



**Grado en Comunicación
Audiovisual**

Christopher Nolan

La magia del engaño

Autor: Elena Muñoz Belmonte

Tutor: Inmaculada Gordillo Álvarez

Curso Académico: 2014/2015

AUTORIZACIÓN DE LA PRESENTACIÓN PARA SU EVALUACIÓN DEL
TRABAJO FIN DE GRADO

Inmaculada Gordillo Álvarez, profesora del departamento de Comunicación, Publicidad y Literatura, da el visto bueno a este Trabajo Fin de Grado llamado Christopher Nolan: La magia del engaño, cuya autor/a es Elena Muñoz Belmonte.

Firma:

En Sevilla, a de de 2015

ÍNDICE

1. ABSTRACT/RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	1
3. BIOGRAFÍA	3
3.1. Vida	3
3.2. Filmografía	4
4. METODOLOGÍA	8
4.1. Análisis narrativo	8
5. MARCO PRÁCTICO	11
5.1. Análisis del lenguaje narrativo	11
5.1.1. Following	12
5.1.2. Memento	17
5.1.3. Insomnio	24
5.1.4. El truco final	28
5.1.5. Origen	32
5.1.6. El Caballero Ocurso: la leyenda renace	37
5.1.7. Interstellar	41
5.2. Síntesis y características del estilo narrativo	45
5.3. Líneas temáticas	48
6. CONCLUSIÓN	51
7. REFERENCIAS	52
7.1. Bibliográficas	52
7.2. Electrónicas	53

1. ABSTRACT/RESUMEN

El objetivo de este estudio es la investigación del estilo narrativo y líneas temáticas que identifican a uno de los directores más exitosos del momento, Christopher Nolan. Para ello se analizará gran parte de su filmografía según las teorías de Gerard Genette de corte estructuralista, ayudando a entender mejor así las peculiaridades de un mundo en el que se mezcla la espectacularidad visual, propia del cine comercial, con un estilo íntimo y personal, característico del cine de autor.

The aim of this study is the investigation of the narrative style and thematic line that identify one of the most successful directors of the time, Christopher Nolan. Thus, it will be analysed according to Gerard Genette's structuralist line theories, helping us to understand him better and the peculiarities of a world in which mixes the visual spectacle, typical of commercial cinema, with an intimate and personal style typical arthouse.

2. INTRODUCCIÓN

Christopher Nolan se ha convertido en uno de los directores más importantes de los últimos años. Ha conseguido unir dos conceptos, dos maneras de hacer cine, que hasta ahora se repelían como dos imanes de la misma carga, demostrando que pueden ir de la mano. La grandiosidad visual, los presupuestos de cifras astronómicas y su gran éxito en taquilla podrían hacer creer que sus películas se clasifican en el cine comercial, asociado al típico estilo de Hollywood que cuenta con estas características. Y es cierto que es un cine comercial, pero a diferencia de otras muchas películas de este tipo, en las que siguen siempre temáticas y estructuras parecidas (conocedores de su éxito), las temáticas y estructuras de su cine son completamente diferentes a la mayoría de películas que se han podido ver. Tiene un

estilo muy personal característico del cine de autor, y aquí es donde se encuentra esa mezcla que parecía imposible. Un cine de autor que resulta ser muy comercial.

Para entender mejor el estilo de este particular director cabe destacar una frase muy reveladora que el propio Nolan ha dicho en alguna ocasión: “Ser director tiene mucho que ver con ser mago”. Le fascina el mundo del ilusionismo e intenta que sus películas sean como un buen truco en el que los espectadores queden asombrados con cada giro argumental que realiza a través de un método muy característico de la magia, el engaño. Sus películas se presentan como un reto, un desafío para el espectador, hay que estar atentos para no perderse en sus estructuras laberínticas y al final, al resolver los entresijos del *film* la satisfacción será mucho mayor. Como buen mago, no descuida nunca la presentación de su trabajo, pero dentro de ese envoltorio se encuentran historias rebuscadas, con estructuras complejas que le hacen ser un director único.

Sus películas aunque se muestran complicadas y difíciles de entender llaman la atención del público que espera ser sorprendido con algún giro que el director realizará en el momento más inesperado. Su autoría está más que probada pero en su caso, como en muchos otros como el de Spielberg, tiene que luchar porque se le reconozca, ya que muchos teóricos y críticos no conciben un cine heterogéneo y global, en el que películas con grandes presupuestos y fenómenos de masas puedan ser autorales.

Todo lo anterior resume el porqué de la elección de este director para el trabajo. Bien es cierto que son muchos los directores que podrían ser llevados a estudio pero Christopher Nolan es actual, prometedor y no existen aún muchos estudios ni libros sobre él en español. Ha conseguido ser uno de los cineastas más taquilleros sin renunciar a su identidad marcada y sus trabajos, sin duda, son dignos de análisis por no seguir el lenguaje tradicional al que los espectadores están acostumbrados.

En las páginas siguientes del trabajo se encontrará un análisis narrativo de todas sus películas, gracias a que, por ahora, su filmografía aún no es inconmensurable. Además se extraerán de esos análisis las líneas autorales que identifican al director, tanto por su manera estructural como temática.

3. BIOGRAFÍA

3.1. Vida

Christopher Nolan es un guionista, productor y director de cine actual. Nacido el 30 de Julio del 1970 en Londres (Gran Bretaña), segundo hijo del inglés Brendan Nolan, redactor publicitario, y la estadounidense Christina Jensen, azafata de vuelo. Desde pequeño sintió interés por el mundo del cine y con tan solo 7 años empezó a filmar sus primeras películas caseras con la cámara de su padre, una Súper 8, utilizando como personajes a sus muñecos. Más tarde, realizó varios cortometrajes en una escuela de cine a la vez que realizaba sus estudios universitarios de Literatura Inglesa en el *University College* de Londres, en ese momento fue cuando descubrió que los libros clásicos no eran su afición favorita. Desde joven tuvo cualidades de productor, fue presidente de una Asociación de Cine en la que se dedicó a recaudar dinero, para poder realizar sus propios trabajos, proyectando películas de 35 mm durante los veranos. En 1989 se proyectó *Tarantella* en una exhibición de cine independiente en PBS, más tarde en 1996 se expuso *Larceny*, esta vez durante el *Cambridge Film Festival*. Tal fue el éxito del último que aún hoy se dice que es uno de los mejores cortometrajes realizados por un alumno de la *University College* de Londres.

