de pocs plans i escombratges, on apreciem el l'allunyament de la parella en els seus esmorzars on el distanciament de la taula entre ells cada cop és més evident. (Vegeu i cliqueu Figura 23)

Figura 22. Up (Docter i Peterson, 2009)

Figura 23. Citizen Kane (Welles, 1941)

2.1.4.4. L'el·lipsi

L'el·lipsi apareix com una figura oposada a la pausa, ja que la supressió temporal la trobem en el relat. Com remarquen Casetti i di Chio (1991) l'el·lipsi és un element de contracció que actua mitjançant un tall net en el relat passant d'una situació espai-temps a una altra ometent completament la porció de temps compresa entre les dues. La seva fórmula és la següent:

TR=0 i TH=n, per tant TR< ∞TH

Aquesta fórmula ens descriu que el temps del relat equival a 0, mentre que el temps de la història equival a n, durada indeterminada, per tant el temps del relat és infinitament menys important que el temps de la història.

L'el·lipsi presenta doncs una supressió temporal del discurs en l'eix del relat. Aquest s'atura, però el temps de la història continua. L'el·lipsi és la figura més freqüent i naturalitzada per l'espectador, especialment aquelles quasi imperceptibles que se'n desprenen de la separació natural entre plans. Aquestes el·lipsis de mínima incidència produïdes a causa dels procediments normals del muntatge també són anomenades com a «recapitulació ordinària» (Casetti i di Chio, 1991). En el cas que el salt temporal sigui més gran, cal dotar a l'espectador de suficients recursos per identificar aquest salt. Veiem dos exemples que van més enllà que el d'un simple salt temporal, per mostrar l'el·lipsi com a un element narratiu molt significatiu. El primer és de *2001: a space Odyssey* (Kubrick, 1968), famosa per ser considerada l'el·lipsi més llarga de la història, amb un salt temporal de més de quatre milions d'anys, on veiem l'os volant pels aires amb el qual el primat ha sotmès i dominat a la tribu rival fins que per tall i analogia es converteix en la dominació de l'espai mostrant una estació espacial. (Vegeu i cliqueu Figura 24). El segon és un bell i poètic salt temporal a *El sur* (Erice, 1983) on veiem el transcurs del pas del temps en un mateix pla de gran profunditat: La nena se'n va amb la bicicleta pel camí i el seu gos la persegueix. Després d'una transició per fosa veiem el mateix pla amb una dona tornant amb la bicicleta i el gos, també més gran, rebent-la. (Vegeu i cliqueu Figura 25).

Figura 24. 2001: a space Odyssey (Kubrick, 1968)

Figura 25. El sur (Erice, 1983)

2.1.4.5. Allargament i el temps accelerat

Carles Sora a *Temporalidades digitales* (2016, pp.91-92) incorpora dues categories que complementen la transposició de l'anàlisi temporal de Genette de la literatura cap al cinema pel que fa a la durada. Aquestes són l'allargament i el temps accelerat.

Allargament

Aquesta categoria fa referència a l'ampliació del temps del relat en comparació al temps dels fets reals de la història. És un recurs que pot formalitzar-se mitjançant el pla en càmera lenta, usat sovint per generar tensió dramàtica i que moltes vegades també ens serveix per mostrar un detall que per la seva velocitat no podríem observar a ull nu. Al final de *Bonnie & Clyde* (Penn, 1967), podem veure com la càmera lenta s'utilitza com a recurs dramàtic durant el metrallament final de la parella protagonista. (Vegeu i cliqueu Figura 26) A *Matrix* (Wachowski, 1999) podem veure clars exemples de l'anomenat *Bullet time* on el temps s'alenteix de forma extrema veient com el protagonista esquiva les bales. (Vegeu i cliqueu Figura 27).

Figura 26. *Bonnie & Clyde* (Penn, 1967)

Figura 27. *Matrix* (Wachowski, 1999)

Casetti i di Chio (1991) també consideren un allargament el muntatge alternat d'esdeveniments simultanis, produint-se una extensió de la durada dels esdeveniments representats. El fenomen de l'allargament també pot produir-se a través del muntatge mitjançant per exemple la repetició d'un mateix moment vist des de diferents punts de vista.

A *Raging Bull* (Scorsese,1980), en el combat de Jake LaMotta contra Sugar Ray hi podem veure un ús dramàtic de diferents càmeres lentes i també alguna repetició que

es fa molt evident en el cop que inicia l'última envestida de Sugar Ray. (Vegeu i cliqueu la Figura 28)

Figura 28. *Raging Bull* (Scorsese,1980)

Temps accelerat

L'acceleració és l'efecte invers a l'allargament, fa referència a una contracció del temps del relat en comparació amb el temps dels fets reals a la història. Aquesta acceleració la trobem en plans on la seva velocitat d'exhibició és més ràpida que la velocitat en què va ser presa. És el que anomenem càmera ràpida. El temps accelerat és molt utilitzat com a recurs dramàtic, com succeeix a *Nosferatu* (Murnau, 1922) que li serveix per atorgar al personatge una aura sobrenatural, per exemple en l'arribada del carruatge del comte Orlok que recollirà a Hutter. (Vegeu i cliqueu Figura 29. Min. 20:00) Així i tot, amb el temps, la càmera ràpida ha estat més associada a la comicitat, potser gran part de la culpa li devem al Show de *Benny Hill* (1969-1989) i a la seva música lligada per sempre a la càmera ràpida. (Vegeu i cliqueu Figura 30) Hi trobem exemples molt evidents, i dilatats en el temps de captura, als documentals de naturalesa; sovint ens mostren i ens fan visibles alguns fenòmens naturals inaccessibles per la limitada mirada humana (com floreix una flor, com s'estén un fong a la roca, etc.). A *Planet earth* (2006) podem veure la transició de les estacions mitjançant aquest recurs. (Vegeu i cliqueu Figura 31. Min. 23:40).

Figura 29. Nosferatu (Murnau, 1922)

Figura 30. Benny Hill Show (1969-1989)

Figura 31. Planet earth (2006)

A tall de resum de les categories de durada que exposa Genette, Gunnar Liestøl dins la compilació de textos que en fa George P. Landow a *Teoría del hipertexto* (1994) en fa un il·lustratiu esquema de les relacions de durada genettianes entre la durada del discurs i la durada de la història.

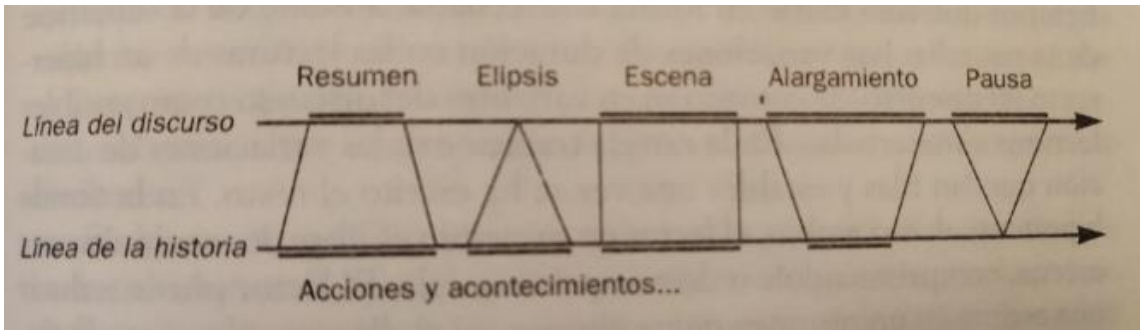

Figura 32. Liestøl a Teoría del hipertexto (Landow, 1994 p.117)

2.1.4.6. Durada real i durada aparent

Casetti i di Chio (1991, pp.155-156) introdueixen una altra línia de reflexió pel que fa a la durada posant en contrast la durada mecànica cinematogràfica amb la durada perceptiva de l'espectador. Els autors defineixen dos conceptes per referir-se a aquest binomi de la durada cinematogràfica, la «durada real» i la «durada aparent». La primera fa referència a l'extensió efectiva del temps, és a dir, un temps mesurable en termes absoluts, en minuts i segons. Seria doncs el temps de durada real de l'exhibició cinematogràfica davant de l'espectador. La segona fa referència a una anàlisi temporal subjectiva, ja que està vinculada a la sensació perceptiva de l'espectador. És en aquesta segona on els autors s'aturen a analitzar-la breument.

La durada aparent es dilata o contrau en funció de les característiques del pla i de la imatge:

- Dilatació: El temps sembla més llarg com més restringit sigui el quadre, com en un primer pla o un pla detall, i com més uniforme i estàtic sigui el seu contingut.
- Contracció: El temps sembla més curt com més ampli sigui el quadre, com en un pla general o G.P.G, i com més complex i dinàmic sigui el seu contingut.

Aquest és un fenomen molt interessant que permet trobar la durada adequada per a la llegibilitat de cada enquadrament o inclús jugar amb aquesta durada aparent amb intencionalitats expressives. A banda de la posada en escena, la posada en sèrie dels diferents quadres, és a dir, el muntatge cinematogràfic també pot afectar a la percepció temporal de l'espectador.

2.1.5. La freqüència

Finalment l'última gran categoria de Genette (1972) per a l'estudi de les temporalitats narratives és la freqüència. La freqüència narrativa explora les relacions de repetició entre els esdeveniments de la història i els del relat. Fonamentalment fa referència al nombre de vegades que es representa un esdeveniment.

Quan un fet apareix representat més d'un cop, hi tenim una repetició. De manera inversa, si un fet és representat en la història diverses vegades però es resumeix en una de sola en el relat, es produeix una iteració. Genette formalitza un marc d'anàlisi en el que es determinen quatre formes de relació entre repeticions i esdeveniments. Per a la denominació d'aquestes quatre categories usarem la nomenclatura que utilitzen Casetti i di Chio (1991) per resultar més clara i entenedora. Les quatre relacions de freqüència temporal definides pels autors són, la freqüència simple, la freqüència múltiple, la freqüència repetitiva i la freqüència iterativa.

2.1.5.1. Freqüència simple

La freqüència simple és la forma de relació més pura. El relat representa una sola vegada el que ha succeït una sola vegada en la història. Si prenem una acció escrita com a exemple, podríem dir que:

«El dilluns vaig sortir a prendre una copa».

Simplement expliquem una vegada el que va succeir una vegada el dilluns. No representa cap conflictivitat de repetició narrativa, el relat sempre avança aportant noves informacions narratives de la història.

2.1.5.2. Freqüència múltiple

En la relació de freqüència múltiple, el relat representa *n* vegades el que ha succeït *n* vegades en la història. De nou tenim una relació d'equivalència entre relat i història. Prenent l'acció escrita anterior a tall d'exemple podríem dir que:

«El dilluns vaig sortir a prendre una copa, el dimarts vaig sortir a prendre una copa, el dimecres vaig sortir a prendre una copa, etc.».

En aquest cas ens trobem davant d'una repetició de la mateixa acció en diferents dies de la setmana i ho expliquem repetidament descrivint l'acció per cada dia en què aquesta ha estat realitzada.

Un excel·lent cas de freqüència múltiple el trobem en el film *Paterson* (Jarmusch, 2016). El director ens relata set dies, de dilluns a dilluns, en la vida d'un conductor d'autobús que escriu poesies a partir d'aquelles coses quotidianes del dia a dia. Jarmusch basa el seu film en la rutina i la repetició capturant també aquests temps morts i les pauses en la vida dels seus personatges. Paterson, el conductor que du el mateix nom que la ciutat que recorre cada dia, es lleva sempre en un pla idèntic, esmorza, treballa i es submergeix en els seus temps morts de poesia dia rere dia. (Vegeu i cliqueu Figura 33)

Figura 33. Paterson (Jarmusch, 2016)

2.1.5.3. Freqüència repetitiva

En la relació de freqüència repetitiva, el relat representa *n* vegades el que ha succeït una sola vegada. Es produeix doncs una relació de desigualtat entre relat i història. Aquesta vegada definiríem l'acció en el relat de la següent manera:

«Ahir vaig sortir a prendre una copa, ahir vaig sortir a prendre una copa, ahir vaig sortir a prendre una copa, etc.».

En aquest cas es produeix la narració repetida de la mateixa acció que va succeir ahir. Podem trobar molts exemples de repeticions d'accions al cinema mut, donat que en els inicis del cinema la repetició era cabdal per a la comprensió narrativa de l'espectador per traçar un vincle espacial entre dues seqüències. A *The life of an American Fireman* (Porter, 1903) podem veure el rescat de la dona i el seu fill per part dels bombers, primer des de l'interior i després des de l'exterior. (Vegeu i cliqueu figura 34. Min. 3:40).

Un mateix esdeveniment pot ser explicat des de la subjectivitat de diverses persones en allò que s'ha reconegut popularment com a efecte Rashomon. És en aquest film, *Rashomon* (Kurosawa, 1950), on la repetició d'una sola història relatada diverses vegades esdevé l'estructura essencial de la pel·lícula. L'assassinat d'un samurai és descrit des de la perspectiva de cada un dels personatges declarants sense oferir-ne un veredicte decisiu de la veritat dels fets. Kurosawa converteix l'espectador en jutge de la veritat, i ens fa reflexionar sobre la subjectivitat d'aquesta. (Vegeu i cliqueu Figura 35).

La freqüència repetitiva també sol manifestar-se com a fragments de somnis o records recurrents dels personatges. Si prenem la Pel·lícula *Once upon a time in the west* (Leone, 1968), trobem un exemple de record que retorna cada cop que l'home de l'harmònica, Charles Bronson, es troba amb el malvat del film, Henry Fonda. L'última

vegada que es creuen els seus camins i que esdevindrà el duel final entre ells dos, la imatge recorrent de l'home desenfocat apropant-se cap a nosaltres que hem estat veient durant tot el film es converteix en un flashback que determina la comprensió i construcció final del personatge misteriós de l'harmònica. (Vegeu i cliqueu Figura 36).

Figura 34.The life of an American Fireman (Porter, 1903)

Figura 35. Rashomon (Kurosawa, 1950)

Figura 36. Once upon a time in the west (Leone, 1968)

2.1.5.4. Freqüència Iterativa

La freqüència iterativa se'ns mostra com a una relació inversa al de la freqüència repetitiva. Per tant, en el relat es representa una sola vegada el que ha succeït n vegades en la història. És potser la relació més complicada de trobar i d'expressar en el cinema. Pel que fa al llenguatge escrit resulta simple d'expressar, aquest cop definiríem l'acció com:

«Cada dia de la setmana vaig sortir a prendre una copa».

La complicació rau en com expressar en imatges un cop una acció i transmetre o evocar la idea que aquesta té una relació de repetició en el dia a dia del personatge. Sovint aquesta relació de freqüència queda solucionada mitjançant l'ús de la veu en off, que fixa aquella acció com a repetitiva en el temps de la història. L'inici d'*American Beauty*

(Mendes, 1999), podria ser un exemple; la veu del protagonista, ja mort, ens introdueix en la seva vida monòtona i mancada de sentit. Les imatges, la interpretació mecànica i la veu transmeten exactament aquesta cadència, donant a entendre que allò que relata succeeix cada dia. El moment més evident el trobem a la dutxa, la veu remarca que masturbar-se mentre es dutxa és el seu millor moment del dia. (Vegeu i cliqueu Figura 37).

Sovint la sobreimpressió d'imatges que facin referència al pas del temps també ha estat un recurs força utilitzat, com el clàssic calendari desfullant-se. Trobem un exemple de freqüència iterativa amb l'ús de la sobreimpressió a *Citizen Kane* (Welles, 1941), on la seqüència en què es mostra la gira operística de Susan, veiem imatges de l'actuació, mentre que sobreimprès ens mostren els articles de la crítica escrits al diari de cada representació a les diferents ciutats d'Estats Units. (Vegeu i cliqueu Figura 38. Min. 1:34:44). La idea de repetició i serialitat que transmeten les imatges de Chaplin treballant a la fàbrica a *Modern Times* (Chaplin, 1936), no requereixen de més aclariment per comunicar que aquell personatge s'ha passat llargues hores i dies complets realitzant una mateixa acció; una persona que en alliberar-se de la cadena de muntatge encara continua obsessionat i amb el tic nerviós d'ajustar femelles. (Vegeu i cliqueu Figura 39. Min. 3:17)

Figura 37. American Beauty (Mendes, 1999)

Figura 38. Citizen Kane (Welles, 1941)

Figura 39. Modern Times (Chaplin, 1936)

2.2. Deleuze, la imatge-moviment i la imatge-temps

Finalment, incorporem a l'estudi una perspectiva radicalment allunyada de la configuració de les imatges cinematogràfiques gravades en el temps que hem vist fins ara; l'anàlisi temporal de la imatge cinematogràfica inscrita en un història, ha estat observada fins a aquest punt des d'una tendència lingüística de la semiòtica on la imatge es manifesta com un anunciat mitjançant el qual es configura un relat i es construeix una història. Ara voldríem abordar l'anàlisi temporal cinematogràfica des d'una perspectiva filosòfica de les imatges com a signes del temps, atribuint-li un biaix més existencial a la raó de ser del cinema, com si en el naixement del cinematògraf hi nasqués també una nova manera de veure i pensar el món.

No se'ns acut ningú més rellevant que *Gilles Deleuze* que pugui elevar-nos el cinema a un terreny natural de la vida o traslladar-lo a un universalitat quasi cosmològica, tractant el cinema com a expressió de canvi, moviment i temps, conceptes que regeixen tots els aspectes de la vida. Com la ciència moderna, Deleuze considera el temps com a una variable independent derruint així la concepció circular platònica del temps: el temps com a imatge mòbil de l'eternitat, el moviment com a una imatge degradada de l'eternitat; una degradació de l'etern, del món de les idees, del Tot tancat, un tot donat.

Deleuze s'apropa a una definició Bergsoniana o Heideggeriana del cinema prenent com a premissa de les seves especulacions la consideració de la totalitat com a allò obert, en constant canvi, en constant moviment, un moviment que expressa la durada, una durada que expressa un canvi en el Tot. (Deleuze, 2009, p.83). Deleuze ens Parla del cinema des d'una perspectiva fonamentalment temporal, discutint les perspectives d'estudiosos del cinema, per a ell la majoria, que han determinat l'exploració del moviment cinematogràfic a partir de les seves configuracions espacials. El cinema és un acte creatiu del moviment, una creativitat que Deleuze descriu citant amb admiració al matemàtic i filòsof *Alfred North Whitehead,* com l'única possibilitat lògica de que sorgeixi quelcom nou al món i per tant un canvi en el Tot, un Tot obert, un Tot que és la durada, un Tot que és el que es crea i el que es crea és en definitiva producte de la durada, del fet mateix de la continuïtat d'un instant cap a un instant següent, no sent aquest últim la rèplica ni repetició de l'instant precedent. (Deleuze 2009, pp. 40-41).