Una vez graduado, en 1997, realizó el último cortometraje antes de empezar su carrera cinematográfica, sin duda uno de los más conocidos y reveladores, *Doodlebug*. En él se observan las primeras constantes de identidad, en cuanto a temática se refiere, del director.

El corto trata de un hombre angustiado (Jeremy Theobald) que intenta matar con su zapato a algo que parece un bicho, pero pronto Nolan realizará su truco, y tras un giro inesperado deja al espectador atónito. Lo que intenta matar con su zapato no es un bicho sino una réplica diminuta de él mismo. Pero aquí no acaban las sorpresas, al dar muerte a este pequeño ser, en pantalla aparece otra réplica, esta vez mucho más grande que el primero, que acaba ahora con su vida. Un juego de muñecas rusas y de giros inesperados que eran el presagio de lo que sería la futura filmografía del director.

Ese mismo año se casó con la productora Emma Thomas con la que tiene cuatro hijos en Los Ángeles (California). Juntos crearon la productora *Syncopy* que ha producido, en colaboración con otras empresas, varios títulos de éxito, en su mayoría los dirigidos por Christopher Nolan. Además de con su mujer, el director trabaja frecuentemente con su hermano pequeño Jonathan Nolan en la redacción de guiones.

3.2. Filmografía

A sus 45 años cuenta ya con nueve largometrajes y varias nominaciones a los premios Oscar, pero su carrera se podría decir que prácticamente acaba de empezar.

Su primer largometraje se estrenó un año después de *Doodlebug*, en 1998, con el título de *Following*. Se trata de un thriller psicológico que dura tan solo 69 minutos. En aquel entonces, el director no disponía de grandes cantidades de dinero para realizar una película como en la actualidad. Su presupuesto fue de 6.000 dólares, por ello aparte de escribir el guion y dirigir, Nolan tuvo que hacer de cámara, productor, montador y director de fotografía. Además tomó varias medidas para que se pudiera llevar a cabo el proyecto con tan reducido presupuesto, como por ejemplo rodar en 16mm, en blanco y negro y con cámara al hombro. La localización principal era la casa de sus padres, y el actor protagonista fue un viejo conocido, Jeremy Theobald. Este convenció a los demás intérpretes no solo a participar, sino a hacerlo

de manera gratuita y sin cambiar su aspecto físico en el tiempo que estuvieran rodando, que se extendió durante cuatro meses. Nolan y su grupo de amigos se reunían todos los sábados y dedicaban todo el día a rodar por las calles de Londres. Todos los fines de semana, cada miembro del grupo aportaba las ganancias obtenidas en sus trabajos durante la semana para poder contar con un mínimo de presupuesto.

En este *film* Nolan establecería los cimientos de su universo tan particular, que más adelante aumentaría con películas como *Memento*.

Aprovechando el éxito de *Following* en diversos certámenes y festivales, Nolan rápidamente redactó un guion basado en una novela que había escrito su hermano Jonathan y se dedicó a mostrarlo a los posibles inversores potenciales que habían ido a ver su primer largometraje. Incluso, en un intento desesperado por encontrar financiación llegó a solicitar dinero al público de un Festival de Hong Kong. Pero no le hizo falta pedir más donaciones, la productora independiente *Summit Entertainment* no tardó en poner a su disposición nueve millones de dólares, por miedo a que aquella propuesta tan original acabara en otras manos que no fueran las suyas. *Memento* fue rodada en apenas 25 días y se estrenó en el año 2000. El *film* de alrededor de 2 horas de duración fue el que catapultó, a nivel internacional, la carrera del director. Se convirtió en un título de culto triunfando en numerosos festivales y certámenes por todo el mundo, incluso llegó a ser nominada al Oscar por mejor montaje y guion original. Fue un éxito tanto para la crítica como para el público y pronto las multinacionales se empezaron a fijar en él.

Su siguiente largometraje vino de la mano del productor Broderick Johnson que quería financiar un *remake* de la película noruega de 1997, *Insomnia* (*Insomnio* en español) de Erik Skjoldbjaerg. Las ideas que Nolan dio para esta película, y sus anteriores éxitos, ayudaron a encontrar otros inversores como George Clooney y Steven Soderbergh, a través de la compañía *Section Eight*. Entre todos consiguieron un presupuesto de 46 millones de dólares.

Además contaron con actores de la talla de Al Pacino o Robin Williams. Este thriller fue estrenado en 2002 con una duración de alrededor de 2 horas y recaudó la cifra de 113 millones de dólares en todo el mundo.

Con la buena recepción de este *film* y una irresistible propuesta, Nolan convenció a los estudios *Warner Bros. Pictures* a realizar de nuevo una película sobre el mítico héroe de comic, Batman, después del fracaso que supuso para la productora las dos entregas que realizó Joel Schumacher a finales de los 90. El director confesó ser seguidor del personaje de pequeño y desde el principio tuvo claro que enfoque le quería dar, pero contó además con la ayuda del guionista David S. Goyer, popular por sus adaptaciones de cómics al cine. La productora le ofreció 135 millones de dólares de presupuesto y todo el control de la producción. *Batman Begins* fue estrenada en 2005 con una duración de alrededor de dos horas y media y recaudó en todo el mundo más de 370 millones de dólares. Más tarde realizaría dos películas más del personaje de DC Comics, *El Caballero Oscuro (The Dark Knight)* en 2008 y *El Caballero Oscuro: la leyenda renace (The Dark Knight Rises)* en 2012.