Per a la construcció del següent marc conceptual cinematogràfic que ens introduirà la taxonomia del cinema que proposa Gilles Deleuze, focalitzarem la mirada

en dues obres de l'autor, *La imagen-movimiento* (1984) i la *Imagen-tiempo* (1986), que a grans trets es tradueix en un esforç del filòsof en trobar el més essencial del cinema com a mitjà fent una nova lectura de les reflexions sobre les imatges de Henri Bergson. Deleuze realitza una sort de díptic en el que s'hi construeix una història quasi paral·lela del cinema, però en cap cas plantejada des del transcurs historicista d'una cronologia seqüencial i lineal. Elabora una història cinematogràfica plantejada des d'una perspectiva no lineal, on un llibre complementa l'altre. Aquets són uns llibres que els podríem combinar, plegar-los sobre ells mateixos i traspaperar, perquè la imatge-moviment no anul·la la imatge-temps, les dues coexisteixen.

2.2.1. La imatge-moviment

> «¿Qué sería la imagen-movimento? Habría que llamar imagen-moviemiento a una imagen tal que el movimiento expresaría duración, es decir, un cambio en el Todo. En otros términos, una imagen donde el plano sería un corte móvil de la duración. Y siendo un corte móvil de la duración, relacionaria los objectos determinados por el encuadre al Todo que dura, y el Todo que dura a los objetos». (Deleuze, 2009, p.68)

Amb aquesta afirmació Deleuze sintetitza el que esdevé un complex anàlisi de la concepció de la imatge-moviment del cinema a partir de les tesis del moviment de Henri Bergson a *Materia y Memoria* (1896), i *La evolución creadora* (1907).

La primera tesi de Bergson neix de sostraure el moviment d'una concepció espacial, és a dir, el moviment com a espai recorregut. Bergson afirma que L'espai recorregut és divisible, inclús infinitament divisible, mentre que el moviment és indivisible o bé es divideix sense canviar la seva naturalesa. Els espais recorreguts pertanyen tots a un mateix espai homogeni, mentre que els moviments són heterogenis i irreductibles entre si. Per tant no es pot reconstruir el moviment amb posicions dins l'espai o amb instants en el temps, és a dir, amb talls immòbils. (Deleuze, 1984, p.13). La paradoxa de la llança de Zenó ens pot ajudar a entendre aquesta perspectiva; si el moviment es confon amb l'espai recorregut, una fletxa mai arribaria al seu blanc perquè l'espai entre la fletxa i el blanc podria ser dividit en parts mil·limètriques i sempre existiria un espai infinitament petit entre ells. El problema rau per Bergson en que la concepció

del moviment s'ha elaborat en funció de la percepció humana, una percepció que és incapaç de percebre la realitat tal i com és en la seva durada, ja que l'ull humà reprodueix el moviment a partir d'imatges instantànies i en fa una construcció abstracte del moviment al nostre aparell coneixedor. La realitat dinàmica del món inscrita en el temps queda reduïda a una concepció estàtica. Congelem els moviments reals dels objectes i les seves accions i en recreem artificiosament un període que defineix el moviment supeditant-lo a una concepció espacial.

Aquesta visió artificiosa del moviment que es desenvolupa en la percepció humana entronca amb **la segona tesi** de Bergson en la què diferenciarà dues maneres de reconstruir el moviment, la antiga y la moderna. La primera realitzada a partir de moments privilegiats i la segona a partir d'un moment qualsevol. (Deleuze 1984, pp. 16-18).

La concepció antiga té el seu fonament en la percepció de l'ull l'humà, un òrgan que contempla el moviment entre objectes com l'interval entre una posició i una altra, allò que succeeix entre un instant transcendent i un altre i per tant la transició entre instants privilegiats. La ciència i la metafísica antiga han pretès reduir l'esdevenir d'allò real a partir de les Idees eternes o formes immutables que tan sols retenen instants del moviment; hi trobem molts exemples en l'expressió del dinamisme dels objectes en la pintura i en l'escultura, feta a partir de la representació d'aquests moments privilegiats. (Vegeu Figura 40).

La concepció moderna del moviment es construeix a partir d'acceptar la renuncia de cap món de les Idees o formes, per considerar el moviment a partir d'un instant qualsevol. Renuncia a la mirada posicional dels objectes, no es parla de posicions, es concep el moviment com una continuïtat, com diu Deleuze, la successió mecànica d'instants qualsevols substitueix l'ordre dialèctic de les posicions. (Deleuze 1984, p.17). El temps s'introdueix per tant com una variable independent i es defineix com l'element essencial de tot esdevenir. Una fotografia per exemple és capaç d'aïllar un instant qualsevol d'aquest temps. (Vegeu Figura 41).

Figura 40. El príncipe Baltasar Carlos a caballo (Velázquez, 1635)

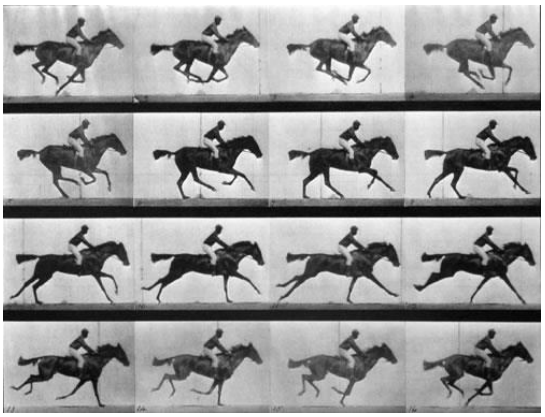

Figura 41. El cavall en moviment (Muybridge, 1872)

Deleuze destaca una **tercera tesi** de Bergson que reforça i complementa l'enteniment de la segona.

> « Si se intentara presentarla con una fórmula brutal, se podría decir: además de que el instante es un corte inmóvil del movimiento, el movimiento es un corte móvil de la duración, es decir, del Todo o de un todo. Lo cual implica que el movimiento expresa algo más profundo: el cambio en la duración o en el todo». (Deleuze 1984, p.22)

En aquesta afirmació, de nou es rebutja la concepció antiga d'un Tot ja donat on és impossible la creació (el temps com a degradació del Tot de Plató). Per a Bergson el Tot és obert i en constant moviment, canvi o creació, sota l'efecte de la durada del temps, per molt que intentem aïllar un sistema tancat i material. Deleuze exposa el famós exemple del got d'aigua ensucrada de Bergson: si afegim sucre en un got d'aigua hem d'esperar a que el sucre es dissolgui, o be precipitar aquest temps amb el moviment d'una

cullera. Aquestes partícules en moviment del sucre dins de l'aigua representen un canvi en el tot, és a dir, un canvi qualitatiu entre dos estats, de l'aigua que conté sucre cap a una aigua que és ensucrada. (Deleuze 1984, p.23).

Jorge Martin realitza una bona síntesi d'aquesta tercera tesi a partir de l'exemple del got d'aigua exposat per Deleuze:

> «El vaso de agua es un conjunto cerrado que encierra partes. Sin embargo, el todo del cual forma parte no cesa de hacerse. El movimiento, por tanto, como corte móvil del tiempo, vincula los conjuntos cerrados con el todo abierto. Por un lado, el movimiento divide el todo en objetos o partes de un conjunto (cortes inmóviles) y, por otro, los objetos móviles se reúnen en la duración de un todo que cambia». (Martín, 2010, p.56)

Exposem aquestes tres tesis de Bergson per donar una visió global de la configuració Bergsoniana del món, que es manifesta a partir d'imatges mòbils que interactuen entre elles per originar un canvi en un Tot obert. Una visió que és seminal per la comprensió del pensament de Deleuze i l'articulació del cinema a partir de la imatge-moviment. Vegem com Deleuze aplica aquestes nocions a l'enteniment del fenomen cinematogràfic.

Deleuze atorga a la càmera cinematogràfica la condició de ser l'única capaç d'obtenir i reproduir les imatges del món en moviment de Bergson i per tant capturar porcions temporals del món real. Tenint en compte la percepció subjectiva de l'ull humà que plantejàvem abans, podríem afirmar que el cinematògraf es comporta de la mateixa manera, és a dir, a partir de la concepció estàtica de les imatges (fotogrames) i la recreació il·lusòria del moviment de forma artificiosa. Per què Deleuze afirma llavors que el cinema és capaç de capturar el moviment natural del món de les imatges mòbils de Bergson? En els orígens del cinema en què la càmera era fixa el cinema estava forçat a imitar la percepció, i a tractar el moviment com la manifestació d'elements (objectes) que es desplacen en un espai fixe, el que anomena Deleuze «imatge-en-moviment». Però des del moment en que la càmera és mòbil i existeix el muntatge, el cinema obté moviment en estat pur, i no tan sols el moviment perceptiu dels objectes, el cinema esdevé en «imatges-moviment». Deleuze ens podria respondre la pregunta de la següent manera:

> «Sin embargo, de lo que Bergson creía al cine incapaz, porque él solo consideraba lo que sucedía dentro del aparato (el movimiento homogéneo abstracto del desfile

de las imágenes), es aquello de lo que el aparato es más capaz, eminentemente capaz: la imagen-movimiento, es decir, el movimiento puro extraído de los cuerpos o de los móviles. No se trata de una abstracción, sino de una liberación. Siempre es un gran momento del cine, como en el caso de Renoir, aquel en que la cámara abandona a un personaje, e incluso le da la espalda, adoptando un movimiento propio al cabo del cual volverá a encontrarlo» (Deleuze, 1984, p.42).

El cinema capta el radical-mobilisme de Bergson, allunyant-se de la percepció humana per inscriure's dins la concepció moderna de moviment, esdevenint un sistema que reprodueix el moviment en la seva durada a partir d'un moment qualsevol, «en suma, el cine no nos da una imagen a la que él le añadiría movimiento, sino que nos da inmediatamente una imagen-movimiento. Nos da, en efecto, un corte, pero un corte móvil, y no un corte inmóvil + movimiento abstracto». (Deleuze, 1984, p.15).

Finalment, Deleuze intenta aproximar el cinema a la universal variació del Tot de Bergson, explicant com opera el cinema i definint-ne tres nivells de la imatge moviment. El primer nivell és l'enquadrament o contingut de la imatge; la determinació de les coses que formen i han de formar un sistema artificialment tancat. El segon nivell és el pla o imatge; la determinació d'un moviment complexe o relatiu que s'estableix entre aquestes coses, no es tracta d'un pla espacial sinó d'un pla temporal, la «imatge-moviment». El tercer i últim nivell és el muntatge; la determinació de la relació del moviment o del pla amb el Tot que expressa, la durada. Aquesta determinació implica doncs altres plans o imatges perquè el Tot és obert, no està donat. (Deleuze, 2009, p.86).

Tot i que la imatge-moviment cinematogràfica ens aproxima segons Deleuze a la imatge pura i objectiva de Bergson, sempre existeix un centre d'indeterminació subjectiva tant en els objectes que conformen el pla com per part de l'espectador. Fruit d'aquesta subjectivitat de l'ésser humà, la «imatge-moviment» és induïda a formalitzar-se en tres estats que reben el nom dels tres moments de la interacció humana amb el món objectiu de les imatges pures definits per Bergson; la «imatge-percepció», la «imatge-afecció» i la «imatge-acció» desenvolupades en el capítol 4 de *La Imagen-movimento.* (Deleuze 1984, pp.87 - 107).

A grans trets Bergson defineix a l'home com un centre d'indeterminació que interactua amb les imatges pures del món, unes imatges que hi són independentment de que siguin percebudes per l'humà i que reaccionen unes sobre les altres en una universal

variació acentrada i sense punts d'anclatge. La percepció humana sostrau del conjunt de les imatges aquells elements sobre els quals pot actuar. Entre la percepció i l'acció es produeix una impressió sobre el cos que ens convida a actuar, o no, al que anomena afecció. El cos humà es converteix bàsicament en un centre d'acció.

Per tant, fent un paral·lelisme amb les reflexions de Bergson, Deleuze elabora un camí de la objectivitat de la imatge-moviment cap a la subjectivitat, descomposant-la en les tres tipologies dominants ja citades:

La «imatge-percepció», que funciona fonamentalment per sostracció, una operació que comença a realitzar l'enquadrament i que finalment la percepció en resta el que no li interessa. La «imatge-afecció», que sovint es tradueix en el primer pla del rostre, que es produeix «en el centro de indeterminación, es decir, en el sujeto, entre una percepción en ciertos sentidos perturbadora y una acción vacilante». (Deleuze 1984, pp. 99-100). I la «imatge-acció», que es desenvolupa com a una prolongació motriu de la imatge-percepció, «Se pasa insensiblemente de la percepción a la acción. La operación considerada no es ya la eliminación, la selección o el encuadre, sino la encorvadura del universo, de la que resultan, a la vez, la acción virtual de las cosas sobre nosotros y nuestra acción posible sobre las cosas». (Deleuze, 1984 p.99). Per Deleuze és la imatge-acció sobre la qual pivoten la majoria de les pel·lícules clàssiques, articulades sobre la «gran fórmula SAS'», en la qual una situació determinada (S) li segueix una acció (A) que influirà sobre la situació primera i tindrà com a resultat una nova situació (S'). Obtenim sota aquesta fórmula el relat clàssic, una acció-reacció basada en la linealitat, construint una imatge indirecta del temps a través del muntatge.

Deleuze manifesta que en el cinema també existeix una percepció objectiva, és a dir, que la imatge-percepció pot tenir dos pols, la imatge-subjectiva (visió pertanyent als personatges del film) i la imatge-objectiva (visió no pertanyent a la dels personatges implicats). Per a l'autor és una autèntica sort que en el cinema es produeixi aquesta relació oscil·lant entre subjectivitat i objectivitat. Una relació que ens permet construir el camí invers al de Bergson. El camí de la subjectivitat cap a el món pre-humà que ens permet remuntar més enllà de la percepció natural humana i aproximar-nos l'ideal pur de la imatge-moviment que Deleuze anomena «pla d'immanència». Un pla sense ancalatge humà, on s'hi aconsegueix una percepció objectiva, total, difosa i acentrada de l'univers. (Deleuze, 1984, pp. 116-117). En aquest sentit Deleuze proposa el curtmetratge *Film* (Beckett, 1965), on veiem el recorregut d'un personatge que esquiva sempre les mirades,

fins al seu apartament on comença a eliminar qualsevol subjectivitat; la dels animals, la de les fotografies i la seva pròpia. Es converteix en un clar exemple de camí cap a la progressiva desaparició de la imatge-percepció, la imatge-afecció i la imatge-acció fins a la aproximació del «pla d'immanència». (Vegeu i cliqueu Figura 42)

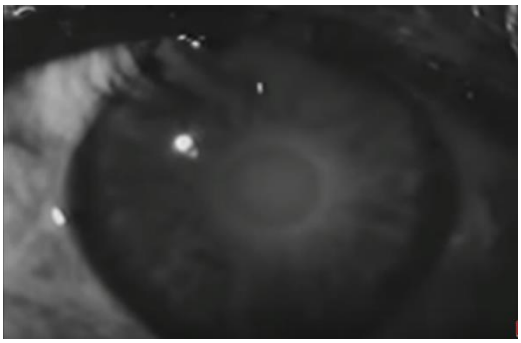

Figura 42. *Film* (Beckett, 1965)

2.2.2.La imatge-temps

Tot i que Deleuze defuig tota anàlisi historicista del cinema, per a ell existeix un fet històric que marca un abans i un després en la fenomenologia del cinema que determina el que ell anomena la crisi del cinema de la imatge-moviment. Una crisi centralitzada com ja hem vist en la imatge-acció i que dona pas a l'emergència del cinema de la imatge-temps, aquest fet històric tot i que no l'anomena explícitament en cap moment, és la fi de la Segona Guerra Mundial.

El cinema clàssic de la imatge-moviment, mitjançant la imatge-acció, havia creat un pensament automàtic que establia una unió entre l'home i el món a través de l'acció revolucionaria que ens donava un món humanitzat. (Deleuze 1984, p.216). Però per Deleuze aquest cinema de la imatge-moviment amagava i posteriorment revelava la seva doble cara, la propaganda política, un cinema de masses per exercir el control sobre elles, hipnotitzades per un cap d'estat que s'erigeix com a director de cinema:

> «dejando lugar a las masas sojuzgadas como autómata psicológico, y a su jefe como gran autómata espiritual. Es lo que lleva a Syberberg a decir: la culminación de la imagen-movimiento está en Leni Riefenstahl; y, si el cine ha de librar un juicio contra Hitler, será en el interior del cine, contra Hitler cineasta, para vencerlo cinematográficamente, volviendo sus armas contra él». (Deleuze, 1986, p.350)

Un altre element que complementa aquesta visió de control i d'automatisme de la massa és la presència del tòpic o el «regne dels tòpics». La creació i difusió d'estereotips del cinema basada en la imatge-acció ha elaborat una manera d'entendre el món, de relacionar-nos amb el Tot mitjançant l'acció-reacció dels esdeveniments projectats cap a un idealisme de l'heroi, o per exemple també l'assoliment del somni americà.

Deleuze i Guattari, prenent com a expressió artística la pintura i la escriptura, exposen al seu llibre *¿Qué es la filosofia?* (1993, p.204) que «El pintor no pinta sobre una tela virgen, ni el escritor escribe sobre una página en blanco, sino que la página o la tela están ya cubiertas de tópicos preexistentes, preestablecidos, que hay primero que tachar, limpiar, laminar, incluso desmenuzar para hacer que pase una corriente de aire surgida del caos que nos aporte la visión».

Aquesta corrent d'aire sorgida dels caos de la guerra i de l'esfondrament d'una concepció del món sensoriomotor de l'home, es veu formalitzada en el cinema a través del neorealisme italià o més generalment en el cinema de postguerra. Després de vivències tant destructives, el món sensoriomotor que s'havia concebut esclata, el monòleg interior i els espais es fragmenten cap a un caos desordenat:

> «la concatenación de los espacios ya no alcanzan ese despliegue continuo, ese espacio englobante, esa "línea de universo" donde se traza un intervalo para la acción y la reacción –todo lo que caracterizaba al llamado cine "clásico". Ahora, el espacio se ha fragmentado, se ha hecho lacunar, las reacciones se han hecho demasiado lentas, o desacopladas con la situación, y los acontecimientos tan rápidos, que no parecen pertenecer a los personajes, que ya han descoordinado sus emociones o reacciones respecto a las situaciones que atraviesan, que los exceden. Se trata, efectivamente, de una crisis». (Prieto, 2013, p.35)

És davant d'aquesta crisi que llavors sorgeix la «imatge-temps». Deleuze apuntava a aquest aire fresc en el caos que necessita el pintor i l'escriptor perquè li aporti la visió; pel que fa al cinema Deleuze explica un sorgiment de la imatge-temps en un acte de «veure més enllà del tòpic», per tant trencar amb allò establert en la gran formula SAS' que caracteritza el cinema de la imatge-moviment. S'estableix una nova forma de pensar i realitzar el cinema que per l'autor es torna «vident» i no d'acció, on s'hi presenten situacions purament òptiques i sonores.

Com a *Taxi driver* (Scorsese, 1976), també cinema de postguerra (Vietnam), el personatge està sotmès al passeig; un taxista excombatent a la guerra del Vietnam es veu condemnat a vagar la ciutat registrant els tòpics de la decadència humana en els seus carrers, tòpics que alhora són reflex de la seva agitació mental i contra els quals voldrà remetre. El taxista efectua les seves decisions i accions com estigues immers en una successió de vel·leïtats que sorprenen al mateix personatge, la incidència del temps en aquest vagar és la que determina l'atzar del seu comportament. Resulta més que curiosa la paràbola final del film, en el què el taxista finalment es converteix en heroi per un dia i per tant accedeix a l'estat de tòpic, encara que Scorsese ho transmeti des de la distància impresa en tot el film, de tal manera que de nou sembli que l'esdeveniment no pertanyi al personatge.

Com en el neorealisme, en la imatge-moviment s'hi produeix un ascens cap a situacions purament òptiques que ja no es presenten com a percepció d'un esquema sensoriomotriu. Deleuze descriu aquesta evolució del cinema de la imatge-acció cap a la imatge-temps de la següent manera: en la imatge-acció els personatges reaccionaven davant de les situacions i «Lo que el espectador percibía era una imagen sensoriomotriz en la que en mayor o menor medida él participava, por identificación con los personajes. [...] ahora la identificación se invierte efectivamente: el personaje se ha transformado en una suerte de espectador. Por más que se mueva, corra y se agite, la situación en que se encuentra desborda por todas partes su capacidad motriz y le hace ver y oír lo que en derecho ya no corresponde a una respuesta o acción. Más que reaccionar, registra». (Deleuze, 1986, p.13). Estem davant de la visió de la quotidianitat fragmentada i dispersa sorgida de les runes de la guerra en el Neorealisme, de la fragmentació psicològica del taxista vagabund a *Taxi Driver*, de porcions de veritat quotidianes seculars d'un cinema avançat en el temps com el d'Ozu, una veritat que per Deleuze res té a veure amb la percepció ni la re-presentació humana, sinó que la veritat és el temps, l'esdevenir:

> «En la trivialidad cotidiana, la imagen-acción e incluso la imagen-movimiento tienden a desaparecer en provecho de situaciones ópticas puras, pero éstas descubren vínculos de un tipo nuevo que ya no son sensoriomotores y que colocan a los sentidos emancipados en una relación directa con el tiempo, con el pensamiento. Hacer sensibles el tiempo, el pensamiento, hacerlos visibles y sonoros». (Deleuze, 1986, p.32)

Si el temps com a unitat emanava en el cinema de la imatge-moviment mitjançant la successió de plans, és a dir, es produïa un representació indirecta del temps i del Tot mitjançant el muntatge, amb la imatge-temps la subordinació del temps al moviment desapareix i ara és el moviment el que depèn del temps perquè la imatge-temps ens dona una representació directa del temps. És molt important quan Deleuze assenyala la relació directa amb el pensament, perquè en quan es produeix aquest abandonament de l'esquema sensoriomotriu de la imatge-acció la pregunta a plantejar ja no és quina imatge segueix a aquesta, sinó què és el que hem de «veure» en la imatge? (Deleuze 1986, pp. 360-361). Aquest «veure» té per Deleuze el mateix significat que «pensar», perquè la qualitat vident de la imatge-temps estableix una unió entre la presentació directa del temps i el pensament.

Per aquesta qualitat de vident, la distinció entre subjectiu i objectiu que apuntàvem a la imatge-moviment, va perdent importància en la imatge-temps a mesura que la neutralització de l'acció motriu es fa efectiva. Es cau en «un principio de indeterminabilidad, de indiscernibilidad: ya no se sabe qué es lo imaginario o lo real, lo físico o lo mental en la situación, no porque se los confunda sinó porque este saber falta y ni siquiera cabe demandar-lo. Es como si lo real y lo imaginario corrieran el uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indiscernibilidad». (Deleuze, 1986, p.19)

És en aquest punt d'indiscernibilitat que neix un dels conceptes més interessants i alhora complexes de Deleuze en la seva taxonomia cinematogràfica. Intentarem fer-ne un acostament sintètic ja que és un concepte molt obert a interpretacions, de gran abast, i que es pot manifestar de tantes maneres diferenciades que en podríem definir una per cada director de cinema. Aquest concepte és la «cristal·lització», que fa referència a aquesta coalescència del que és actual o virtual, del que és real o imaginari.

Si en la imatge-moviment mostràvem un esdevenir basat en el reconeixement de l'objecte i situació que desembocava en acció mitjançant els mecanismes de la percepció, en aquesta cristal·lització entra en joc la memòria i el temps. Una memòria traduïda en circuits continuats que es sobreposen, definits per capes de records, somnis o pensaments que es fan cada cop més profunds amb el transcurs del temps i que el pensament convoca. Capes de passat i present que coexisteixen en una mateixa imatge i que es projecten cap al futur, donant com a resultat imatges indiscernibles en termes de realitat o virtualitat o de present i passat, capes que invoquen la naturalesa bifurcada, paradoxal i no cronològica

del temps tal i com el concep Deleuze. La cristal·lització revela i exhibeix els dos rajos del fluid temporal, els dels presents que passen i els dels passats que es conserven i és en aquesta connexió entre capes temporals on es produeixen les actualitzacions per projectar aquest futura configuració cristal·lina de les imatges. (Deleuze, 1986, p.135).

Per a aquest treball ens interessa sobretot aturar-nos en la consideració de Deleuze que en la majoria de pel·lícules és el consolidat fílmic el que forma el «cristall de temps» i que genera les que anomena «imatges-cristall». Intentarem fer una descripció de com es configura aquest cristall de temps mitjançant una breu anàlisi de la pel·lícula de Gus Van Sant *Elephant* (2003). Aquesta anàlisi també ens servirà per posar en relleu tots els conceptes que hem vist en aquest resumit trajecte per la imatge-temps, ja que després de fer un treball retrospectiu en la memòria i de realitzar un treball d'actualització en la posterior visualització de la pel·lícula creiem que el film, de manera intencionada o no, es desenvolupa quasi com un tractat de la configuració Deleuziana de la imatge-temps.

A *Elephant* es narren els fets de la massacre a l'institut Colombine, on dos estudiants d'aquest institut van assassinar a 12 estudiants i un professor i en van ferir a més d'una vintena. D'entrada ja ens situem davant d'un fet traumàtic equivalent a la guerra plantejada per Deleuze. Un fet que no tan sols va suposar un esfondrament de la quotidianitat «normal» dins l'institut, sinó que aquest esclat va culminar també en una crisi de país. L'atac va reobrir molts debats; les lleis de possessió d'armes; la seguretat a l'escola; els rols dels joves com a consumidors de pel·lícules, música i videojocs violents; l'accés a internet entre els adolescents. Es produí també un augment la sensació de pànic a les subcultures i als marginats socials.

Un succés aïllat en un institut, repercutia en tot un país quasi com si hagués esclatat una guerra i ensorrava de nou el model sensoriomotriu del somni americà. Sota aquest panorama descrit podríem tractar la pel·lícula quasi com a cinema de postguerra, que manté la distancia amb el món humanitzat. Gus Van Sant recull les runes d'aquest caos i en construeix un intel·ligent retrat «vident» on la fragmentació del temps i dels espais esdevenen clau per la configuració d'un relat que no opera de forma lineal sinó que es configura en un circuit de capes temporals que es sobreposen les unes amb les altres. La càmera flotant de Van Sant dibuixa un laberint en els itineraris dels personatges; recorrent l'institut com un entramat de passadissos, sales, menjadors i biblioteca, configurant aquest laberint del qual no se'n pot sortir. Un entramat que més que una configuració espacial esdevé una configuració temporal de talls abruptes, de repeticions

d'esdeveniments, de multiplicitat de punts de vista. Les víctimes de la matança s'entrecreuen com en una dansa presa pel temps que contràriament a la linealitat de la imatge-moviment, l'espectador ha de reconstruir com un trencaclosques amb l'únic objectiu de donar-los temps per morir. D'aquesta manera el director implanta el «germen» dins l'institut, comença a emergir la imatge-temps «que se hace con un germen que se incorpora al medio y lo fuerza a cristalizar» (Deleuze, 1986, p.122). Aquesta cristal·lització es forma a través del seguiment temporal dels personatges, generant «circuits petits» d'anada i tornada, de presents que passen i de passats que es conserven i que alhora són convocats pel record, imprimint en la imatge les diferents capes de temps que acaben configurant la totalitat de la pel·lícula. Les imatges poc a poc revelen la seva dualitat com a actual i virtual. Hi ha una interessant seqüencia que defineix molt bé aquest fenomen: En un dels llargs plans seqüencia, que marca el seguiment del personatge Nathan, escoltem la Sonata *Clar de Lluna* de Beethoven com una música extradiegètica. (Vegeu i cliqueu Figura 42. Min. 8:05) Sembla una música adient per acompanyar la cadència del pla. No és fins que arribem a l'escena en que veiem a un dels assassins que toca la peça a casa seva abans de dirigir-se cap a l'institut a matar als seus companys, que els plans anteriors i els actuals cobren una nova dimensió (vegeu i cliqueu la Figura 42. Min. 49). Com bé descriu Sergi Sánchez al seu llibre *Hacia una imagen no-tiempo* (2013, p.37), «La música del paseo de Nathan es, en realidad, la música proyectada de un universo simultáneo, la muerte proyectada desde "el otro lado" del plano.», assistim a una sort d'exemple explícit de capes de passat que es manifesten en puntes de present i viceversa, «Los dos aspectos, el presente que pasa y que va hacia la muerte, y el pasado que se conserva y retiene el germen de vida, no cesan de interferirse, de interceptarse». (Deleuze, 1986, p.127)

Podem trobar també altres aspectes estilístics i argumentals que remeten a la imatge-temps. A nivell estilístic, en els seguiments dels personatges, la càmera realitza un efecte sabotejador en la mirada de l'espectador i en la subjectivitat dels personatges, negant repetidament les mirades dels personatges en *travellings* de seguiment posteriors. Així i tot en alguns moments el director sembla voler dotar-los de dimensió psicològica i subjectivitat, ens situa en aquest punt d'indiscernibilitat que explicàvem abans. A nivell argumental trobem en les històries quotidianes dels alumnes a l'institut la presència d'estereotips juvenils, el món de tòpics descrits per Deleuze que porten cap a la crisi de la imatge-moviment. Gus Van Sant juga amb els tòpics; el pare problemàtic, les noies

bulímiques que vomiten juntes al lavabo, el marginat, els grups d'autoajuda etc. presentant-los com una dansa fúnebre dels personatges que els encarnen. Són estereotips esperant ser executats per superar i transcendir el tòpic.

Finalment, per donar un tancament circular a l'anàlisi de la imatge-temps, ens agradaria destacar una última escena d'*Elephant* que enllaça amb el revers tenebrós i manipulador de la imatge-moviment que exposàvem just a l'inici. Sembla que Gus Van Sant hagi llegit l'obra de Deleuze quan introdueix un fragment documental emès al televisor dels futurs assassins on se'ns explica el control del cinema durant el règim Nazi D'Adolf Hitler: «Tots els guions han de ser validats, l'elenc d'actors ha de ser aprovat, d'aquesta manera els alemanys només sabran el que el *Fhürer* vol que sàpiguen. La propaganda ens va posar en el poder, la propaganda ens permetrà conquerir el món...» Van Sant ens explica la crisi de la imatge-moviment des de la imatge-temps que defineix la pel·lícula. (Vegeu Figura 42 Min. 54:45).

Figura 42. Elephant (Van Sant, 2003)

3. Estructures del temps interactiu

Una vegada definides algunes de les eines cabdals per a l'anàlisi de les estructures temporals del relat cinematogràfic és necessari ampliar aquest marc per donar-hi cabuda a altres elements que ens puguin dotar de recursos davant del plantejament de l'anàlisi d'un producte de ficció fílmica interactiva. Fins ara havíem tractat les fragmentacions temporals d'un relat que es desenvolupava dins d'un mitjà limitat i supeditat a la linealitat del temps de projecció i al de la seva recepció fílmica. Però que succeeix en entorns interactius on l'espectador pot determinar els camins del relat mitjançat les seves accions? Quines temporalitats entren en joc? Els camins narratius del relat interactiu es compliquen i la història que fins ara era un element perenne que es mantenia immutable a les fragmentacions temporals del relat, es veu alterada per la interacció activa de l'espectador. Per a l'anàlisi de les estructures temporals narratives de la pel·lícula interactiva *Bandersnatch* creiem necessari fer una breu pinzellada a l'estudi de les estructures temporals d'aquelles ficcions que són narrades i que es produeixen dins un suport electrònic. Com a grans precedents d'interactivitat que ens introdueixin en un context de relat de ficció hi trobem l'hipertext i el videojoc. Donat que considerem que la ficció audiovisual *Bandersnatch* s'inscriu en un encreuament entre el relat cinematogràfic, l'hipertextual i el del videojoc, però que encara es troba en un estat molt iniciàtic del que poden arribar a ser les ficcions audiovisuals interactives, no ens estendrem per exposar una detallada categorització per esgrimir la complexitat temporal de l'hipertext i el videojoc. Simplement ens aturarem en alguns aspectes d'aquests que puguin ser seminals per a la reflexió i l'anàlisi de l'objecte d'estudi. Per a ampliar i fonamentar aquest estudi prendrem com a referència el complet estudi que realitza Carles Sora en el seu llibre *Temporalidades digitales* (2016).

3.1. Estructures temporals de l'hipertext

> «Si en la lectura de un texto convencional estamos constantemente tentados a plantearnos qué hubiera pasado si los hechos narrados fueran otros, en las formas hipertextuales podemos elegir y rehacer algunas de las decisiones que hemos tomado, e incluso variar el destino de nuestras acciones. Esta es una "memòria de

posibilidades" reales que el lector del cibertexto tiene, al ser consciente de la mayoria de los caminos que ha dejado atrás». (Sora, 2016, p.116)

Considerem l'hipertext el pare de les hiperficcions i l'origen sobre el qual s'assenten les bases narratives dels productes de ficció interactiva actual fonamentades en la fragmentació temporal del relat. La no linealitat i la fragmentació són els principis constituents en la navegació de l'hipertext i en les obres hipertextuals hi trobem les primeres formes de control i manipulació mecànica temporal dels textos narratius.

Arran de l'interès d'alguns autors per cercar idees innovadores en la literatura emprant les bases tecnològiques de l'hipertext, sorgeix un interès creixent per part d'artistes i acadèmics per reflexionar al voltant dels nous paradigmes espai-temps que plantegen les obres hipertextuals pel que fa a la creació i recepció de l'obra. Barthes, a la seva obra S/Z (1976), imaginava el seu ideal de literatura o textualitat lliure; sense un principi ni un final, amb diversitat de trajectes i nodes entre textos emprant ja el concepte xarxa que tan estès està actualment:

> «En este texto ideal, abundan las redes (réseaux) que actúan entre sí sin que ninguna pueda imponerse a las demàs; este texto es una galàxia de significantes y no una estructura de significados; no tiene principio, pero si diversas vías de acceso, sin que ninguna de ellas pueda calificarse de principal; los códigos que moviliza se extienden hasta donde alcance la vista; son indeterminables». (Barthes, 1980, p.11)

Barthes defineix d'aquesta manera molt bé l'essència de l'hipertext, i la seva màxima aspiració conceptual que l'apropa a la idea de rizoma de Deleuze; on no existeix cap subordinació jeràrquica, ni un centre, ni un inici o final determinat. De la mateixa manera l'hipertext presenta una oportunitat de pluriautoria o de creació col·laborativa, on el relat i els personatges evolucionen contínuament i en el que els lectors poden esdevenir també productors. L'hipertext planteja interessants horitzons cap a la concepció d'obres obertes, en constant evolució, vives; horitzons conceptuals amb quantitats ingents d'informació que generen projectes quasi indomables a escala narrativa i que s'escapen de l'objectiu d'anàlisi d'aquest treball. Volem mantenir la idea de projecte d'autor i autoconclusiu per part dels autors. Aquests anhels de llibertat textual que proposa Barthes sovint juguen en contra de mantenir l'estabilitat d'un relat i d'una història i posen en crisi la figura de l'autor, una preocupació que es fa manifesta en la Tesi doctoral de Joan

Campàs en expressar la seva inquietud del predomini de l'hipertext actual com a element lúdic més centrat en la dimensió tècnica del mitjà que en la coherència i qualitat del mateix text, l'evidència és més palpable quan corroborem que la majoria dels estudis de l'hipertext se centren en la seva estructura tècnica, fet que ens constata que existeix una «trivialització de la dada narrativa» per part de l'autor. (Campàs, 2005, pp. 109-114). Ja que parlem de l'autor, és interessant veure el paper d'aquest en les obres hipertextuals. Com bé apunta Sora «El papel del autor del hipertexto consiste en crear possibles recorridos por esta base de datos. Dotar al lector de una lectura (de un paseo) entre el fondo del hipertexto. Puede estructurar los datos de una manera libre, proponiendo al espectador que navegue de una manera informal, u organizándolos de una manera más rígida». (Sora, 2016, p105).

D'aquesta descripció de l'autor de relats hipertextuals n'extraiem dues idees cabdals per l'articulació de l'hipertext: L'autor com a creador d'un relat ramificat i com a dissenyador d'interfícies i estructurador de bases de dades.

Per comprendre i donar forma a l'estudi de l'estructura hipertextual Espen J. Aarseth (1997) realitza una analogia lingüística pel que fa a la dicotomia entre Significat i significant de Saussure. Per Aarseth, l'hipertext està conformat per dos elements estructuradors que actuen en dos nivells diferenciats, els *textons* (significant) i els *scriptons* (significat).

Els *textons* són les cadenes originals de text escrites per l'autor i que es troben dins la base de dades. El terme és utilitzat per a la designació de les unitats d'escriptura.

Els *scriptons* fan referència a les unitats de lectura, ja que són les cadenes de text que es presenten davant del lector-usuari i que per tant són construïdes per cada un d'ells a través de la trajectòria textual escollida.

L'autor de ficcions hipertextuals per tant ha de tenir present aquesta dicotomia a l'hora de dissenyar una història; generar una base de dades de *textons* que prenguin sentit narratiu a l'hora de produir els *scriptons* que l'usuari esculli fer emergir. D'aquesta manera aconsegueix una textualitat formada de blocs i nexes (hipervincles) que permeten multiplicar els trajectes de lectura.