Dentro de la primera cabe destacar la gran campaña de promoción que se realizó a través del prólogo, secuencia que grabaron al principio y que empezaron a difundir antes de finalizar el rodaje. Contó con un gran presupuesto que se elevó por la utilización de las cámaras IMAX para las escenas de acción, con las que Nolan rodó 40 minutos de la película, algo que nunca se había hecho antes en un largometraje ya que suelen ser utilizadas para planos fijos de documentales. Pero el *film* fue un éxito entre la crítica y consiguió recaudar en todo el mundo más de 1.000 millones de dólares. Merece mención especial el gran trabajo de Heath Ledger que ganó numerosos premios por su interpretación del Joker.

Con *El Caballero Oscuro: la leyenda renace*, estrenada en 2012, finaliza su trabajo con este mítico personaje. Para la redacción del guion esta vez junto a Goyer y Nolan, guionistas de las películas anteriores de la trilogía, se unió Jonathan, el hermano pequeño del director. El

film contó con uno de los presupuestos más elevados de la historia, 230 millones de dólares, que fueron destinados entre otras cosas a la utilización, de nuevo, de las cámaras IMAX, además de poder contar con localizaciones de cuatro países diferentes. *El Caballero Oscuro: la leyenda renace* se posicionó como la tercera película de superhéroes más taquillera de todos los tiempos con una recaudación de alrededor de unos 1.085 millones de dólares. Entre medias de la trilogía del hombre murciélago, Nolan realizó otros grandes trabajos.

El siguiente proyecto, después de *Batman Begins*, le fue ofrecido por el escritor de la novela *The Prestige*, el británico Christopher Priest, que no quería otro director para su novela que no fuera Christopher Nolan. La dificultad de realizar el *film* en tres actos como en un truco de magia, además de la fascinación del director por ese mundo, hizo que aceptara la oferta en 2001. Desde entonces, durante cinco años, trabajó con su hermano Jonathan en la redacción del guion. Gracias al éxito de *Batman Begins* el director consiguió que la Warner Bros. formara parte del proyecto ofreciendo un presupuesto de 40 millones de dólares. *El truco final (The prestige)* fue estrenada en 2006.

En 2002 nada más terminar de rodar *Insomnio*, Nolan empezó a redactar un nuevo guion orientado en el mundo de los sueños. Esta película de ciencia ficción, que obliga al espectador a cuestionarse lo que ve, no vería la luz hasta 2010 bajo el título de *Origen (Inception)*. Considerada por muchos la mejor película de su año, llegó a recaudar 817 millones de dólares. Fue nominada a ocho premios Oscar de los cuales consiguió la mitad, en los campos de: fotografía, efectos visuales y sonido.

Para finalizar, la última película de Christopher Nolan se trata de un *film* de ciencia-ficción basado en las teorías del astrofísico Kip S. Thorne, titulada *Interstellar*. En un principio el director elegido para realizarla fue Spielberg, pero decidió tomarse un tiempo sabático tras unos intensos años de filmaciones y cedió el testigo a otro director. El guionista del *film*, Jonathan Nolan, propuso a la productora el nombre de su hermano Christopher Nolan. La

película sería distribuida por *Paramount Pictures* pero el director consiguió, tras varias negociaciones con el estudio, la colaboración de las productoras que siempre le acompañan en sus trabajos, así se unieron al proyecto *Warner Bros.* y *Legendary Pictures*. Además tuvo a todos sus colaboradores de confianza, menos al director de fotografía Wally Pfister, que estaba en otro rodaje y fue sustituido por Hoyte van Hoytema. El director plantó cara a *Paramount*, en su política de rodar en digital, consiguiendo una autorización que le permitió rodar en 35 mm y proyectarla en el clásico celuloide. Nolan suele llevar sus trabajos con secretismo pero en esta película el hermetismo fue increíble, no permitió que se filtrara ninguna información. *Interstellar* se estrenó en 2014 con casi tres horas de duración y consiguió recaudar alrededor de 673 millones de dólares.

4. METODOLOGÍA

4.1. Análisis narrativo

En un principio, antes de empezar con el método de análisis narrativo, se debe dar una definición del término analizar.

“Podemos definir el análisis como un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado y consistente en su descomposición y en su sucesiva recomposición, con el fin de identificar mejor los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.: en una palabra, los principios de la construcción y el funcionamiento”. (Casetti, Di Chio, 2007, p. 17)

Los mayores avances de la narratología se han dado en el ámbito de la literatura gracias al estructuralismo, donde destacan los postulados del teórico francés Gerard Genette. A pesar del tiempo, su método de análisis narratológico sigue siendo el más completo y es tomado

como punto de partida por otros teóricos como por ejemplo André Gaudreault y François Jost, que destacan por su adaptación del método al medio audiovisual. (Cuevas, 2014, p. 1-2)

Para los análisis que se realizarán más adelante de la filmografía de Christopher Nolan, también se usarán las bases del método de Gerard Genette, de corte estructuralista, pero de una manera sintetizada y adaptada al medio audiovisual.

El comienzo del análisis consiste en especificar cuál es el modelo de mundo que se utiliza, a poder ser: realidad efectiva, ficcional inverosímil o ficcional verosímil. Así mismo se debe mencionar el número de diégesis, y especificar cuál es su composición diegética y temporal, sin olvidar explicar los emisores y receptores, ordenación, duración, frecuencia, espacios y variaciones estructurales.

Dentro de la composición diegética existen dos opciones, la estructura tradicional, que es la que se divide en tres actos: presentación nudo y desenlace, y la estructura de historias atómicas que se dividen en independientes y relacionadas. Esta última a su vez se clasifica en coordinadas, subordinadas, entorno a un eje o nuclear aglutinante, en abismo o cajas chinas y por último en simétricas o especulares.