Koskimaa i Eskelinen, (2001) són dos autors que han advocat a favor de què per l'estudi dels hipertextos la dimensió més important és el temps, ja que a diferència del

paper, en un àmbit digital existeix la possibilitat de control i de mesurament d'aquest i es pot determinar el temps que pertany a la lectura. Podem definir un temps mesurable en segons i minuts des del moment en què els textos apareixen o desapareixen en pantalla. De fet postulen que les categories narratològiques de Genette que hem exposat anteriorment resulten de poca utilitat per a interpretar i estudiar les ficcions hipertextuals degut a la intervenció activa de l'usuari en la lectura:

L'ordre s'altera perquè l'usuari pot escollir diversos camins; la freqüència també es veu alterada per la possibilitat de passar diversos cops pel mateix text i la seva conseqüent alteració de significació en el relat (Una reescriptura a través de la relectura); i la durada sovint ve determinada per la mateixa naturalesa de l'hipertext i per la velocitat d'acció dels usuaris.

Eskeliner i Koskimaa a l'article «Discourse Timer. Towards Temporally Dynamic Text» (2001) aporten quatre nivells de temporalitat per definir l'hipertext:

1. *User time*: El temps que l'usuari es pren per a llegir l'hipertext.
2. *Discourse time*: El temps del discurs narratiu o relat.

   Pel que fa a la mesura del temps narratiu diferencien entre dues tipologies de temps dels esdeveniments; el *pseudo time* (una categoria que ja contemplava Genette) basada en la comptabilització aproximada de la velocitat del discurs des d'una concepció espacial, és a dir, la quantitat de paraules i pàgines; i el *true time* que apropa l'hipertext al cinema, en què es contempla en minuts i segons els temps d'exhibició dels textos en pantalla equivalent al temps de projecció en el cinema.

3. *Story time*: El temps dels esdeveniments narrats, equivalent a la concepció d'història de Genette.
4. *System time*: El temps que té a veure amb els processos computacionals del sistema per processar els codis necessaris per a exhibir els textos. Un temps que pot ser substancialment diferenciat entre els diferents dispositius de reproducció. (Carlos Sora, 2016 p.118)

3.1.1.*Afternoon, a story* de Michael Joyce

Per a comprendre millor com es desenvolupa un hipertext, posarem l'exemple d'un dels primers hipertextos i obra capital de la narrativa hipertextual, *Afternoon, a story* (Joyce, 1987). (Vegeu i cliqueu Figura 43).

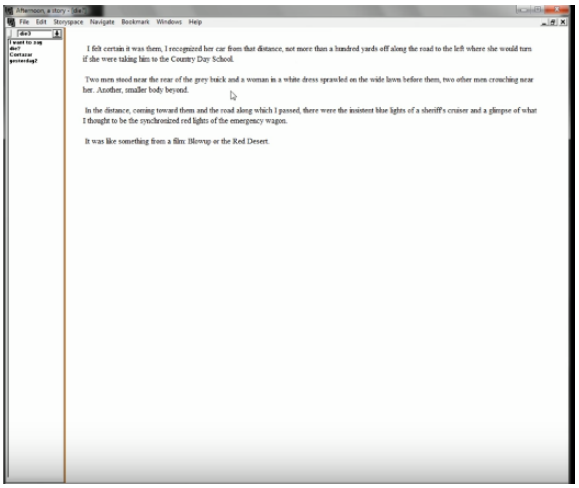

Figura 43. Afternoon, a story (Joyce, 1987)

Joan Campàs (2005) en fa una àmplia anàlisi en la seva tesi *El paper d'Internet en la cultura emergent del món actual (1945-2003,)* de la qual destacarem alguns fragments per tal de descriure aquesta obra hipertextual i posar sobre el paper un exemple fefaent de narrativa de ficció basada en l'hipertext. La narració es desenvolupa a partir d'una simple premissa que d'alguna manera justifica el recorregut desestructurat i quasi mancat de narració:

En Peter presencia un accident de cotxe. Davant del neguit que la seva exdona i el seu fill puguin ser les víctimes d'aquest accident decideix iniciar una cerca i investigació. L'obra es desenvolupa al llarg 539 pàgines relacionades per 950 enllaços, vegem un fragment de la descripció que en fa Joan Campàs (2005):

> «La lectura seqüencial d'aquestes 539 pàgines no és possible; si el lector es limita a passar pàgines, una rere l'altra, només en podrà llegir, com hem dit, unes 35. Fent això, el lector haurà llegit una història, però una història inacabada, la d'un home que intenta debades verificar si les víctimes de l'accident de cotxe que ha presenciat pel matí anant a la feina eren la seva ex-dona i el seu fill. Per a llegir les altres pàgines, cal intervenir en el descabdellament de la narració fent

eleccions: el dispositiu permet desplaçar-se per la història d'altres maneres que no sigui passant pàgines; el lector pot respondre qüestions triant sí o no, pot fer clic damunt de paraules-ancoratges que li semblin interessants i que el duran a noves pàgines. Aquesta progressió és de vegades difícil, perquè els mots que l'autor ha convertit en ancoratges no estan marcats en el text i el lector els ha de trobar per si sol [...]. Però Afternoon no és només una narració arborescent. Els recorreguts oferts a la lectura estan en funció dels recorreguts ja efectuats; per exemple, en una pàgina, un mot que no era activable en una primera lectura, pot esdevenir un ancoratge en una segona lectura en funció de les pàgines-pantalles recorregudes pel lector durant aquest interval». (p.119)

És innegable que *Afternoon, a story* de Joyce és conceptualment una obra interessant i digna d'estudi pel que planteja en l'àmbit de la fragmentació narrativa, però es produeix una estranyesa de suspensió temporal en la seva seqüencialitat narrativa, la història sembla no avançar perquè el relat també s'entortolliga sobre si mateix o bé explora camins nous que no es desenvolupen cap a un intent de clausura. L'*story time* que plantegen Koskimaa i Eskelinen (2001) queda pràcticament congelat. Les estructures temporals del relat i de la història de l'accident de cotxe s'esvaeixen perquè en «tot el recorregut no aconsegueix aportar una resposta a aquesta qüestió. No hi ha història, cada lectura construeix la seva pròpia versió, el que fa dir a un comentarista: podem dir que no hi ha històries, només lectures; la lectura és aquí l'exploració d'un univers narratiu i no construït per un guió». (Campàs, 2005 p.118)

Afternoon, a story (Joyce,1987) ens serveix per contrastar el que havíem exposat amb anterioritat, què en l'hipertext de ficció es produeix una pèrdua definitiva de la seqüencialitat (temporal) narrativa de la història en el que l'única lògica que impera és la del fraccionament i la fractalitat. En aquest sentit Campàs realitza una sort de comparació, dient que la lectura d'un hipertext és com visitar un museu.

«Llegir un hipertext és una mica com visitar un museu. Diversos recorreguts són possibles i no cal mirar sistemàticament tots els objectes o pintures per a tenir la sensació d'haver "fet" el museu. El deixem no pas per tenir la certesa d'haver esgotat tots els aspectes, sinó per haver satisfet –o esgotat– alguna cosa de nosaltres mateixos». (Campàs, 2007 p.120)

No se’ns acudeix millor comparació per explicar-nos aquesta sensació de suspensió temporal de l’*story time* de determinades obres hipertextuals, on els textos semblen convertir-se en quadres penjats en la fredor d’un museu, convertits en petjades temporals estàtiques fora de context, fragments de relats desarrelats de la seva història.

3.2. Estructures temporals del videojoc

De la mateixa manera que hem fet amb l’hipertext no pretenem fer una anàlisi exhaustiva del videojoc, ja que les estructures temporals d’aquests mereixerien tot un treball a part i les seves possibilitats narratives són de llarg abast. Trobem interessant analitzar algunes estructures del videojoc perquè de la mateixa manera que el videojoc ha anat adquirint estructures narratives més complexes i no lineals emmirallant-se en les estructures narratives del cinema, el cinema comença a mirar cap al videojoc per esdevenir un producte més interactiu amb l’espectador. Focalitzant la mirada en el videojoc volem posar en relleu com en les narracions interactives les temporalitats narratives clàssiques entren en confrontació amb l’acció dels jugadors o interactors. Els videojocs són el millor exemple de producte que fa anys que experimentant amb la interacció i centrant-se a obrir el terreny cap a noves experiències narratives interactives. A través de l’anàlisi del videojoc pretenem oferir una visió global de com les categories narratives de Genette es desdibuixen amb la interacció i les mecàniques de joc. A diferència del cinema, la construcció no lineal del relat interactiu implica una concepció flexible del temps, ja que la narració no esdevé una acció uniforme sinó que requereix que l’usuari esculli, explori el sistema i els seus espais, i en definitiva que faci seu el temps del videojoc.

Carles Sora (2016) proposa una interessant revisió de les categories narratives temporals clàssiques de Genette i prologar-les dins d’un nou àmbit, els videojocs. D’aquesta manera posa en evidència que els paràmetres d’estructuració del discurs que defineix Genette sorgeixen paradoxes i inconsistències que anul·len part de la teoria formalista perquè que amb la participació dels usuaris el temps pivota també sobre les accions d’aquests.

3.2.1. Ordre

Recordem que l'ordre era la relació que existia entre els esdeveniments presentats en el relat i els de la cronologia seqüencial de la història. En productes interactius com els videojocs hauríem d'afegir en aquesta relació un nou element, les accions del jugador. Establim llavors una tríada en el que l'ordre de la narració ve determinada per l'existència d'uns esdeveniments en el relat, esdeveniments que es veuen alterats per les accions del jugador i que també determinaran la seqüència de la història. Per tal de mantenir una coherència narrativa, «En esta organización, el jugador nunca tiene total libertad a la hora de explorar temporalmente las acciones del juego, puesto que nos podríamos encontrar ante anacronías temporales que harían impossible conceptualizar una historia concreta. Siempre tendremos una estructura, por pequeña que sea, que ceñirá la historia y nuestras acciones». (Sora, 2016 p.146)

Segons E. Adams (2010) únicament el 6% dels videojocs utilitzen flashbacks en la seva narració i tan sols un 2% algun *flash-forward*, són dades d'un estudi realitzat el 2002 d'entre una selecció de 130 videojocs. Des de llavors han passat forces anys en què la tendència dels videojocs a emmirallar-se en el cinema per convertir-se quasi en pel·lícules interactives ha anat creixent i la tendència a la fragmentació del relat també. Els flashbacks i els *flash-forwards* sovint s'han vist en els videojocs en forma de *cut-scenes* (seqüències de vídeo que aturen el temps del joc i fan avançar la trama o complementen la narració), però cada cop són més els que integren aquests salts temporals dins del seu relat i dins les seves mecàniques de joc. Podem trobar casos interessants en el gènere de les aventures gràfiques, que sempre s'han destacat com a capdavanteres a l'hora de plantejar un relat i una història. A *Monkey Island II* (1991) podem trobar com gran part del joc es desenvolupa en forma de flashback. Veiem a l'inici del joc a Guybrush penjat al buit d'un cable, quan una altra corda llisca i apareix la seva estimada Elaine preguntant com ha arribat fins a aquella situació. Guybrush mira enrere i comença explicar la seva versió dels fets, és llavors quan comença el joc. Trobem doncs una de les primeres analepsis mixtes interactives en el món dels videojocs que es desenvolupa fins a assolir el present narratiu i sobrepassar-lo per continuar el joc. (Vegeu i cliqueu Figura 44). Una analepsi que tan sols es veu interrompuda en un moment determinat del joc en Guybrush està a punt de morir: Si el jugador opta per no realitzar res per salvar-lo, acaba morint. En aquell moment es produeix una el·lipsi temporal que

ens retorna al present narratiu que quasi havíem oblidat on veiem als dos personatges encara penjats de les cordes i Elaine recriminant-li que no pot haver mort en el passat i continuar viu en el present. Guybrush assumirà l'error en el seu relat en consonància amb el to humorístic del videojoc per retornar al passat i reprendre el joc. A *metal gear solid 4: Guns of the patriots* (2008) els flashbacks són tractats com a premis a finals de nivell o *easter eggs*[1] per completar part de la història passada del personatge, inclús en un moment del videojoc revivim en forma de *flasback* un conflicte ja vist al joc *Metal gear Solid* (1998), que ens permet jugar de nou amb la interfície gràfica del joc de 1998. De la mateixa manera els videojocs considerats com a una pel·lícula interactiva *Heavy Rain* (2010) y *Beyond* (2013), apel·len a la complexitat narrativa mantenint una estructura narrativa fragmentada plena de flashbacks i de *flashforwards* a *Beyond*, tots ells però presenten salts temporals interactius d'acció limitada, és a dir, que les accions de l'usuari no poden alterar la conclusió narrativa d'aquests i evitar així la incongruència sobre les accions que ja has fet en el present narratiu (Juul, 1998). Així i tot, aquesta afirmació de Juul ha estat superada per videojocs en els quals l'alteració del temps es converteix en la mecànica del joc. Al videojoc *Braid* (2008) es manifesten diferents possibilitats de manipulació temporal per resoldre els puzles que planteja a cada nivell, anar enrere i endavant en el temps es converteix en el centre de les nostres accions per refer els nostres passos i corregir errors. (Vegeu i cliqueu Figura 45). De la mateixa manera a *Life is Strange* (2015), el personatge central de la història té l'habilitat de rebobinar el temps i replantejar de nou les decisions preses amb anterioritat modificant substancialment la narració i situant-nos en un altre relat que no és el que s'estava mostrant en el «present narratiu». (Vegeu i cliqueu Figura 46).

Figura 44. Monkey Island II (1991)

Figura 45. *Braid* (2008)

[1] *Easter eggs* o ous de pasqua, és el terme utilitzat per denominar els missatges ocults pels programadors en la seva obra. Reben aquest nom per la comparació amb la tradició anglosaxona d'amagar els ous perquè els nens els trobin durant la pasqua. El primer *easter egg* de la història el trobem en el videojoc Adventure (1978) on el creador va voler deixar la seva empremta amagada en una sala que semblava inaccessible dins del joc. Aquest ou de pasqua era un simple missatge que deia: «*Created by Warren Robinett».*

Figura 46. Life is Strange (2015)

3.2.2. Durada

La durada sempre ha estat el concepte més obert de Genette i com hem vist amb anterioritat existeix una gran diferència entre la durada com a propietat mesurable en extensió i la durada sorgida com a resultant de l'experiència de recepció, una recepció que pel que fa als videojocs també té una determinació de la durada a través de l'acció del jugador.

Tal com vèiem en l'hipertext, la durada dels videojocs és totalment variable i es troba determinat per un binomi que es produeix durant l'acte de recepció dels jugadors el «sistema temporal del joc» i el «temps d'interacció del jugador».

Carlos Sora (2016, p.154) destaca tres línies de reflexió per revisar i aplicar als videojocs l'estudi de la durada:

- **La durada dels textos:** Sovint hi trobem textos en determinats moments de la història, en els quals es pot aplicar una perspectiva clàssica de durada. El temps manté una dimensió espacial.
- **La durada dels esdeveniments narrats en la història i gestionats pel sistema:** Durant el decurs de la història hi podem trobar formes audiovisuals que estan controlades pel sistema (*cut-scenes*, diàlegs, animacions de personatges, etc.). Són mesurables i tenen una durada exacta i mantenen una relació anàloga amb el concepte de durada del cinema, és a dir, poden ser analitzats des del punt de vista de la relació de durada entre el temps del discurs i de la història. Així i tot hi ha videojocs com *Heavy rain* que les desdibuixen.
- **El temps de les accions dels jugadors:** La durada de les accions dels jugadors també són totalment mesurables en els videojocs, però gaudeixen d'una gran variabilitat, ja que cada jugador hi destina diferents temps segons les seves

habilitats i coneixences de les mecàniques de joc, fins i tot en videojocs *Sand box*, de mons oberts d'enorme detall gràfic hi ha jugadors que s'aturen per donar un tomb i gaudir dels paisatges, comportaments que podrien ser inclosos a la categoria d'allargament abans analitzat en les temporalitats cinematogràfiques. A causa d'aquesta variabilitat les accions dels jugadors no sempre poden ser integrades dins la temporalitat dels esdeveniments narrats en el relat. Però existeixen casos clars en els quals la durada de les accions està directament relacionada amb la durada dels fets en la història; com l'existència d'una compta enrere o l'existència d'un temps molt limitat per executar unes accions determinades. Són moments on es produeix una experiència més cinematogràfica en què la mecànica de joc vincula la temporalitat de les accions a una temporalitat definida pel relat i per la història.

Per últim ens permetem la llibertat d'afegir una tercera via de reflexió per l'existència de videojocs que es desenvolupen quasi com un producte cinematogràfic davant del jugador, però que no abandonen en cap moment la interactivitat per narrar l'avenç del relat, com sí que succeeix en les habituals cinemàtiques o cut-scenes. Videojocs com *Heavy rain* (2010) desdibuixen les dues línies de reflexió anteriors. Les accions del jugador determinades per la mecànica del sistema estan pràcticament tota l'estona en tensió amb l'avenç de la temporalitat narrativa en el relat. A *Heavy rain* (2010) quasi no existeixen les *cut-scenes*, perquè senzillament no es produeix cap tall, «cut», i allò que tradicionalment podríem considerar com a *cut-scenes* es fon en una continuïtat interactiva que brinda l'oportunitat al jugador d'interactuar amb les cinemàtiques i de modificar a temps real l'esdevenir del relat i de la història. El jugador té la sensació d'estar escrivint ell mateix un relat cinematogràfic. La mecànica de joc fa estar en permanent tensió al jugador, ja que en qualsevol moment se li pot oferir la possibilitat d'interactuar fins i tot en aquelles accions més quotidianes. Observem per exemple com evoluciona una *cut-scene* de *Heavy Rain* (2012) davant d'una tensió sexual entre personatges que en la majoria de jocs s'hagués resolt en una simple cinemàtica. (Vegeu i cliqueu Figura 47). O bé com evoluciona la tensió dramàtica d'una seqüència quotidiana on veiem la majoria de les mecàniques del joc; pare i fill juguen al parc fins que el personatge del pare entra en una de les seves llacunes mentals i el relat es converteix en una cerca desesperada d'un pare que ha perdut de nou l'únic fill que li quedava. Les *cut-scenes* es fan quasi imperceptibles. (Vegeu i cliqueu Figura 48).

Figura 47. Heavy Rain (2012)

Figura 48. Heavy Rain (2012)

Vegem com tracta Carles Sora (2016, pp. 155-158) les quatre subcategories de la durada definides per Genette (1972), incorporant també l'allargament, i com les prolonga cap al terreny dels videojocs.