Con respecto a la composición temporal el *film* puede seguir una estructura circular, estructura in media res, estructura cíclica, estructura lineal progresiva, estructural no lineal y estructura acronológica. (Casetti, Di Chio, 2007, p. 152)

Dentro de los emisores y receptores es importante estudiar la existencia de la figura del narrador y del narratario. En ambos casos habrá que hacer distinción entre la historia y el discurso para ver los diferentes tipos que los contienen. En la figura del narrador según la historia se distinguen tres tipos: autodiegético, homodiegético y heterodiegético. Por otro lado según el discurso puede dividirse en intradiegético y extradiegético. Con la existencia de un narratario se asiste a una tipología muy similar. Según la historia puede ser homodiegético

y heterodiegético; y según el discurso: intradiegético y extradiegético. (Cuevas, 2014, p. 9-10)

Para la focalización, Genette respeta la división básica ya expuesta por Todorov en "Les catégories du récit littéraire" pero con algunos añadidos. Entre sus tipos se distinguen: focalización omnisciente o cero, focalización externa y focalización interna. Además añade que esta última se puede subdividir a su vez en: fija, variable y múltiple. (Genette, 1982, p. 266).

Otro apartado del análisis consistirá en examinar las diferencias entre la historia y el discurso estudiando la ordenación, la duración, frecuencia y ritmo. Dentro de la ordenación existen dos tipos: ordenación normal o lineal y ordenación anacrónica o no lineal. Esta última puede darse por seguir una ordenación retrospectivo (analepsis), o prospectivo (prolepsis). (Casetti, Di Chio, 2007, p. 152)

Se comentará además la posibilidad de alocronías, definidas como la inserción de tiempos divergentes a los de la naturaleza de la historia.

En cuanto a la duración existen dos opciones: la duración normal o tiempo escena y duración anormal o impura. La última puede ser por contracción (elipsis y sumario) o por dilatación (pausa descriptiva, alargamiento o isocronía). (Casetti, Di Chio, 2007, p. 158-160)

En la diferencia de repetición numérica entre los sucesos de la historia y del discurso está la frecuencia, diferenciando entre: frecuencia singulativa, repetitiva, iterativa y múltiple. (Genette, 1982, p. 88-102)

Con el ritmo se distinguirá entre tiempo real y tiempo psicológico. Este último puede ser por aceleración (acumulación de acciones) y desaceleración (ralentización o repetición de acciones).

Los ejes principales del espacio fílmico se dividen en tres contraposiciones: El primero se corresponde con los espacios *in/off*, el segundo con el espacio estático/dinámico y por último, el tercer eje correspondería con la oposición de orgánico/disorgánico. (Casetti, Di Chio, 2007, p.139)

El espacio estático/dinámico se centra en cuatro tipos diferentes: el espacio estático fijo, el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo (Casetti, Di Chio, 2007, p. 144-145)

Dentro de los opuestos orgánico/disorgánico se encuentran los espacios planos/profundos, cerrado/abierto y unitarios/fragmentado. (Casetti, Di Chio, 2007, p. 147-148)

Por último se analizará las transformaciones por variaciones estructurales entre las que se distinguen cinco tipos: por saturación, inversión, sustitución, suspensión y estancamiento. (Casetti, Di Chio, 2007, p.204-205)

Solo se comentarán los aspectos más interesantes con respecto a la película. Por lo tanto, habrá apartados que no se desarrollen por su irrelevancia en el *film*, y otros, que por tener mayor importancia o ser una característica relevante de la figura del director, se expliquen de manera más extensa.

5. MARCO PRÁCTICO

5.1. Análisis del lenguaje narrativo

En este apartado se analizará la gran mayoría de la filmografía de Christopher Nolan, pasando por alto los títulos de *Batman Begins* y *El Caballero Oscuro*, que serán comentados levemente en el apartado de *El Caballero Oscuro: la leyenda renace*. Para ello se utilizará el método de análisis narrativo expuesto en el punto anterior.

5.1.1. **Following**

Fue el primer largometraje del director. En un principio pasó desapercibido para gran parte de los espectadores pero tras su éxito con *Memento*, muchos de sus seguidores se interesaron por su filmografía anterior descubriendo qué otros trabajos había realizado. De este modo se encuentra esta película. En ella salen a relucir las primeras constantes identificativas del director que más tarde desarrollaría y se convertirían en requisitos indispensables para sus *films*.

Following trata sobre un escritor llamado Bill (Jeremy Theobald) que tras una etapa en su vida de aburrimiento y bajo una sequía de inspiración, decide seguir a personas desconocidas en busca de historias para sus libros. En una conversación que el protagonista mantiene con un hombre, en un principio desconocido, hace saber que esa primera intención de seguir a individuos en busca de historias acabó convirtiéndose en una obsesión. Por ello, decidió poner normas, entre ellas no seguir más de una vez al mismo sujeto, pero acabó incumpléndola, y eso fue lo que lo llevó al punto en el que ahora se encontraba. Cobb (Alex Haw), fue la persona por la que se saltó las normas. Sentía gran curiosidad por aquel hombre trajeado que siempre llevaba una bolsa de deporte en la mano y no pudo evitarlo. Cobb se dio cuenta de que alguien andaba tras él y decidió mantener una conversación con su perseguidor. El hombre trajeado resultó ser un ladrón, pero no un ladrón común, se dedicaba a entrar en casas de desconocidos para observar con detenimiento sus objetos personales, con ellos era capaz de construir incluso una idea de sus vidas. Se llevaba alguno de esos objetos que no tenían quizás un gran valor económico pero sí personal, y así, decía, los ayudaba a valorar lo que tenían. Bill decidió entrar en ese mundo y lo acompañó en sus allanamientos. Al final se revela que todo era un plan en el que la mujer rubia, de la que Bill se enamora, y Cobb, eran cómplices y engañaron al protagonista para inculparlo de delitos que había realizado el joven ladrón trajeado.

La película se desarrolla en un mundo ficcional verosímil. Es una historia inventada que no ha ocurrido en la realidad, pero que sí que podría haber sucedido al tratarse de un mundo coherente, sujeto a las leyes de la naturaleza e identificable con el mundo real.