3.2.2.1. Resum i el·lipsi

És molt comú en la majoria dels videojocs trobar escenes resumides i el·lipsis, que les podem trobar tant en les cut-scenes com en el temps del joc. Fàcilment trobarem exemples de cinemàtiques que ens resumeixen un viatge entre continents, com partits de futbol sencers que duren uns pocs minuts. Als jocs de la saga *The Sims*, podem experimentar com en les accions dels nostres avatars el relat en fa una compactació del temps realitzant aquestes accions de manera que no tenen una durada equiparable en el món real, són molt més curtes i per tant queden resumides. Trobem jocs que tenen el seu propi temps intern en què és el temps del sistema el que determina la durada, per exemple, del dia i la nit que a la vegada poden condicionar la manera amb la qual interactua l'usuari amb el seu entorn; poden activar-se durant la nit altres accions que durant el dia no es podien realitzar en el mateix escenari.

3.2.2.2. Escena

La concordança i la relació d'igualat entre el temps dels esdeveniments a la història i el temps dels esdeveniments del relat presentat als jugadors difícilment es troba en els videojocs. Traslladant aquest concepte cap als videojocs trobarem que els esdeveniments del relat o discurs poden ser els mateixos però la durada sempre serà diferent en funció de les accions dels jugadors, tant per la seva habilitat per desenvolupar-

les com la diferència d'interessos de cada jugador a l'hora de desenvolupar-les. Podríem trobar de nou en el videojoc *Heavy rain* (2010) la màxima aproximació d'escena en molts moments del joc que ens obliguen a actuar ràpidament per mantenir la fluïdesa de la cinemàtica de l'escena, la sensació més evident d'escena la trobem en les baralles dels personatges on el sistema ens deixa un temps limitadíssim per a executar les accions, en moltes ocasions anticipant-nos als moviments del rival. En funció de si el jugador arriba a temps a realitzar l'acció o opta per no realitzar-la, l'escena tindrà variacions substancials. (Vegeu i cliqueu Figura 49).

Figura 49. Heavy rain (2010)

3.2.2.3. Pausa

La pausa és potser un dels conceptes més arrelats en el terreny dels videojocs. Si en el cinema la congelació de la imatge ens servia sovint com a recurs emfàtic, en els videojocs és una opció integrada en el sistema de la majoria de jocs que ens permet aturar el joc sense necessitat d'abandonar la partida. Trobem una gran diversificació de pauses en els videojocs. En el popular videojoc de l'eriçó blau *Sonic the hedgehog* (1991) a part de poder aturar el joc teníem l'opció també de no realitzar cap acció mentre el temps del sistema no s'aturava. El personatge es quedava a l'espera mirant a càmera i picant amb el peu a terra a tall de reclam perquè l'usuari torni al joc, fet que no aporta cap element narratiu. (Vegeu i cliqueu Figura 50). Hi ha videojocs que la pausa està integrada com a una acció més del joc i que per tant que no es manifesta com una acció aïllada i forma part de la història. Podem trobar pauses que ens permeten realitzar accions que ens serien impossibles de realitzar durant el temps operacional del joc, per exemple pauses que ens serveixen per realitzar canvis d'armes, revisar el mapa de l'escenari, escollir una resposta o línia de diàleg, o complimentar dades i informacions de personatges que ens permeten ampliar el fil narratiu de la història. Trobem un cas particular de pausa al ja nomenat joc

Braid, en què la pausa la trobem com a punt transitori en la mecànica de joc, és a dir, el punt mitjà entre la manipulació enrere i endavant del temps.

Figura 50. Sonic the hedgehog (1991)

3.2.2.4. Allargament

L'ampliació del temps en els esdeveniments del relat en relació als de la història hi és força present als videojocs moderns. Trobem allargaments en càmera lenta a moltes *cut-scenes* que funcionen amb els propòsits expressius similars als del cinema. El fenomen d'allargament més interessant en els videojocs és aquell que està integrat en la mateixa mecànica del joc. Un bon exemple és el *bullet time* ja exposat amb anterioritat i popularitzat per la pel·lícula *Matrix* (1999) de les germanes Wachowski. La saga *Max Payne* (2001-2012) va ser la primera a integrar el *bullet time* com a mecànica de joc i ha estat la pedra angular sobre la qual s'ha edificat aquesta saga. (Vegeu i cliqueu Figura 51) De la mateixa manera *Red dead redemption 2* (2018) integra amb molt d'encert aquest recurs, combinant la càmera super lenta per emfatitzar el dramatisme i la violència de les morts com en els westerns de *Sam Peckinpah* on vèiem brollar la sang dels impactes de bala en càmera lenta. (Vegeu i cliqueu Figura 52)

Figura 51. Max Payne (2012)

Figura 52. Red dead redemption 2 (2018)

3.2.3. Freqüència

La repetició de les accions en la narració és una pràctica usual en els videojocs tot i que a diferència del cinema no sol manifestar-se com a un recurs narratiu, es reivindica gairebé sempre com a una mecànica de joc necessària per superar els nivells. La repetició sempre ha estat una qualitat del videojoc inalterable que ens permet tornar sobre els nostres passos per continuar avançant en la història davant dels errors que ens han conduït cap a un final precipitat en el relat. Aquestes repeticions permeten al jugador identificar patrons i automatismes de les accions del sistema alhora que l'usuari integra les accions apreses per continuar avançant en la història. Tot i que en aquestes repeticions es produeixen variacions, aquestes modificacions normalment no alteren el sentit de la història. En els videojocs ens veiem sempre immersos en un aprenentatge basat en la repetició que d'alguna manera podríem comparar amb el bucle temporal de Bill Murray al film *Groundhog Day* (Ramis, 1993) on el protagonista cercava les accions necessàries per deslliurar-se de la presó temporal que el condemnava a reviure dia rere dia el dia de la marmota. Un altre film que veu clarament de les estructures narratives de la repetició dels videojocs és *Edge of Tomorrow* (Liman, 2014) on el personatge de Tom Cruise esdevé una viva imatge d'un jugador de videojocs. L'actor es posa a la pell d'un oficial que mai ha entrat en combat que li encarreguen una missió suïcida davant una amenaça extraterrestre. Durant aquesta missió acaba morint. És llavors quan entra en el bucle temporal que el portarà a reviure aquesta missió una vegada i una altra, aprenent i interioritzant les seves habilitats com a guerrer, memoritzant les accions dels rivals i dels objectes del seu entorn i dilatant cada cop més la seva mort dins la història per avançar en el relat.

En els videojocs també hi trobem repeticions que sí que poden incloure's en el pla de la narració i que tenen una repercussió en l'esdevenir de la història. És molt comú trobar videojocs en què és necessari tornar a visitar parts del joc per modificar-ne alguns elements i reenganxar-nos o modificar el fil narratiu de la història.

En aquesta línia Carles Sora (2016) cita a Adams (2010) per referir-se a dues estructures clàssiques de la repetició trobades en els videojocs i que fan referència a la incidència de les accions del jugador respecte a la modificació de l'ordre temporal dels esdeveniments:

- Les *Branching stories*. Són narracions en les quals les repeticions interactives de l'usuari poden crear diferents línies de relat que poden portar cap a finals que difereixen molt entre ells.
- Les *Foldback stories*. Són narracions en les quals es manté inalterable una mateixa línia argumental i per tant la repetició en les accions de l'usuari sempre condueixen a un mateix final. En aquestes s'hi produeixen per tant alteracions en el relat però finalment acaben convergint en un punt concret per reprendre la història.

Pel que fa a aquestes dues línies de reflexió de la repetició és molt interessant la transposició gràfica que en fa Nitsche (2007) prenent com a base la interpretació gràfica del *Flying Wedge* (Laurel, 1993) que fa de l'evolució dels textos teatrals. (Vegeu Figura 53). Laurel representa en aquest esquema les possibles relacions causals en el text d'una obra representats sota la influència de les accions dels seus personatges en el transcurs temporal de la història. Aquesta representació resulta molt descriptiva per comprendre la relació temporal de les accions dels jugadors en els videojocs i com la repetició i l'aprenentatge durant el transcurs temporal de la narració encaminen a l'usuari cap a una o més línies de relat necessàries per avançar en la història.

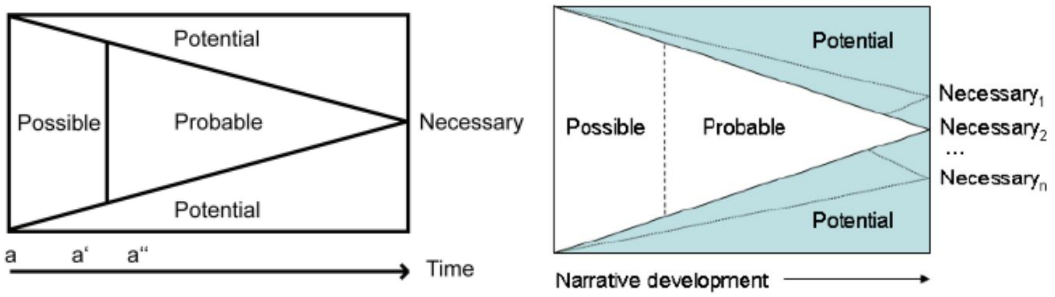

Figura 53. Adaptació del Flying Wedge (Laurel, 1993). Extret de Nitsche (2007)

El transcurs temporal de la narració està relacionat amb el potencial d'accions possibles que té cada jugador davant d'una situació. Com més repeticions realitza el jugador i augmenten els seus coneixements de l'espai i els fets que transcorren, més petit es torna el seu camp de potencialitats. El primer esquema el podríem relacionar amb les *Branching stories*; segons augmenten les repeticions en la línia temporal (a, a', a'',...) el camp de possibilitats potencials de l'usuari es va reduint fins al punt de convergència necessari per continuar una única línia d'història. Mentre que en el segon esquema, com

succeeix a les *Foldback stories,* el potencial de possibilitats convergeix en diverses línies argumentals de la història.

4. Anàlisi

4.1. *Bandersnatch*. La primera pel·lícula interactiva de masses

Actualment estem vivint una autèntica expectació davant la nova estrena de Netflix pertanyent a la saga de *Black Mirror*. *Black Mirror: Bandersnatch* (Slade, 2018), és un clar exemple de com la narrativa temporal cinematogràfica i la narrativa digital hipertextual del videojoc conviuen en un mitjà interactiu híbrid per oferir-nos una hiperficció audiovisual que connecta amb les demandes de consum participatives contemporànies. No és la primera proposta de cinema interactiu, però si què és la primera que entra per la porta gran i que ha arribat a un gran nombre d'espectadors.

L'audiovisual interactiu no és un producte nou, però entrat el segle XXI amb l'eclosió del cinema digital, l'evolució dels dispositius; els ordinadors, internet, la telefonia mòbil, tauletes, i l'evolució creativa i narrativa dels videojocs s'han anat obrint noves possibilitats per a la creació de pel·lícules interactives. Fins a la irrupció de *Bandersnatch*, l'experimentació audiovisual interactiva havia vingut de la mà d'artistes experimentals i d'alguns realitzadors independents.

I'm your man (Bajan, 1992) és considerada la primera pel·lícula interactiva. És un curtmetratge de comèdia que es va projectar a un teatre a Nova York. Mitjançant un panell amb tres botons de diferents colors, l'espectador podia escollir en determinats moments quina aventura seguir. En cada elecció els actors es dirigien a càmera interpel·lant al públic perquè realitzés la seva elecció iniciant un compte enrere de 10 segons per prémer el botó. Era la primera pel·lícula en què s'incorporava la tecnologia d'un dispositiu per determinar el rumb dels esdeveniments. (Vegeu i cliqueu Figura 54).

Però aquest no és veritablement el primer film interactiu. Miguel Herrero al seu llibre *Hiperficción* (2015), afirma, encara que sembli sorprenent, que la primera pel·lícula interactiva la trobem ja l'any 1960 amb el llargmetratge del realitzador txecoslovac Radúz Cincera anomenat *Kinoautomat*. Una comèdia negra que va ser estrenada dins de l'Expo '67 a Montreal. El seu final era inalterable, però durant la projecció de la pel·lícula els espectadors podien decidir en nou moments quina escena escollir. En cada possibilitat d'elecció, l'acció s'aturava i apareixia un moderador que demanava a l'audiència el vot i realitzava el recompte. Finalment es procedia a la projecció de l'opció més votada. S'han

realitzat posteriors projeccions en les quals s'hi han instal·lat dos botons a cada butaca per a la votació i en les que apareixia el recompte a un costat de la pantalla. (Vegeu i cliqueu Figura 55).

Figura 54. Making off I'm your man (Bajan, 1992)

Figura 55. Kinoautomat (Cincera,1960)

Des de *I'm your man*, s'han realitzat unes poques incursions en la realització d'hiperficcions cinematogràfiques, algunes fallides i amb molt mala crítica com *Mr.Payback: An interactive movie* (Gale, 1995) que utilitzava la mateixa tecnologia de *I'm your man*. Algunes han presentat propostes interessants amb la utilització de la telefonia mòbil, com *Head trauma* (Weiler, 2006), que més que una experiència interactiva es convertia amb una immersió transmèdia abans, durant i després de la pel·lícula. Durant la projecció en alguns cinemes els telèfons públics del carrer propers a la sala sonaven i qui agafava el telèfon podia escoltar als personatges trastornats de la pel·lícula. Dins del cinema es demanava al públic que enviessin un SMS a un número de mòbil i durant la projecció rebien estranys missatges i els personatges de la pel·lícula podien trucar-te en qualsevol moment després de veure el film. *Last call* (Weatherford, 2010) també incorporava la possibilitat d'interacció mitjançant el telèfon mòbil. A l'entrar a la sala tothom podia donar el seu número de telèfon, quan s'apropava el desenllaç de la pel·lícula en què la protagonista fugia d'un assassí, sonava un dels mòbils de la sala seleccionat a l'atzar. El propietari del telèfon parlava directament amb la protagonista i escollia els seus passos mitjançant un software de reconeixement de veu. (Vegeu i cliqueu Figura 56).

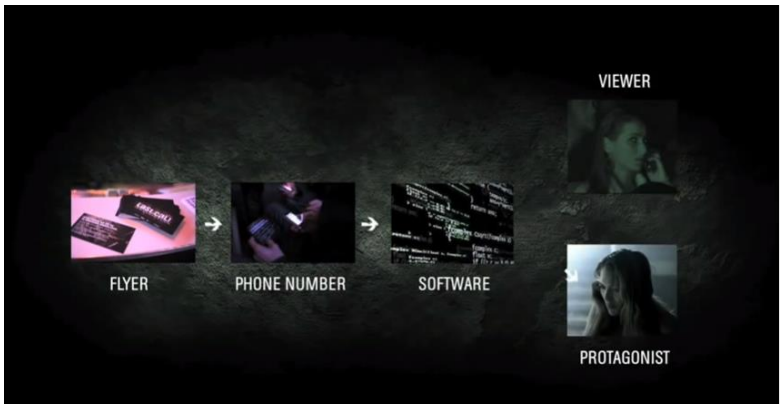

Figura 56.Last call (Weatherford, 2010)

Aquestes i altres pel·lícules interactives que no hem mencionat no han tingut recorregut en cinemes o tan sols han estat projectades en esdeveniments especials, en unes poques sales, en algun festival de cinema o bé exclusivament les trobem publicades a internet. Hem hagut d'esperar a l'auge de les plataformes *VOD* per tornar a veure un ressorgiment de les pel·lícules interactives i aquest cop sí, posar a l'abast d'un gran nombre d'espectadors la possibilitat d'experimentar amb les narracions interactives audiovisuals des de qualsevol dispositiu mòbil i domèstic compatible. Des de fa un temps, Netflix ha estat experimentant la interactivitat en petites peces audiovisuals infantils, però *Black Mirror: Bandersnatch* s'ha convertit en la primera pel·lícula interactiva de masses per a adults, i tot apunta que no serà l'última.

4.2. Black Mirror

Black Mirror és una sèrie ontològica d'episodis autoconclusius, creada per Charlie Brooker i emesa per primer cop l'any 2011 al canal anglès *Channel 4*. La sèrie consta actualment de 5 temporades, l'última estrenada recentment aquest juny de 2019. La producció de la sèrie va ser absorbida per Netflix a partir de la tercera temporada, després de dues exitoses temporades a *Channel 4*, amb una molt bona acceptació per part de la crítica que la van portar a guanyar un Emmy a la millor minisèrie l'any 2012. Brooker, sempre en permanent relació amb la crítica social i l'impacte de les noves tecnologies, venia de realitzar el seu interessant i entretingut projecte *Dead set* (2008); una minisèrie on una pandèmia zombi s'apoderava de tot el país anglès mentre un grup de concursants tancats a la casa del programa *Big Brother* es mantenia, per poc temps, aliè al conflicte.

A *Dead set* hi apareixien un munt de pantalles a la sala de control i realització del programa que emergien com finestres cap al control i el voyeurisme, inserint dins de l'espectacle de masses la podridura humana en forma de zombi. Les pantalles i l'impacte devastador de la tecnologia sobre les persones, o millor dit, l'ús aberrant que en podem fer d'aquestes, semblen una obsessió per Charlie Brooker portant-ho a la seva màxima expressió dins la sèrie *Black Mirror*. El seu nom fa referència explícita a la pantalla negra, a totes aquelles pantalles que ens rodegen i posa de rellevància aquell moment frontissa en què la pantalla apagada ens retorna un reflex enfosquit de nosaltres just abans d'encendre el televisor, desbloquejar el mòbil o navegar amb el nostre ordinador. És just en aquest moment que s'escola l'essència de *Black Mirror*, en aquest instant que ingènuament ens passa per alt, aquest instant-mirall que hauria de confrontar-nos amb nosaltres mateixos abans d'encendre el dispositiu i regalar les nostres vides a la tecnologia; sempre és interessant veure'ns a nosaltres mateixos reflectits a l'inici de cada episodi sobre el fons negre i tenir la sensació que alguna cosa de nosaltres es fragmenta quan la pantalla es fractura en *l'opening* de la sèrie. El *Black Mirror* és doncs el mirall tecnològic que contraposa el nostre jo i la seva virtualitat, un mirall que ens retorna el que som com una còpia que creiem supeditada als nostres designis com el reflex que repeteix els nostres moviments. El mirall però, amaga una part fosca i opaca als nostres ulls, que s'escapa del nostre control, una revolució d'aquestes imatges nascudes com a dobles però que creixen en l'alteritat posant en perill la concepció de nosaltres mateixos.