Tiene una única diégesis dividida en varios bloques narrativos. El discurso sigue una estructura de historias atómicas relacionadas por subordinación conforme a su composición diegética. Esto se debe a que la historia principal, que acontece en el presente y que aparece en la primera secuencia, está subordinada al *flashback* del pasado del personaje que le ha hecho llegar a ese presente. Por lo tanto la historia se divide en presente y pasado, pero dentro de ese pasado (*flashback*) se observan otros saltos en el tiempo en forma de pequeños fragmentos, o simplemente planos, de un futuro próximo (*flashforward*) que al terminar vuelven al punto donde se había quedado del *flashback* que predomina en el discurso.

El principio de la película resulta ser la misma escena que la final, donde el protagonista está siendo interrogado por un policía. Por ello su composición temporal sigue una estructura circular in media res ya que cuando se vuelve a la escena inicial, esta se desarrolla para, en pocos minutos, dar una resolución final.

Sobre los emisores y receptores, lo más destacable es que existe tanto narrador como narratario. Estas figuras solo aparecen unos instantes al principio y final del *film* por lo que pronto se pasa del *telling* inicial al *showing* para el desarrollo de la película. En un principio no se conoce la identidad del narratario, habrá que esperar hasta el final para entender que se trata de un policía que está interrogando al protagonista. El narrador es autodiegético, ya que cuenta su propia historia, e intradiegético pues está físicamente dentro del discurso con imagen y sonido. El narratario es heterodiegético, porque no es personaje de la historia que el protagonista está contando, e intradiegético porque aparece en el discurso físicamente. Además se utiliza una focalización interna fija ya que solo existe un focalizador y se corresponde con un personaje del relato, el protagonista Bill. Pero dicha focalización llega un

momento en el que es imposible de mantener y se pasa a una focalización omnisciente donde el espectador sabe más que el protagonista. Se puede ver por ejemplo en la escena en la que se descubre que Cobb y la mujer rubia son amantes y todo es una trampa. El cambio de focalización de interna a omnisciente aumenta la sensación de intriga y suspense. El espectador se encuentra en un estado de tensión ya que sabe que todo es una trampa y algo malo le ocurrirá al protagonista. De esta manera aumentará su atención al desarrollo de los hechos.

Del eje del tiempo, en cuanto a la ordenación, se puede decir que el orden de la historia y el orden del discurso son diferentes siguiendo por tanto una ordenación es anacrónica o no lineal. Como se ha comentado anteriormente el discurso se divide en dos grandes bloques el presente y el pasado por lo que sería retrospectivo (analepsis). Pero dentro del bloque del pasado existen también pequeños saltos hacia un futuro cercano existiendo también prolepsis. Estos cambios temporales son claramente diferenciables gracias a la estética y situación del personaje, además entre escenas de diferentes tiempos se introduce un plano negro que sirve de separación. Más adelante se realizará un esquema gráfico.

Al principio del *film* se observan imágenes del pasado pero con la voz en *off* del presente. Esas imágenes ilustrativas, de lo que el protagonista está contando, se intercalan con las imágenes del presente en el que se encuentra sentado hablando con un policía al que confiesa todo lo que ha pasado según su punto de vista, ya que desde el principio deja claro que lo que cuenta es una versión subjetiva de los hechos “Lo que sigue a continuación es mi explicación. Bueno, más bien un relato de lo que ocurrió”. Por lo tanto como solo aparecen planos del pasado pero con la voz en *off* del presente, se incluirá todo en el bloque del presente y se mencionará como periodo A. Más adelante las imágenes ilustrativas dejan de serlo para tomar fuerza y pasar del *telling* al *showing*. La voz en *off* desaparece y se muestran hechos del pasado.

Ese pasado en el que el protagonista aparece con el pelo largo y desaliñado, y que corresponde con el principio de la historia, se llamará B. En el minuto 16 aproximadamente de la película, después de un plano negro, aparece el protagonista con un *look* completamente diferente en el que viste traje y lleva el pelo corto. Dichas imágenes corresponden a un *flashforward* que se entiende cuando la historia que se está desarrollando llegue hasta ese punto. A este momento que pertenece al pasado pero con un pequeño salto al futuro se denominará C. Unos minutos más tarde se presenta otro salto al futuro, donde la vestimenta y peinado del personaje son iguales pero se aprecian moratones y heridas en la cara que antes no estaban. A ese momento del pasado pero que es más cercano al presente se identificará con la letra D. Después tras otro plano en negro se vuelve al pasado B, y así durante todo el *film* hasta que la historia llegue a los momentos C y D, pero no como saltos al futuro próximo (*flashforward*) sino como parte del pasado B desarrollado. Cuando B se desarrolla y llega a C se da el primer punto de giro donde el espectador se da cuenta de que Cobb tiene una relación íntima con la mujer rubia. Las imágenes ilustrativas que se han comentado al principio se corresponden con los diferentes saltos que van a suceder durante la película, de esta manera se ve el pasado B, que pasa a C, a D, y que por último vuelve a B para empezar a mostrar la historia (*showing*) desde el principio, todo con algunos planos intercalados de A. Pero como se ha dicho, estos momentos temporales diferentes los englobamos todos en A ya que están sujetos al presente con la voz en *off*, por lo tanto el esquema sería el siguiente:

Tiempo de la historia

B → C → D → A

Tiempo del discurso

A → B → C → D → B → C → D → C → B → C → D →
 B (llega a C) → D → B (llega a D) → A → B → A

- A: Presente del protagonista en el que habla con un policía contando su historia.
- B: Protagonista con pelo largo y ropa informal. Principio de la historia.
- C: Protagonista pelo corto y traje. Primer pequeño salto hacia adelante cercano a B.
- D: Protagonista con pelo y vestimenta igual que C pero con heridas y moratones en la cara. Segundo pequeño salto hacia adelante cercano a C.

En cuanto a la duración se trata de una duración anormal o impura por contracción ya que, como en la mayoría de las películas hay elipsis. Pero hay dos momentos puntuales en los que se da por dilatación, en uno por la repetición de los planos mirando a la puerta del bar donde se encuentran las fotos que quiere robar, y en otro por dilatación de alargamiento en el momento del plano final en el que se observa una cámara lenta que muestra a Cobb entre la gente, pero son casos aislados.