> «En aquellos tiempos, el mundo de los espejos y el mundo de los hombres no estaban aislados entre sí. Eran, además, muy diferentes: ni los seres, ni las formas, ni los colores coincidían. Los dos reinos, el de los espejos y el humano, vivían en paz- Se entraba y se salía de los espejos. Una noche, la gente de los espejos invadió la tierra. Su fuerza era grande, pero después de sangrantes batallas, las artes mágicas del Emperador Amarillo prevalecieron. Rechazó a los invasores, los aprisionó en los espejos y les impuso la tarea de repetir, como en una especie de sueño, todas las acciones de los hombres. Les privó de su fuerza y de su figura y los redujo a simples reflejos serviles. Un día, sin embargo, se liberarán de este letargo mágico... Las formas comenzarán a despertarse. Diferirán poco a poco de nosotros, nos imitarán cada vez menos. Romperán las barreras de cristal y de metal y esta vez no serán vencidas». (Borges, 2001, pp. 24-25)

Black Mirror ens parla de la tecnologia com a droga, i com tota droga de la seva dualitat: la de l'obtenció de plaer sense esforç en activar el sistema de gratificació del cervell i la de l'amenaça dels seus efectes secundaris en caure en l'addicció. És en el dolor, la infelicitat i els múltiples trastorns dels efectes secundaris on s'atura la sèrie, mostrant-los en presents, passats i futurs distòpics que ens encoratgen a qüestionar els límits entre realitat i virtualitat i del control de les nostres vides que alegrement cedim a grans corporacions i governs a través dels nostres dispositius tecnològics. És sota aquest paraigua del control i la paranoia que es desenvolupa l'objecte d'estudi *Black Mirror: Bandersnatch*, una pel·lícula interactiva publicada entre la quarta i la cinquena temporada de la saga. *Bandersnatch* no és només una pel·lícula que ens deixa escollir entre un camí o un altre, entre una decisió i una altra, sinó que tota la seva existència és un gran i apassionant assaig sobre els límits de la narrativa i de la llibertat.

4.3. Argument

Desenvolupar la totalitat de l'argument de *Bandersnatch* suposaria caure en un laberint de paraules del qual seria difícil sortir-ne sense acabar sent reu de la confusió. Per situar-nos en el relat d'aquesta ficció explicarem aquells elements de la història que en un moment o altre es mantenen quasi inalterables a les nostres decisions. Les altres línies argumentals seran exposades al llarg d'aquesta anàlisi.

Black Mirror: Bandersnacht ens situa l'any 1984. Ens narra la història de Stefan Butler, un jove programador que viu amb el seu pare obsessionat a crear un videojoc anomenat *Bandersnatch*, basat en una novel·la fictícia que duu el mateix nom. El repte de Stefan és recrear amb fidelitat l'essència d'aquesta obra, l'autor de la qual va decapitar a la seva dona caient en la demència per culpa del laberíntic entramat de la seva novel·la en què el lector pot escollir múltiples itineraris i decidir les accions del personatge com en un joc. Stefan aconsegueix finançar el seu projecte gràcies a l'interès de *Tuckersoft*, una de les principals empreses desenvolupadores de videojocs del Regne Unit. És a partir d'aquest moment que la vida de Stefan esdevé una lluita a contrarellotge per entregar el videojoc finalitzat a temps. En aquest recorregut contra el temps, desentrellarem la personalitat d'Stefan, introvertit, inestable i marcat per un fet traumàtic que la seva psicòloga li fa reviure constantment; la pèrdua de la seva mare en un accident de tren per culpa d'una decisió seva quan tenia cinc anys. Stefan coneixerà el seu ídol, l'exitós

programador de videojocs de *Tuckersoft* Colin Ritman, que esdevindrà un mestre espiritual que el portarà a replantejar la seva visió del món, molt més complex del que sembla i que pivota sobre moltes realitats possibles malgrat el control governamental sobre les nostres decisions. Serem testimonis del declivi personal de Stefan durant la gestació de *Bandersnatch*, que sembla condemnat a caure dins l'espiral de bogeria de l'autor del llibre, submergint-se en el laberint de la seva creació del qual no en podrà sortir. En aquesta immersió de follia incontrolada començarà a creure que algú altre pren les decisions per ell, com si estigués atrapat en el seu videojoc i actués en funció dels designis d'un jugador extern. L'obsessiu trajecte cap a la finalització del videojoc quedarà relegat per una nova obsessió, l'obtenció de respostes a una pregunta, qui té realment el control de la seva vida?

4.4. Estructura interactiva i disseny

Com ja hem definit amb anterioritat, *Black Mirror: Bandersnatch* és un producte audiovisual que es troba a mig camí entre el cinema i el videojoc. Per fer-ho possible l'equip de Brooker porta a la pantalla l'hipertext de Vannevar Bush i de Theodor Nelson i que tant ha teoritzat George P. Landow. Si observem el següent mapa conceptual de l'estructura narrativa de *Bandersnatch*, ho entendrem perfectament:

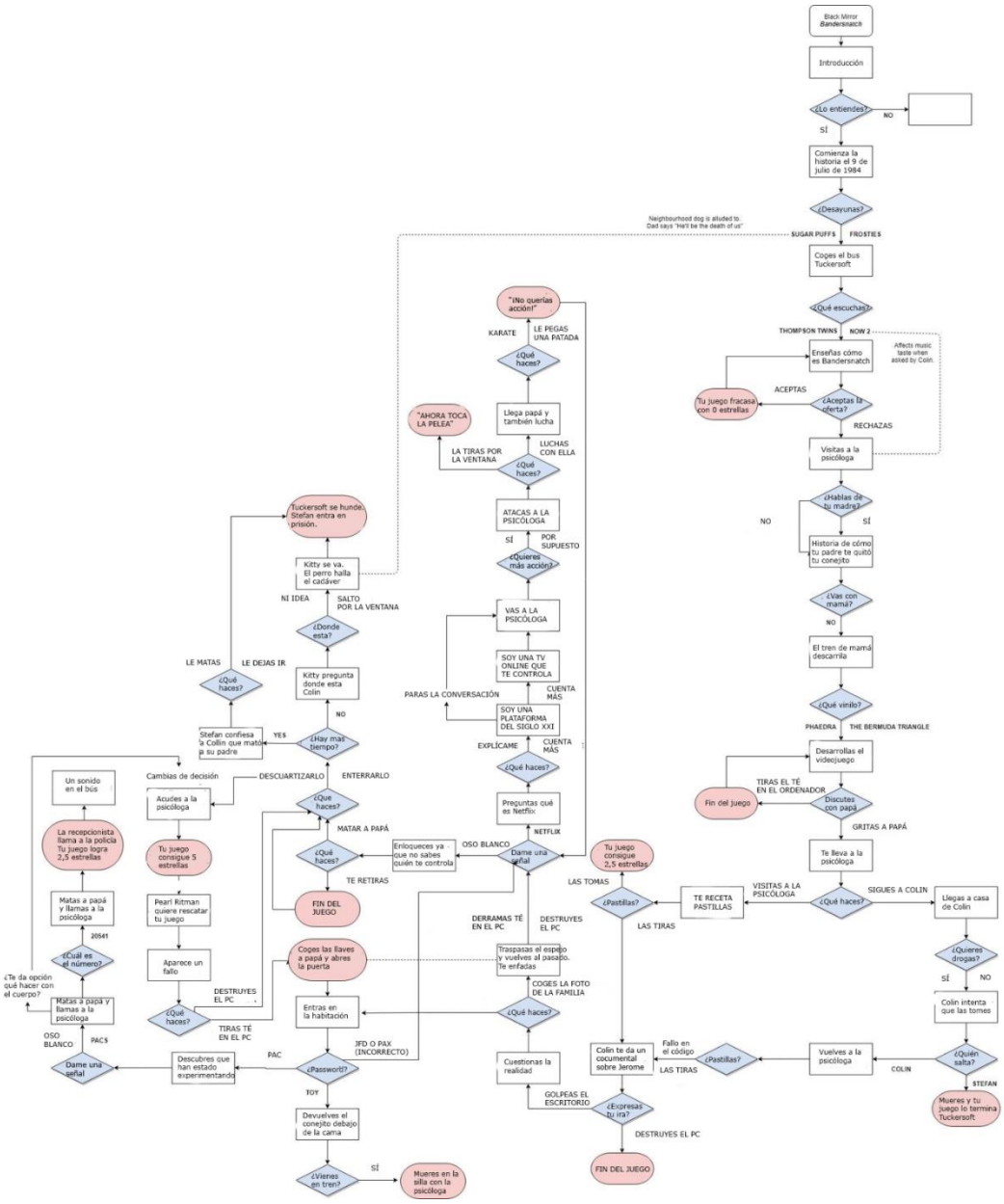

Figura 57. *Gràfica Todos los posibles finales de Bandersnatch extret de Bluper (2019)*

No estem davant la radicalitat ideal de l'hipertext plantejat per Barthes a S/Z o Nelson. No podem crear recorreguts propis i alternatius ni participar en la concepció del seu desenvolupament ni generar noves conclusions com sí que succeeix en alguns videojocs. Simplement podem prendre decisions ja establertes. Així i tot és evident que la seva estructuració en forma d'arbre narratiu denota la cultura de l'hipervincle i el node que componen l'hipertext.

És força revelador que per la confecció arquitectònica de la narració de Bandersnacht s'utilitzés un software anomenat *Twine* molt usat per a la configuració de

guions dels videojocs i que Netflix hagi elaborat el seu propi software per a l'administració dels clips de vídeo interconnectats anomenat *Branch Manager*. Posant en relleu aquests dos aspectes entenem que la narració de *Bandersnatch* ha estat teixit com una xarxa de *textons* i *d'scriptons* tal com definia Espen J. Aarseth (1997) en el seu estudi de l'estructura hipertextual. *Bandersnatch* opera doncs com una base de dades de *textons*, és a dir, de cadenes originals de vídeo o unitats de vídeo inserides a una base de dades que mitjançant la interacció i la presa de decisions de l'usuari es revelen com a *scriptons* a la pantalla definint la trajectòria narrativa escollida.

En el moment en què comences a interactuar amb la pel·lícula el primer punt a destacar és el disseny del seu entorn, molt intuïtiu i minimalista, també degut al seu nivell baix d'interactivitat. Comencem amb un petit *tutorial*, com si fos un videojoc en el qual has d'interioritzar les mecàniques de joc. Ja immersos dins la història de la pel·lícula, unes primeres eleccions intranscendents com quins cereals escollir o quina cinta de casset escoltar en el walkman de Stefan ens situen plenament en la mecànica del sistema. (Vegeu i cliqueu Figura 58). Però com interactuem amb la pel·lícula? Mitjançant una barra inferior negre que es desplega quan s'ofereix la possibilitat de prendre una decisió. En aquesta barra veiem una clara inspiració en la indústria del *gaming*, sobretot pel que fa a aquelles aventures gràfiques *point and click* pioneres en el seu moment en imposar la narració d'una història elaborada per sobre de la simple interacció dels *Arcade*. Si bé no ens desplega una barra plena d'opcions per interactuar amb l'entorn com a les aventures gràfiques, sí que ens ofereixen les alternatives a escollir acompanyades d'una fina línia de temps que es va escurçant mentre corren els segons. Un bon recurs per generar més tensió i ansietat en el relat. En la major part del recorregut narratiu podem escollir entre dues opcions, encara que en algunes ocasions es limiti a una davant la impossibilitat de modificar el passat com succeeix en el *flashback* en què Stefan perd a la seva mare, o bé en les ocasions en les quals el sistema recondueix les nostres eleccions per poder continuar amb l'aventura cap a nous camins pendents d'explorar. Les opcions a escollir no poden ser clicades per evitar la barra de temps i saltar directament a la línia narrativa escollida, sempre hem d'esperar que la barra s'esgoti sent l'última acció que es mantingui marcada l'escollida. Aquesta espera pot resultar una mica molesta en el cas de voler repetir i indagar ràpidament altres finals, però és necessària per al bé de la continuïtat del muntatge audiovisual de la pel·lícula, convertint en imperceptible el moment en què apareixen els *scriptons* en pantalla. Les opcions poden ser marcades mitjançant l'ús del

comandament als televisors i consoles o bé polsant l'opció amb el dit en dispositius de pantalla tàctil. El sistema també permet l'opció de no realitzar cap elecció i que sigui aquest qui determini el nostre trajecte. Com tota pel·lícula emesa en una plataforma de *streaming*, aquesta pot ser aturada, anar endavant i enrere en la reproducció i pots sortir d'ella mantenint el teu progrés. Però la naturalesa fragmentada i interactiva del producte planteja algunes limitacions en aquest sentit; la línia de temps tradicional no existeix perquè no es pot determinar una durada concreta de la pel·lícula, podem rebobinar o avançar la pel·lícula en intervals de 10 segons fins a l'inici del vídeo de l'última decisió presa o bé fins a la pròxima elecció; Quan la barra negra d'interacció es desplega la pel·lícula no es pot posar en pausa ni es pot sortir d'ella.

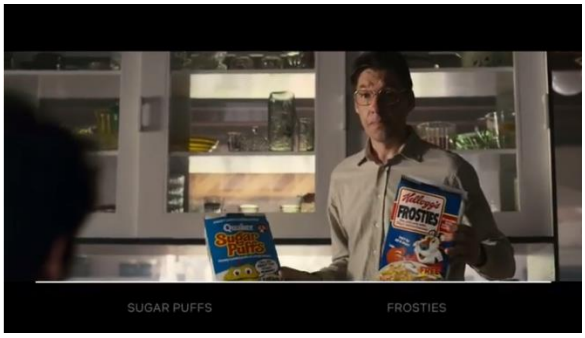

Figura 58. Bandersnatch (Slade, 2018)

Francament, *Bandersnatch* no sembla que aporti res nou en el terreny de la interactivitat i la narrativa no-lineal, dos camps que han estat explorats amb major profunditat en altres productes audiovisuals, hipertextuals o en videojocs. *Bandersnatch* cau, per a molts, en una ambigüitat que fa naufragar les expectatives d'aquells amants dels videojocs i de les exigències de qualitat dels més cinèfils. *P*er sort o per desgràcia, pertany a una extensa capa de grisos de les ficcions interactives situades entre dos extrems; entre els videojocs *sandbox* on tens una extrema llibertat i pots moure't en tot l'univers creat i les pel·lícules de cinema lineal. El que creiem que podem afirmar amb rotunditat és que Bandersantch marca un abans i un després des del punt de vista tecnològic i sociològic en inserir un producte interactiu que es desenvolupa amb fluïdesa dins d'una plataforma VOD com Netflix, situant el producte en un debat de masses. D'aquesta manera creiem que *Bandersnatch* ha fet que les ficcions interactives que abans quedaven relegades a l'experimentació en circuits independents amb poc recorregut mediàtic, ara estiguin en boca de tothom i que se'n parli i es reflexioni al voltant d'aquestes hiperficcions als diferents mitjans de comunicació.

4.5. Relat i història

Què passa quan tenim un guió en què el seu disseny s'acosta més a un diagrama de flux que a un guió convencional? Què passa quan cada decisió presa en el relat es ramifica en múltiples possibilitats? Què succeeix quan el relat acaba configurant diverses línies temporals d'història? La narració interactiva audiovisual *Black Mirror*: *Bandersnatch* ens fa qüestionar la vigència dels estudis de les estructuracions temporals genettianes basades en la doble temporalitat entre el relat i la història.

La pel·lícula està configurada a partir de cinc hores de metratge rodat, amb milers de combinacions possibles en les eleccions que prenem durant el relat, amb quasi una vintena de finals possibles, alguns de complets i altres de parcials que et conviden a tornar a intentar i desentrellar altres alternatives del relat. Davant d'aquest complex entramat ens sentim forçats a plantejar si les estructures temporals de *Bandersnatch* poden ser considerades mitjançant la dicotomia de Genette, mitjançant la relació entre el relat i la història. Si bé *Bandersnatch* manté un estructura molt fragmentada del relat que obre el camí a diferents línies d'història, sempre es manté una història troncal que dóna cohesió narrativa i que a grans trets són els fets que hem exposat al resum. El sistema, independentment de les decisions que prenem i l'ordre en què ho fem, ens forçarà a passar-hi en algun moment o altre. Malgrat les anades i tornades de les repeticions en el relat i la seva narració laberíntica, sempre podem acabar construint una història perquè tot i que es bifurquin, totes tenen un principi i un final. Durant el visionament de la pel·lícula, depenen de les eleccions, ens permeten explorar diverses línies d'història. Així i tot, aquestes línies d'història les veiem sota la consciència que ja hem arribat al final d'una i ens brinda l'oportunitat de continuar la pel·lícula (joc) per desenvolupar-ne les altres. El relat per tant sempre avança produint una o vàries històries i no cau en la indeterminació de la història de l'obra hipertextual de *Afternoon, a story* (Joyce, 1987) on tan sols existien lectures en una història que no avançava cap a una conclusió, o simplement no avançava. És cert que la incorporació de la presa de decisions de l'usuari en un producte audiovisual fan que la història i sobretot el relat prenguin itineraris diversos, aconseguint una experiència més o menys diferent per a cada usuari en la primera exploració. Però així i tot, després de moltes visualitzacions i provant combinacions diverses creiem poder corroborar que la narració de *Bandersnatch* se sustenta principalment en 4 grans línies d'història:

1. **Línia de cohesió:** La primera línia d'història és la que dóna cohesió a la narració i adoba el terreny perquè hi puguin créixer les altres 3. Aquesta primera línia són tots aquells fragments de relat que com hem dit abans el sistema ens força a passar-hi donant més o menys voltes, obrint més o menys trames durant el camí, però sempre hi acabarem passant. Aquests fragments del relat ens permeten accedir amb una coherència narrativa cap a les tres realitats que donaran sentit als esdeveniments descrits a la línia de cohesió.
2. **Realitat de PAX**: S'hi narra el viatge cap a la bogeria de Stefan en la programació del joc, revivint els monstres (Entre ells Pax, un dimoni amb cap de lleó) que van dur a la bogeria a l'autor del llibre *Bandersnatch* Jerome F. Davies. Aquesta línia d'història ens durà a Stefan cap a un final pràcticament idèntic al de Jerome, esquarterant al seu pare però acabant el videojoc amb gran èxit de crítica malgrat la retirada posterior del videojoc en conèixer l'assassinat comès.
3. **Realitat de TOY**: Stefan acabarà podent recuperar el conill que li va amagar el seu pare quan tenia cinc anys. El conill va ser el motiu pel qual la mare va agafar el tren que no havia d'agafar; la mare d'Stefan es va retardar en intentar convèncer-lo que marxés amb ella sense el conill de peluix que no trobava. Finalment la mare acaba marxant sense ell i morint en un accident de tren. TOY ens permet tornar a reviure aquell dia, trobant finalment el conill sota el llit però arribant tard igualment al tren. Malgrat conèixer que el tren acabarà accidentat, si escollim anar amb la mare, els dos moriran i Stefan també morirà en el present a la consulta de la seva psicòloga.
4. **Realitat de P.A.C:** La línia temporal de P.A.C. ens farà descobrir que Stefan forma part d'un experiment (*Program And Control*) tal com ja ens deixava entreveure Colin i les seves teories del control governamental. Tota la vida de Stefan ha estat controlada i condicionada per un trauma induït per les drogues i recreat artificialment quan ell era petit.

Aquestes realitats temporals, PAX, TOY i P.A.C., han estat batejades amb els noms de les contrasenyes que podem introduir a la caixa de seguretat trobada a l'habitació del pare de Stefan. Veiem en aquesta caixa forta una caixa de Schrödinger amb tres realitats coexistents i ocultes a la vista. És en el moment d'introduir la contrasenya, que desvetllem i donem a llum cada una de les històries.

Creiem doncs que les configuracions temporals de Genette continuen mantenint la seva validesa per bé que encara podem parlar de línies temporals d'història o històries a *Black Mirror: Bandersnatch*. Probablement hi ha moltes fronteres i figures que es desdibuixen en la seva estructura arbòria, però gran part de les figures definides per Genette les tenim tan interioritzades en el nostre coneixement audiovisual que no necessitem un context o història gaire definits per identificar-les.

4.6. Ordre

Considerant el conjunt de la pel·lícula i l'experiència viscuda per l'usuari ens adonarem que la relació d'ordre entre relat i història esdevé en una enorme complexitat. Com definíem en les categories d'ordre de Casetti i di Chio (1991), a *Bandersnatch* vivim una completa pèrdua del fil de l'ordre, com si no existís cap ordre concret sinó un verdader desordre, per tant ens trobem davant del «temps anacrònic» cinematogràfic definit pels autors. Però com ja hem pogut veure en l'anàlisi de l'hipertext i dels videojocs, aquesta estructura fragmentària complexa és molt pròpia dels relats de ficció interactius. L'ordre de la narració a *Bandersnatch* es veu sempre alterada per les accions de l'usuari, tal com succeeix als videojocs, les quals alteren també la seqüència de la història. Així i tot, tal com exposa Carles Sora quan analitza l'organització de l'ordre en els videojocs, l'usuari de *Bandersnatch* mai té una llibertat total per explorar la temporalitat de la pel·lícula. Existeix una organització estructural que cenyeix la història i les nostres accions per tal que no es produeixin anacronismes temporals, temps inconnexos que facin impossible la conceptualització d'una història. Per tant existeixen moltes combinacions en l'ordenació del relat, probablement tantes com eleccions possibles hi ha *Bandersnatch*, però són combinacions controlades per tal de mantenir una coherència dins del mecanisme narratiu de la pel·lícula. *Bandersnacth* genera un mecanisme narratiu que permet moltes llicències d'ordre que resultarien incoherents en un film de naturalesa més simple. A mesura que ens endinsem en l'experiència narrativa autoreferencial de *Bandersnatch* ens adonem que ens trobem atrapats en un sistema de mecanismes similars al del videojoc de Stefan, com si estiguéssim atrapats en ell. Per tant, com en un videojoc, la pel·lícula permet moltes llicències en el seu relat, per exemple és possible morir i tornar a estar viu en la següent escena. L'espiral de bogeria en la qual cau Stefan també afavoreix aquesta fragmentació temporal de l'ordre, establint una narració que esdevé quasi onírica, atemporal,

inconnexa, com en una pel·lícula de David Lynch. El desordre del relat afavoreix a la comprensió de l'estat mental de Stefan, totalment desordenat, fragmentat, perdut i sense poder discernir entre allò que és real del que no ho és.

Com sol passar en els productes interactius en el que controlem a un personatge la major part del relat és viscut en present, malgrat que la concepció de present es desdibuixi en moltes ocasions. Només hem trobat a *Bandersnatch* l'existència d'una possible prolepsi o premonició en el somni i visió recorrent d'un dels personatges del seu videojoc, l'amenaça del dimoni PAX. (Vegeu i cliqueu Figura 59). En un dels possibles finals del film morirem en mans d'aquest dimoni tot i no poder assegurar si aquest esdeveniment ha estat real o no. També hi trobem l'existència de flashbacks quan Stefan es remet al trauma de la mort de la seva mare. És significatiu que en aquest flashback desvetllat en mig de la història, només en permetin l'elecció d'una sola decisió que portarà cap a la mort inevitable de la mare. El passat es manté immutable per no caure en una incongruència temporal, en una anacronia que desmuntaria la versemblança de qualsevol continuació del relat i dels esdeveniments ja transcorreguts. Per últim ens agradaria destacar el concepte de simultaneïtat plantejat per Gaudreault i Jost (1995) que no es manifesta en cap moment durant el transcurs del relat, suposem que per la naturalesa narrativa del producte sempre centrat en el personatge de Stefan al qual pràcticament mai perdem de vista perquè nosaltres només podem influir en les seves decisions. Mai ens trobem davant la narració simultània de dos esdeveniments que comparteixin una mateixa o diferent línia temporal excepte en un moment que no pertany al transcurs del relat. Podríem considerar la co-presència d'accions simultànies dins d'un mateix quadre en aquells moments únics de pausa en el relat i la història en els que podem decidir a quin punt de la història volem tornar per refer les nostres passes. És llavors que veiem els dos televisors reproduint dues accions diferents pertanyents a diferents temps de la història, reunint les dues temporalitats de forma artificiosa com en una pantalla partida.

Figura 59. Bandersnatch (Slade, 2018)

4.7. Durada

El primer dubte que ràpidament genera aquesta figura genettiana és plantejar quina és la durada objectiva d'aquest film. Si parléssim amb termes absoluts i davant la possibilitat, creiem que inexistent, de poder recórrer d'una tacada tots els camins i peces audiovisuals d'aquest trencaclosques i sense comptar algunes repeticions de metratge, estaríem parlant que el film podria allargar-se fins a les 5 hores. Són les hores de material audiovisual que afirmen els seus creadors que han necessitat per construir tot l'entramat laberíntic de *Bandersnatch*. La durada objectiva però, sempre dependrà de les eleccions preses i de la nostra conformitat de determinar si hem obtingut un final desitjat o bé si escollim, en cas que ens doni l'oportunitat, continuar i refer els nostres passos cap a l'exploració d'una nova línia d'argument que condueixi cap a un altre final. Si optem perquè el sistema esculli per nosaltres i traci el seu camí predefinit, la durada de *Bandersnatch* serà d'uns 90 minuts. Mentre que hem pogut comprovar que l'experiència més llarga superava les dues hores i la més curta rondava els 40 minuts. En aquest sentit és una pena que el sistema no ens retorni amb algun missatge el temps que ha durat la nostra experiència, un detall que no costaria tant perquè com ja hem vist en els mitjans digitals textuals definits per Koskimaa i Eskelinen, (2001) tant *l'story time*, el *user time* i el *discourse time* són perfectament quantificables, de la mateixa manera que succeeix amb els videojocs. Encara més senzill si tenim en compte que a *Bandersnatch* no existeix la llibertat de prendre'ns el nostre temps per escollir, la nostra presa de decisió sempre té un temps de 10 segons i per tant el *user time* es manté inalterable i de fet està integrat dins de *l'story time* i el *discoure time* perquè el metratge audiovisual mai s'atura. És en aquest punt que *Bandersnatch* ens pot recordar a la interacció integrada dins l'animació que vèiem en el videojoc *Heavy rain*. El muntatge de *Bandersnatch* manté un ritme àgil, amb plans més aviat curts i de poca durada, que fan que la «durada aparent» sigui menor a la «durada real» tal com definien Casetti i di Chio (1991). És molt curiós també com aquesta durada aparent es veu molt escurçada en el moment de la interacció. Aquells 10 segons que dóna de marge per pensar i executar l'opció escollida, en el que les imatges solen ser plans molt tancats i sense gaires elements, semblen molts menys pel simple fet d'interactuar. En un film normal tindrien una «durada aparent» major que la «durada real». L'única pausa que podem trobar a *Bandersnatch*, en el qual el relat no avança, és en aquells moments en què la mecànica del joc ens proposa refer algunes eleccions en arribar a un final precipitat o no del tot desitjat. Sempre ens mostraran un o dos televisors

en els quals es reproduiran les escenes a les què podem tornar, moment en què podem prendre'ns un llarg temps per la decisió. Més que una pausa és un «en espera», una incitació a continuar el joc, com quan el petit eriçó blau Sonic donava cops de peu esperant que el jugador realitzés algun moviment.

L'el·lipsi és molt present com en la majoria de pel·lícules, però en els diferents finals s'usa de forma recurrent. Sempre es produeix una el·lipsi significativa abans de mostrar a Stefan a la presó o en ser testimonis de la valoració del videojoc al programa de televisió, però en trobem dues de molt destacables pel seu abast. La primera realitza un salt agosarat del passat cap al present que es produeix en la línia d'història de TOY que hem mencionat abans. Si Stefan acaba morint en l'accident de tren amb la seva mare a l'edat de cinc anys, per tall tornem al present narratiu on Stefan també ha mort a la consulta de la psicòloga. (Vegeu i cliqueu Figura 60). La segona gran el·lipsi temporal la trobem en la línia d'història de PAX. El videojoc tot i l'excel·lent crítica ha estat retirat del mercat per haver matat al seu pare i cau en l'oblit. És aquí on es produeix l'el·lipsi més gran de *Bandersnatch*, veiem que molts anys després la filla de Colin Ritman, que l'any 1984 era un nadó, decideix readaptar el joc de Stefan per a una plataforma de *streaming* en trobar una còpia de l'original en els records del seu pare.

Figura 60. Bandersnatch (Slade, 2018)

4.8. Freqüència

La freqüència potser és la figura més important de *Bandersnatch*. La repetició és constant i és l'element que pren més força durant l'experiència interactiva d'aquest film, és on recau major part de la seva essència i mecànica narrativa. Ja hem pogut observar analitzant les figures temporals digitals que la repetició és un una qualitat dels videojocs que es manté quasi inalterable i no és estrany que aquesta pel·lícula la incorpori com a un element natural en la seva narració. Perquè en el fons *Bandersnatch* ha estat, és i sempre serà un videojoc. Com succeeix en els videojocs, la repetició a *Bandersnatch* ens permet

tornar sobre les nostres passes per reconduir la història davant d'unes decisions preses que ens han conduït cap a un final precipitat o no desitjat en el relat. Normalment la repetició en el videojoc no esdevé un recurs narratiu, però si un mecanisme d'aprenentatge per superar els nivells. Aquí és on rau la virtut de *Bandersnatch*, que la figura de la repetició es revela com un sistema d'aprenentatge i alhora també esdevé part del motor narratiu. La iteració en el film serveix per afegir noves capes de profunditat forçant a fixar-te de nou en els personatges, en els detalls de l'entorn, els girs de guió i anar avançant en l'univers genèric que crea *Bandersnatch*. Si en les novel·les de *Tria la teva aventura* ens vèiem condemnats a rellegir el mateix text inalterable, en moltes de les repeticions del film tot i semblar una còpia de les seqüències ja viscudes, s'hi afegeixen petits elements que modifiquen la teva percepció narrativa i fins i tot emergeixen noves eleccions per triar. A tall d'exemple, és interessant reviure el moment en què Stefan coneix a Colin Ritman, on sempre es produeix una variació del diàleg en la seva repetició en funció del camí recorregut; quan Stefan encara no ha pres consciència de les normes que regeixen el seu món i torna a conèixer de nou a Colin, aquest assegura que ja el coneix davant l'estranyesa de la cara de Stefan. O bé quan Colin mor saltant del balcó de casa seva i les opcions escollides ens porten altre cop al moment en què el coneix per primer cop, Colin li recorda el que va dir abans de saltar, que es tornarien a veure. A banda d'aquests detalls narratius, apuntàvem que en les repeticions podien obrir-se nous camins o línies de relat. Aquest fenomen entronca amb les estructures de la repetició dels videojocs d'Adams (2010) i la incidència de les accions del jugador en la modificació temporal dels esdeveniments. *Bandersnatch*, tot i no ser un videojoc, es desenvolupa sota el mateix patró de les *Branching stories*. Les seves repeticions interactives creen diferents línies de relat que poden portar cap a finals que difereixen molt entre ells. De la mateixa manera, el sistema narratiu de *Bandersnatch* també acaba acotant en la repetició el nostre camp de possibles decisions, és a dir, algunes línies de relat que ja hem explorat abans es donen per exhaurides encaminant-te a descobrir altres possibilitats de progrés en la història tal com vèiem en la representació del *Flying Wedge* de Laurel adaptat per Nitsche.

Donada la seva importància, hem parlat de la freqüència com a element genèric en el mecanisme narratiu del sistema, però a *Bandersnatch* també hi podem trobar algun element clàssic de la ruptura lineal de la narrativa cinematogràfica basat en la freqüència. Un clar exemple el trobem en els *flashbacks* de Stefan referents al trauma de la mort de

la mare, que es repeteixen de forma obsessiva, com el record de l'home de l'harmònica a la pel·lícula *Once upon a time in the west* (Leone, 1968).

4.9. El sistema cristal·lí de *Bandersnatch*

Quan ens vam proposar incorporar les reflexions de Deleuze i la imatge-temps, ens sorgia la pregunta de com un producte interactiu basat únicament en les eleccions de les accions d'un personatge, simple acció i reacció, després d'haver viscut l'experiència tenim la sensació que molts dels conceptes que Deleuze proposa per definir la imatge-temps semblen haver-se materialitzat.

Creiem afirmar que a *Bandersnatch* existeix una convivència entre la imatge-moviment i la imatge-temps. En un inici a *Bandersnatch* tot sembla imatge-acció i en el pitjor dels casos un producte comercial de masses articulat sobre «la gran fórmula SAS'». Tindria tot el sentit que *Bandersnatch* s'articulés tan sols sobre aquest esquema eminentment articulat per la imatge-acció; sempre se'ns presenta una situació, seleccionem l'acció que desitgem que faci el nostre personatge i seguidament com a resultant de la nostra decisió ens presenta una altra situació. No és aquesta la mecànica de *Bandersnatch*? Sembla doncs que aquesta ficció interactiva estigui condemnada a no poder escapar de SAS'. Si ens posem a analitzar el desenvolupament de les imatges en cada moment que ens dóna l'oportunitat d'interactuar ens situem plenament en la seqüència subjectiva que defineix el cinema basat en SAS' i que correspon als tres moments de la interacció humana amb el món objectiu de les imatges pures definits per Bergson. Posarem un exemple a l'atzar per explicar-ho, perquè tots els moments d'interacció funcionen de la mateixa manera: Trobem a Stefan treballant obsessivament davant de l'ordinador, entra el seu pare a l'habitació i es preocupa per ell. Stefan ho sent com una intromissió que no li permet continuar amb la feina. Ens estan plantejant la situació mitjançant l'ús de la imatge-percepció, amb plans més aviat tancats de Stefan a l'ordinador, alguns plans subjectius de l'ordinador, etc. que condicionen la mirada cap on vol el realitzador i que per sostracció ens planteja la situació focalitzant el problema o el dilema del personatge. Seguidament quan es desplega la barra d'interacció amb la possibilitat de vessar el cafè sobre el teclat o cridar al pare, entra en acció la imatge-afecció. Durant aquests deu segons que ens proporcionen, veiem un muntatge de primers

plans de la cara de Stefan cada cop més nerviós, del seu pare cada vegada més desesperat i de l'ordinador de Stefan amb el videojoc que ha deixat de funcionar. Aquest és un muntatge que marca clarament la tríada d'objectes sobre els quals podem executar una acció, es desenvolupen com a una invitació a exercir una acció sobre ells. Finalment triem cridar al pare i es formalitza l'acció, entrem en terreny de la imatge-acció conseqüència de l'actuació del subjecte davant del trajecte traçat per la imatge-percepció inicial. Aquesta acció determinarà una situació com a conseqüència d'aquesta.

Com aconsegueix sortir *Bandersnatch* d'aquest cercle viciós si el film es centra bàsicament en la subjectivitat del personatge, si no existeix aquell distanciament de la càmera que supedita els personatges al temps com hem vist a *Elephant* de Gus Van Sant? El responsable de fer emergir la imatge-temps a *Bandersnatch* és el sistema, que ens força cap a la repetició dels esdeveniments i que ens porta cap a un trencaclosques narratiu que es converteix en un joc de miralls, en un déjà-vu reflectit constant que ens arrabassa el món tal com crèiem que era, una multiplicació de reflexos que en cada repetició emmagatzema noves capes de profunditat i de temps, on tot o res és real, on coexisteixen moltes realitats o virtualitats, on no hi ha més veritat que un món fals i en descomposició condemnat a una repetició eterna. Colin Ritman, en un moment de la pel·lícula, posa llum i encapsula el funcionament i l'essència de *Bandersnatch*:

> «Lo que hacemos en una ruta afecta a lo que hacemos en las demás. El tiempo es una construcción. La gente cree que no puedes volver a cambiar las cosas, pero sí puedes. Esos son los flashbacks. Son invitaciones para volver atrás y tomar una decisión diferente. Cuando tomas una decisión crees que eres tú el que la toma, pero no es así. Es el espíritu que está conectado con nuestro mundo el que decide lo que hacemos. Nosotros solo tenemos que subirnos al carro. El gobierno nos monitoriza. Paga a gente para que se haga pasar por tu familia, echa droga a tu comida y te graba. Hay mensajes en todos los juegos. Como en PACMAN. ¿Sabes qué significa PAC? PAC: Programa y Controla (Program And Control). Es el hombre que programa y controla. Todo es una metáfora. El Pacman cree que tiene voluntad propia pero está atrapado en un laberinto, en un sistema. Lo único que puede hacer es comer (consumir). Le persiguen demonios que probablemente sólo existen en su mente, e incluso si consigue escapar por un lado del laberinto, ¿qué pasa? Que vuelve al otro lado. La gente piensa que es un juego alegre, pero no lo

es. Es una puta pesadilla de mundo y lo peor es que es real y vivimos en él.» (Vegeu i Cliqueu Figura 61)

Figura 61. Bandersnatch (Slade, 2018)

Aquesta reflexió de Colin ens fa comprendre exactament el que hi succeeix dins de *Bandersnatch* i reflecteix com els personatges de *Bandersnatch* estan completament presos en el sistema i sota les regles narratives d'aquest univers multidimensional perfectament controlat. Les imatges-moviment també estan preses en el sistema i és aquest el que les fa cristal·litzar. *Bandersnatch* es converteix en un sistema cristal·lí que fa emergir la imatge-temps; la fragmentació narrativa, la indeterminació temporal, la descoordinació de les emocions i reaccions dels personatges respecte a les situacions excessives que els sobrepassen, i que fa els fa entrar en un esdevenir caòtic davant d'un món que entra en crisi.