La frecuencia con mayor relevancia es la múltiple, observable en escenas como cuando Bill sigue a diferentes personas por la calle o como las distintas irrupciones en casas ajenas de Cobb junto a Bill. Además, en alguna ocasión se muestra una frecuencia repetitiva. Por ejemplo cuando el protagonista observa la puerta del bar donde entrará a robar las fotos. Estos planos de la puerta aparecen más de una vez en el discurso aunque ocurren una vez en la historia. El mismo plano aparece más adelante en un tiempo diferente, siguiendo de nuevo una frecuencia múltiple.

La película se desarrolla en espacios orgánicos en su mayoría cerrados, abundan las acciones en interiores por encima de los exteriores. Esta predominancia de las acciones en interiores hace que el relato sea más sombrío y profundo. En relación con los movimientos de

cámara y los personajes, son espacios de movimiento descriptivo ya que la cámara sigue a los personajes y sus acciones así los espectadores tienen la sensación de estar acompañándolos. Este efecto de estar dentro de la película aumenta con la utilización, elegida por Christopher Nolan, de grabar con cámara al hombro. También se debe resaltar la utilización de espacios *off* que aparecen sobre todo en el principio del discurso.

Por último queda comentar el tipo de variación estructural que se observa. En el principio hay una secuencia de apertura, aún no comentada, que es muy reveladora. En esa introducción en la que aparece el rótulo de la película, se observan varios planos detalle de las manos de un hombre con guantes blancos, que bien podrían ser de Cobb, introduciendo en una caja vacía varios objetos como fotografías, un caballito de mar disecado... Al principio no se le presta demasiada atención a esta escena, puede que algún espectador se diera cuenta de que esa caja es la misma que robaron en la casa de la mujer rubia y que todo estaba planeado, pero la mayoría del público no entenderá lo que verdaderamente ocurre hasta que se muestra casi por el final. Por ello lo que busca el director es la sorpresa, el impacto en el espectador y dado que las pistas no son lo suficientes, la variación estructural que se produce es por inversión.

5.1.2. **Memento**

Memento fue la película que lanzó la carrera de Christopher Nolan a nivel internacional. Aprovechando el éxito de *Following* en diversos festivales y con esta propuesta osada pero innovadora, llamó la atención de una compañía independiente que había apostado por títulos de culto en los que asumieron siempre un cierto riesgo, *Summit Entertainment*.

La película trata de un investigador de seguros, felizmente casado y con una vida acomodada, Leonard Shelby (Guy Pearce). Pero su suerte se tornaría el día en que un extraño entró en su casa para asesinar a su mujer. Tras matar al primer agresor, Leonard fue

empujado contra un espejo por un segundo agresor, provocándole un traumatismo que le hará sufrir una amnesia anterógrada. Su mente no le permite crear recuerdos nuevos, estos se le olvidan pocos minutos después haciendo que el último recuerdo que tiene sea el de su mujer agonizando. Atormentado decide vengar la muerte de su esposa, para ello y por su falta de memoria, decide tatuarse todas aquellas pistas que considere interesantes para encontrar al asesino como matrículas, iniciales, etc. Dejando un hueco en el pecho para escribir el nombre del culpable cuando lo encuentre. También escribe notas con recordatorios y se sirve de fotografías, que realiza con una cámara Polaroid, de personas o escenas que necesita recordar. Dos de ellas son imprescindibles para resolver el caso, una la foto de Teddy (Joe Pantoliano) un policía que supuestamente quiere ayudarle pero del que no se fía por una nota que escribió en su fotografía “No debes creer sus mentiras” y la otra en la que aparece Natalie (Carrie-Anne Moss) un camarera de dudosas intenciones. En la última conversación que mantienen Teddy y Leonard sale a relucir toda la verdad. La mujer del protagonista no murió el día que los atracadores entraron a su casa, ella consiguió sobrevivir al ataque doméstico pero desde ese momento la memoria de Leonard empezó a fallar y es por eso que no lo recuerda. Al final se revela que la historia de Sammy Jankis, que narra a lo largo de la película, es la suya propia. El verdadero causante de la muerte de su esposa fue él mismo. De modo inconsciente y por culpa de su enfermedad, Leonard había borrado de su mente este hecho y culpa a un tal John G., convirtiendo su vida en un bucle sin fin en busca de una persona que no existe.

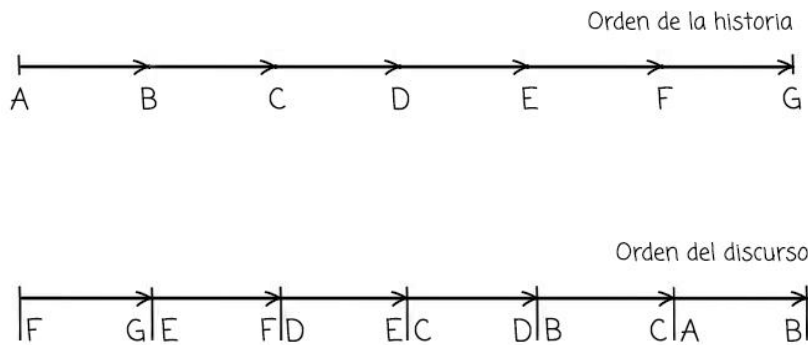
El *film* se desarrolla en un modelo de mundo ficcional verosímil, como en la película anterior. Existen dos diégesis, la vida real de Leonard y la historia, no del todo cierta, de Sammy que es una invención creada por la enfermedad del protagonista.

Conforme a la composición diegética no sigue una estructura tradicional. Utiliza una estructura de historias atómicas que se encuentran bien diferenciadas gracias a la utilización por parte del director del color. Una de ellas utiliza el blanco y negro y la otra, imágenes a

color. No compartirán el mismo etalonaje hasta el final, tras fotografiar a Jimmy muerto, cuando las dos historias terminan fundiéndose en una sola. Son historias atómicas subordinadas pues la historia de inventada de Sammy está subordinada a la historia real.

En su composición temporal hay varios aspectos interesantes para analizar. El primero está al inicio de la película, en la primera escena de la que unos segundos son utilizados para introducir los créditos. En esta se observa un plano detalle de una mano con una fotografía, lo curioso de esta escena, que se sigue desarrollando cuando acaban los créditos y empieza la película, es el sentido invertido de la misma. La mano agita la fotografía de una persona con un disparo en la cabeza, y poco a poco se ve como la imagen se va desdibujando hasta que queda en blanco, es el proceso de revelado instantáneo pero de forma inversa. Dicha escena sigue una estructura lineal inversa y da la clave a modo de metáfora de la estructura que va a seguir Christopher Nolan durante el desarrollo de la película.

Para analizar este apartado se debe aclarar que las dos historias atómicas subordinadas mencionadas anteriormente tienen diferente estructura temporal. La historia en blanco y negro sigue una estructura lineal progresiva y una ordenación normal o lineal, aunque existan pequeños *flashback* dentro de ella pero son de manera ilustrativa de lo que está contando. Sin embargo las imágenes a color siguen una estructura no lineal, empezando por el final de la historia y contando los hechos hacia atrás, no de forma inversa, como la escena primera, sino con pequeños fragmentos lineales progresivos pero del final hacia el principio de la historia. Al diferir, en las escenas a color, el orden de la historia con el orden del discurso se produce una ordenación anacrónica o no lineal.



*La película se divide en más fragmentos pero este es un esquema orientativo.

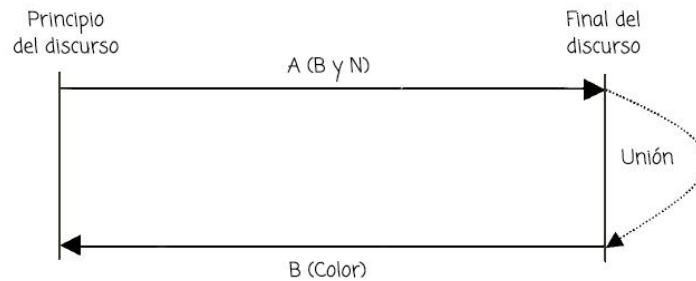
*Este esquema es de la historia a color y no incluye la de blanco y negro.

*No está representada la primera escena invertida comentada anteriormente.

Como se observa en el esquema el discurso se divide en varios fragmentos. F sería el inicio y G el final del primer fragmento. Entre cada fragmento de las imágenes a color (por ejemplo entre FG y EF), en medio se encuentra un fragmento de la historia cronológica en blanco y negro, por lo que se asiste a un montaje paralelo. Cuando se vuelve a las imágenes a color saltamos hacia un tiempo anterior del inicio de F (según el orden de la historia), este se llamará E. Cuando el segundo fragmento que empieza por E se desarrolla, llega a su fin con la llegada del principio del primer fragmento F, ya visto anteriormente, y del que se muestra tan solo unos pequeños segundos.

Esta manera, quizás algo enrevesada de contar la historia, no es caprichosa sino que se ajusta magníficamente a las necesidades del relato. Nolan utiliza esta estructura para que el espectador sienta igual que el protagonista, sufra su mismo problema y se identifique con él y su enfermedad. Con este tipo de montaje primero se conoce las consecuencias y luego las causas que han llevado a esas consecuencias. Espectador y protagonista descubren pistas a la vez, ignoran que hechos preceden a cada escena, confían en personajes y dejan de hacerlo simultáneamente, todo ello a través, como no, de una focalización interna fija.

Se han analizado hasta el momento las dos historias por separado pero ahora se comentarán en conjunto pues no son dos historias independientes, sino que es la misma historia pero una contada desde el principio y otra contada desde el final. Sigue un montaje paralelo en el que se intercalan fragmentos del discurso A con fragmentos del discurso B, siguiendo una estructura no lineal. Cuando el *film* llega al final las dos líneas se encuentran en el mismo punto, la muerte de Jimmy, y el espectador ya podrá construir el discurso completo.



Esquema del orden del discurso. Modificado de: (Cuevas, 2005, p. 189)

Con respecto a la composición temporal en su conjunto sigue una estructura cíclica. Aunque no se vea, el espectador sabe que la historia de Leonard se va a volver a repetir una y otra vez, de hecho ya se repite dentro del discurso cuando después de matar a Jimmy, al final de la película, Leonard sale en su coche diciendo: “Bueno, ¿Por dónde íbamos?”, y como se comprueba en la historia a color, después de esto vuelve a seguir unas pistas sobre el asesino de su mujer que en esta ocasión será Teddy.

Para analizar su ordenación se debe dejar claro que escenas pertenecen al presente, pasado o cuales al futuro. Existen varias posibilidades, una sería la que tome como presente el principio del discurso a color que se corresponde con el final de la historia. Todo lo anterior sería el pasado por lo tanto *flashback*, ordenación anacrónica retrospectiva (analepsis). Esta teoría se ve apoyada con la utilización del blanco y negro, que aunque sirva

para diferenciar los dos discursos, también puede ser utilizado como símbolo del pasado. Pero teniendo en cuenta que se coge como presente aquellas escenas en las que no hay constantes cambios de tiempo, *flashback* o *flashforward*, lo lógico sería decir que el presente se corresponde con el discurso en blanco y negro y lo demás serían saltos hacia adelante o hacia atrás, ordenación anacrónica prospectiva (prolepsis) y retrospectiva (analepsis).

La duración del relato es anormal o impura por contracción (elipsis), dentro de cada discurso, pero también por dilación (montaje paralelo) si se ve el relato en su conjunto.