Com dèiem, la repetició esdevé un dels principals mecanismes de cristal·lització de *Bandersnatch* en la seva desarticulació del temps narratiu, però *Bandersnatch* opera també en diferents capes que s'emmagatzemen en la memòria de l'usuari gràcies a les seves qualitats com a meta ficció i obra autoreferencial:

Stefan està creant un videojoc de recorreguts laberíntics i narracions que es bifurquen anomenat *Bandersnatch*, adaptant una novel·la que fa servir els mateixos mecanismes i que duu el mateix nom. Alhora Stefan es troba immers dins del sistema de la pel·lícula *Bandersnatch* i som els usuaris de Netflix que controlem les seves decisions com si estigués pres en el seu videojoc. És brillant un dels moments d'enderrocament de la quarta paret a *Bandersnatch* en el qual Stefan se n'adona que algú l'està controlant i es posa a cridar esperant un senyal de la persona o l'ens que el controla. El sistema ens ofereix l'oportunitat d'explicar-li a Stefan, a través del seu ordinador, que forma part d'una ficció del futur a Netflix i que estem prenent decisions per ell. D'aquesta manera el producte adquireix una altra dimensió temporal, unint el present de l'usuari amb el present

del relat. (Vegeu i cliqueu Figura 62). També és sorprenent el final en el qual la filla de Colin està readaptant el joc d'Stefan per a una plataforma de *streaming*, veient a la pantalla del seu ordinador l'inici de la mateixa pel·lícula *Black Mirror: Bandersnatch* amb Stefan llevant-se l'any 1984. La filla de Colin està creant la ficció amb la qual nosaltres estem jugant. Però la reproducció falla i la filla de Colin es comença a desesperar igual que ja li ha succeït a Stefan anys enrere i encara més enrere en el temps a Jerome. I de nou la sorpresa, de cop es desplega la barra d'interacció i podem controlar filla de Colin perquè arremeti contra el seu ordinador. La controlem a ella mitjançant el producte de ficció interactiva que ni tan sols ha pogut acabar de crear, perquè ella ja formava part d'aquest univers de *Bandersnatch*. (Vegeu i cliqueu Figura 63).

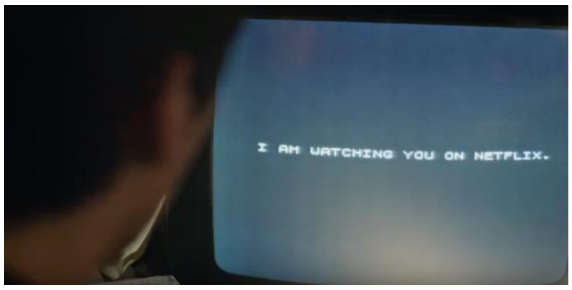

Figura 62. Bandersnatch (Slade, 2018)

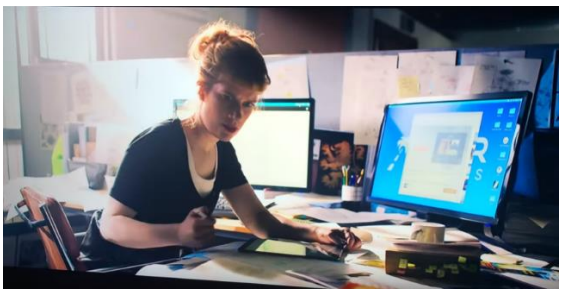

Figura 63. Bandersnatch (Slade, 2018)

A tot això podríem afegir una altra capa en aquesta espiral multidimensional de control. Qui ens controla a nosaltres? Creiem que la resposta és clara, Netflix. En aquest producte Netflix ens parla també d'ella mateixa, de com registra les nostres decisions per configurar les seves ficcions, per mostrar-nos el contingut més afí basant-se en la nostra interacció amb la plataforma i condicionant-nos en les decisions de quines ficcions veure personalitzant per a cada usuari fins i tot els *frames* dels tràilers mostrats en el *home* de la plataforma.

Black Mirror: *Bandersnatch* s'expandeix fora d'ella mateixa, imprimint noves capes de realitat i temporalitat que influeixen en l'experiència del producte. Sabem també que té el seu reflex en la realitat, vista ja en l'extrapolació del control de Netflix sobre nosaltres en la datificació de l'experiència cinematogràfica. Però Bandersantch també està inspirada en fets reals, ja que va existir un joc anomenat *Bandersnatch* per la consola *Spectrum* que no va veure la llum per què l'empresa desenvolupadora *Imagine softwares* va caure en fallida als anys 80. El *Bandersnatch* també és un monstre sorgit de la imaginació de Lewis Carrol en el seu llibre *A través de l'espill* (1871), continuació

d'Alicia al país de les marevelles (1865), on Alicia accedeix a través del mirall a un món que s'assembla al seu però que lentament es revela com un lloc hostil. Un argument que en recorda la creixent hostilitat del món de *Black Mirror: Bandersnatch* i que la seva referència es materialitzada explícitament en una escena de la pel·lícula en què Stefan traspassa el mirall del lavabo per emergir a l'altra banda com a ell mateix quan tenia cinc anys revivint el trauma de quan era petit. L'elecció de situar la ficció l'any 1984 segurament tampoc és casual i ens pot remetre a la novel·la de George Orwell *1984* (1949) on la població de la novel·la està subjecte a la vigilància omnipresent del govern. D'aquesta manera podríem anar afegint capes i capes de profunditat a *Bandersnatch* que ajudarien a magnificar aquesta concepció cristal·lina en el que les imatges actuals coexisteixen amb la seva imatge virtual en el pensament, com en una imatge en un mirall que ja hi era abans i que hi romandrà després, com un joc circular amb l'objectiu de retroalimentar-se i reinterpretar les troballes d'altres autors i experiències anteriors per consolidar encara més aquest germen cap a la seva cristal·lització. «El germen y el espejo reaparecen también, uno en la obra que se està haciendo y el otro en la obra reflejada en la obra» (Deleuze, 1988, p.138).

5. Conclusions

Finalitzada aquesta investigació, cal destacar que són pocs els estudis que s'han centrat en les configuracions temporals de l'experiència cinematogràfica i la seva prolongació cap als mitjans interactius digitals. Existeixen poques publicacions que hagin estudiat com es desenvolupen les ficcions audiovisuals interactives, quines són les seves estructures específiques, com es construeix un relat cinematogràfic que es ramifica, quins són els seus mecanismes per tal de mantenir una unitat d'història coherent, com es configura l'experiència temporal d'un espectador que interactua amb una pel·lícula i com s'articulen els temps de les imatges davant d'una temporalitat fragmentada de la narrativa audiovisual no lineal i interactiva.

Potser no hem sabut donar resposta a tots aquests interrogants però si projectar una mica de llum en el què trobem darrera de les ficcions audiovisuals interactives. Hem cregut que davant la manca de publicacions específiques el millor que podíem fer era determinar quins són els referents dels quals beuen les hiperficions cinematogràfiques, per tal de cercar alguns dels seus mecanismes en la configuració temporal de la narració, les imatges i l'experiència de l'espectador o usuari. D'aquesta manera hem determinant els tres eixos d'estudi:

1. L'articulació de les estructures narratives no lineals en l'àmbit cinematogràfic.
2. La configuració estructural i temporal de les narratives hipertextuals que neixen ja sota el principi de no linealitat.
3. La dilatada experiència dels videojocs a l'hora de crear experiències narratives sota el principi d'interactivitat.

El Cinema, l'hipertext i el videojoc. La tríada central que hem pogut comprovar que fonamenten els principis conceptuals de les hiperficcions cinematogràfiques.

Pel que fa al cinema, hem pogut constatar que l'estudi de les seves configuracions temporals ha sofert poques variacions al llarg dels anys, donant per vàlids els esquemes temporals del relat literari que Genette fixava l'any 1972 basats en l'ordre, la durada i la freqüència. No ens deixa de sorprendre les poques mutacions que ha sofert aquest esquema, obrint tan sols alguns debats al voltant de la subjectivitat de la temporalitat en la recepció fílmica davant d'un llenguatge eminentment visual al qual li manca la figura cabdal que determina la temporalitat, el verb. Hem pogut estudiar i identificar que, per a

la configuració temporal d'un film, cal determinar la línia temporal de la història que es desenvolupa en la totalitat de la pel·lícula per detectar i descriure l'abast temporal de la fragmentació del relat en una narració no lineal. Moltes d'aquestes figures narratives temporals que conceptualitza Genette (1972) i que posteriorment desenvolupen en l'àmbit cinematogràfic autors com Casetti i di Chio (1991) o Jost i Gaudreault (1995) estan molt interioritzades en l'experiència cinematogràfica de l'espectador. Els *flashbacks*, els *flash-forwards*, les el·lipsis, les repeticions, la simultaneïtat, etc. són eines narratives molt naturalitzades pels espectadors actuals que cada cop precisen de menys elements de context per determinar-les i no generar confusions. Aquest fet permet un ús més creatiu alhora de fragmentar el relat i generar un trencaclosques temporal que s'ha de reconstruir, si és possible, per resoldre la linealitat de la història.

Pel que fa a les estructures narratives en l'àmbit digital de l'hipertext i del videojoc, hem pogut detectar que emergeixen noves configuracions de l'estructuració temporal del discurs narratiu que desborden els models genettians. L'aplicació de les estructures temporals de Genette es queden curtes per definir l'experiència narrativa interactiva. Moltes de les seves categories queden diluïdes, redefinides o tan desdibuixades que no poden abastar algunes configuracions temporals determinades pels sistemes interactius i la intervenció de l'usuari com a element temporal actiu entre el sistema i la narració. L'ordre s'altera perquè l'usuari pot escollir diversos camins; la freqüència també es veu alterada per la possibilitat de passar diversos cops pel mateix text i la seva conseqüent alteració de significació en el relat (Una reescriptura a través de la relectura); i la durada sovint ve determinada per la mateixa naturalesa hipertextual de la narració, per la velocitat d'acció dels usuaris, i per les possibilitats de navegació que ofereix el sistema.

Amb l'entrada del digital als diversos mitjans interactius els textos i les imatges es converteixen també en dades. Aquesta datificació obre un mar de possibilitats en el qual el paper de l'autor de narracions en els mitjans digitals interactius ja no es limita a crear una història i un discurs, sinó que es converteix també en un dissenyador d'interfícies i un gestor de bases de dades. D'aquesta manera les bases de dades emergeixen com l'element constituent de les ficcions interactives. Com exposa Espen J. Aarseth (1997), les ficcions basades en l'hipertext s'articulen sobre una base de dades de *textons* que l'usuari, mitjançant les seves accions, les fa emergir a la pantalla com a *scriptons*.

Hem pogut trobar noves configuracions de l'estructuració temporal del discurs en aquests mitjans interactius, emergint noves temporalitats que ben bé podrien ser totalment pròpies d'aquests mitjans digitals. Fins i tot les incongruències temporals se sustenten en la determinació d'unes regles establertes pel sistema que acceptem i assimilem, com ara els dies que duren minuts que vèiem en els videojocs.

Hem pogut descobrir que aquests sistemes digitals són capaços d'integrar la temporalitat com una mecànica de joc. Retrocedir o avançar en el temps, repetir de nou l'experiència ja viscuda i aprendre del temps com si fos un camp de potencialitats per determinar nous camins, no son tan sols capacitats instrumentals reflex de l'avenç tecnològic sinó que també estan perfectament integrades i vinculades al desenvolupament de la història, convertint-se en eines narratives per a la configuració del relat.

Amb l'anàlisi de la pel·lícula interactiva *Black Mirror: Bandersnatch* ens hem adonat que les estructures temporals narratives de Genette aplicades a l'audiovisual quedaven relegades a un segon terme, com si haguessin quedat superades. No resultava interessant analitzar les figures temporals de *Bandersnatch* sota els paràmetres definits per Casetti i di Chio o Jost i Gaudreault. Davant d'una hiperficció cinematogràfica com aquesta, l'ordre, la durada i la freqüència cinematogràfiques queden absorbides com un element natural i quasi intranscendent, pertanyents a la narrativa purament audiovisual. El que realment resulta interessant és veure com la mecànica narrativa interactiva establerta pel sistema s'apropia de cada una d'aquestes categories, les absorbeix, les processa i estableix les seves pròpies regles. L'ordre de la narració a *Bandersnatch* es veu sempre alterada per les accions de l'usuari tal com succeeix als videojocs i aquestes alteren també la seqüència del discurs permetent explorar diverses línies d'història. Ja no existeix la línia temporal d'història única de Genette. La pel·lícula es permet moltes llicències en el seu relat, per exemple és possible morir i tornar a estar viu en la següent escena perquè així ho determinen les regles del sistema, regles que curiosament integrem admetent la incoherència temporal narrativa com a natural. La durada del film està plenament condicionada a la nostra presa de decisions i la voluntat de continuar explorant l'univers de *Bandersnatch* i la freqüència esdevé una mecànica exploratòria important del sistema alhora que també té el seu ressò com a recurs narratiu.

La inclusió de la imatge-moviment i la imatge-temps de Deleuze responia a una intuïció de que els mecanismes d'estudi genettians no resultarien prou profunds per a l'anàlisi de la pel·lícula *Bandersnatch*. La transposició dels conceptes de Deleuze cap a

la pel·lícula *Bandersnatch* ens porten també a plantejar que les categories estanques de temps objectiu i temps subjectiu s'haurien d'eixamplar i contemplar-los com un temps d'experiència; una relació constant entre aquests dos temps, on les dimensions de passat, present, futur i memòria, evolucionen conjuntament. És a partir de la nostra relació amb aquestes dimensions que es configura el temps de l'experiència.

Creiem que aquesta visió més polièdrica de l'estudi ens ha permès comprovar que algunes de les configuracions estudiades en l'hipertext i els videojocs tenen la seva manifestació a *Bandersnatch*. La seva estructura narrativa es desenvolupa en forma d'arbre, amb molts camins que es bifurquen relacionats per nodes i vincles que determinen les nostres eleccions. Per poder estudiar i entendre el discurs de *Bandersnatch* és necessari jugar i explorar com en els videojocs, ja que el discurs no està present en la capa visible de la forma, sinó que es manifesta a partir de l'acció i la repetició de l'usuari. Per últim, ens hem ratificat en la intuïció que teníem respecte les configuracions temporals de Deleuze. Hem pogut comprovar que les seves reflexions filosòfiques del cinema com a mitjà de pensament mantenen una curiosa relació i vigència amb l'experiència interactiva audiovisual de *Bandersnatch* i la seva configuració temporal. *Bandersnatch* com a un sistema cristal·litzador de les imatges-moviment. Un sistema que imprimeix capes de profunditat temporal en cada repetició i en la seva condició autoreferencial. És el sistema el que transmet aquest vagar del personatge en el temps sorprès per les decisions que nosaltres prenem per ell.

Black Mirror: Bandersnatch esdevé un pas més cap a la datificació de l'experiència cinematogràfica de masses. Un avenç tecnològic i social que ha aconseguit traslladar la complexitat d'una hiperficció cinematogràfica a una plataforma VOD com Netflix, posant-la a disposició de milions d'usuaris. Durant l'última edició de l'E3 (2019) Netflix ha anunciat la creació d'un videojoc basat en la sèrie *Stranger Things* (Duffer, 2016-) i la preparació de noves sèries interactives. Pensant amb les possibilitats interactives que ja han plantejat altres sectors amb més experiència com el dels videojocs i la incursió de *Bandersnatch* dins l'agenda social, podríem augurar un futur estimulant i prometedor per l'experiència cinematogràfica. Esperem que aquest sigui un germen prolífic cap a noves formes d'interacció més creatives en productes cinematogràfics, que porti al cinema a cercar noves maneres de fragmentar el relat i de submergir l'espectador i usuari en una experiència narrativa de ficció no lineal.

6. Bibliografia

Adams, E. (2010). *Fundamentals of game design*. Berkeley: New Riders.

Barthes, R. (1980). *S/Z*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso*. Barcelona: Paidós.

Borges, J. L. (1999). *Ficciones*. Madrid: Alianza.

Borges, J. L. (2001). *El libro de los seres imaginarios*. Madrid: Alianza.

Campàs, J. (2005). *El paper d'Internet en la cultura emergent del món actual (1945-2003)* (tesi de doctorat). Universitat de Barcelona, Barcelona, Espanya.

Casetti, F. & Di chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.

Curiel, A. (2015). *El videojuego como medio narrativo* (tesi de màster). Universidad de Sevilla, Sevilla, Espanya.

Deleuze, G. (1981/1982). *Cine I, Bergson y las imágenes.* Buenos Aires: Cactus.

Deleuze, G. (1982/1983). *Cine II, Los signos del movimiento y el tiempo.* Buenos Aires: Cactus.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine 1*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. (1986). *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós.

Deleuze, G. & Guattari, F. (1993). *¿Qué es la filosofía?*. Barcelona: Anagrama.

Escandell, A. (2013). *Chris Marker y La Jetée: La fotografía después del cine.* Zaragoza: Jekyll & Jill editores.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico.* Barcelona: Paidós.

Genette, G. (1972). *Figuras III*. Barcelona: Lumen.

Herrero, M. (2015). *Hiperficción: De Borges a Nolan. Del cine interactivo a la realidad virtual.* Alicante: Cinestesia.

Jesper Juul: «El choque entre juego y narración». Artículo presentado en la conferencia Digital Arts and Culture (Arte digital y cultura), Bergen, Noruega, Noviembre de 1998.

Laffay, A. (1973). *Lógica del cine: creación y espectáculo.* Barcelona: Labor.

Landow, G. (Ed). (1997). *Teoría del hipertexto*. Barcelona: Paidós.

Landow, G. (2006). *Hipertexto 3.0*. Barcelona: Paidós.

Martín, J. (2010). La imagen-movimiento. Deleuze y la relación Beckett-Bergson. *Areté Revista de Filosifí*a. *Vol.(22),* pp. 51-68.

Metz, C. (1972). *Ensayos sobre la significación en el cine*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario: Psicoanálisis y cine*. Barcelona: Paidós.

Ortega, M. L. & Weinrichter, A. (coord.) (2006). *Mystère Marker, pasajes en la obra de Chris Marker.* Madrid: T&B Editores.

Prieto, S. (2013). *La imagen-tiempo en la filosofía del cine de Gilles Deleuze* (tesi de màster). Pontificia Univesidad católica del Perú, Lima, Perú.

Quintana, À. (2011). *Despues del cine: imagen y realidad en la era digital.* Barcelona: Acantilado.

Sánchez, S. (2013). *Hacia una imagen no-tiempo: Deleuze y el cine contemporáneo*. Oviedo: Ediciones de la Universidad de Oviedo.

Sora, C. (2016). *Temporalidades digitales. Análisis del tiempo en los new media y las narrativas interactivas.* Barcelona: Editorial UOC.

Stam, R., Burgoyne, R. & Flitterman-lewis, S. (1999). *Nuevos conceptos de la teoria del cine: estructuralismo, semiótica, narratología, psicoanálisis, intertextualidad*. Barcelona: Paidós.

Tarkovski, A. (2008). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estètica y la poètica del cine.* Madrid: Ediciones Rialp.

Truffaut, F. (1974). *El cine según Hitchcock*. Madrid: Alianza.