Con respecto a la frecuencia se aprecian dos tipos. Cuando Leonard cuenta su pasado, el momento en el que entraron en su casa o la historia de Sammy. Estas escenas son repetidas en numerosas ocasiones por lo que se trataría de una frecuencia repetitiva en la que se cuenta varias veces un hecho que solo ocurrió una vez en su historia. Esta repetición la causa su enfermedad, hay hechos que no recuerda haberlos contado y que los vuelve a contar o momentos que le quedaron marcados y que siempre rondan su cabeza, es el caso por ejemplo de las imágenes de su mujer a punto de morir. También se da este tipo de frecuencia cada vez que un fragmento de la historia a color termina y repite unos segundos del principio del fragmento anterior, este recurso se utiliza para que se entienda cual es su ordenación. Otro tipo de frecuencia que se puede apreciar es la frecuencia múltiple. Se cuenta varias veces en el discurso lo que ocurre varias veces en la historia como por ejemplo cuando se tatúa o mira las fotos para recordar los lugares y las personas que tiene anotadas.

Dejando atrás la temporalidad se pasa a la enunciación. En el discurso de blanco y negro se mantiene con *telling* prácticamente hasta el final, cuando Leonard sale de la habitación del motel para ir a matar a Jimmy. El *telling* se divide en dos partes, una cuando habla por teléfono y cuenta la historia de Sammy Jankis, y dos, cuando no está con el teléfono pero se escuchan sus pensamientos en voz en *off*. En la primera es un narrador homodiegético e intradiegético ya que parece contar la historia de otra persona (Sammy),

aunque al final se conoce que es la suya propia solo que no lo recuerda. Además en el discurso existe un narratario heterodiegético que no forma parte de la historia que él cuenta aunque si forme parte de la historia de la película. No se conocerá quién es el narratario, Teddy, hasta el final del discurso. En las imágenes a color se cuenta la historia a través del *showing* y no existe ni narrador ni narratario, hasta al final de la película, cuando se unen los dos discursos. En esa escena final aparece Leonard en su coche narrando sus pensamientos en voz en *off*.

Los dos discursos también están bien diferenciados por sus espacios, mientras que en uno se aprecia un espacio orgánico cerrado (habitación de motel), en el otro hay tanto espacios orgánicos abiertos como cerrados, además de espacios inorgánicos en su conjunto. En los dos, los espacios son descriptivos ya que la cámara acompaña siempre al protagonista, motivo de la focalización interna.

La variación estructural de la transformación que hay es por inversión. Desde el principio se dice quién fue el culpable de la muerte de su mujer (Teddy) pero al final el espectador se da cuenta de que es totalmente lo contrario, el verdadero culpable es él. Una imagen muy reveladora que puede pasar desapercibida por la brevedad en la que se expone, casi como un mensaje subliminal, es la escena en la que Leonard está contando que Sammy fue internado en un centro. En esta aparece el hombre sentado en un sillón pero fugazmente se ve que el que está en el sillón es el propio Leonard. Otro momento revelador es cuando el protagonista está tumbado en la cama y en su pecho, en el lugar donde debería aparecer el nombre del hombre que mató a su mujer, aparece su propio nombre. Detalles como estos, que van apareciendo a lo largo de la película, hacen que se cerciore que él es el culpable y que por lo tanto no existe un final abierto.

5.1.3. **Insomnio**

En *Insomnio* hay menos rasgos identificativos del director. Se aprecia por ejemplo en la ausencia de giros inesperados o quebrantamientos temporales que si tienen las dos películas comentadas anteriormente. Esto se debe a que se trata de un encargo, el único que Nolan ha realizado a lo largo de su carrera. Era un proyecto que, además de ser una versión de una obra existente, cuando se unió a él de la mano del productor Broderick Johnson ya contaba con un borrador de guion escrito por Hillary Seitz. Pero Nolan lo pudo rehacer aportando algunos de sus rasgos autorales.

El argumento de *Insomnio* se desarrolla en un pequeño pueblo de Alaska, Nightmute, durante los meses de noches blancas árticas en las que el sol brilla las 24 horas del día. Allí son destinados dos detectives de Los Ángeles, Will Dormer (Al Pacino) un veterano detective de policía y su compañero Hap Eckhart (Martin Donovan) para colaborar en la investigación del brutal asesinato de una joven de 17 años llamada Kay Connell (Crystal Lowe). En el viaje el protagonista conoce la intención de su compañero de hablar con Asuntos Internos, los cuales llevan tiempo detrás de Dormer por unas supuestas irregularidades en la detención de un asesino de niños. El detective interpreta este acto como una traición, no solo por él sino por todas las personas que no podría ayudar si fuera condenado y le quitaran la placa. A pesar de ello intentará centrarse en el caso, pero el exceso de luz que no le permite dormir por la noche empieza a hacer mella en sus facultades mentales desde el principio (el apellido de Dormer no es casualidad viene del latín *dormire*). Tras dar con la mochila de la joven asesinada en una cabaña a las afueras, la policía decide ir y atrapar por sorpresa al asesino, pero un fallo hizo que huyera y se escondiera tras una densa niebla que no permitía ver, dificultando así la captura. Dormer vió la silueta de una persona y disparó pensando que era el sospecho pero al acercarse comprobó que a quien había disparado era a su compañero Hap. Agonizando antes de morir acusó al detective de haberle disparado por su disputa con el tema

de Asuntos Internos pero el protagonista lo negó y se excusó en la poca visibilidad que permitía la niebla. Dormer al pensar que nadie había visto esta acción acusó de la muerte al criminal que se dio a la fuga. A partir de aquí el terrible sentimiento de culpa unido al insomnio hará que cada vez esté más deteriorado tanto en el aspecto físico como en el psicológico. El detective termina descubriendo que el asesino que busca es un escritor de poca monta llamado Walter Finch (Robin Williams) que había mantenido una relación íntima con la joven a la cual mató de una paliza. A espaldas de los demás policías Dormer habla en varias ocasiones con el asesino que sabe la verdad sobre la muerte de Hap. Finch lo amenaza y le ofrece el trato de ayudarse mutuamente ya que según él, también mató a la joven de manera fortuita. El protagonista se ve acorralado, no puede detener al asesino de la joven si quiere mantener su secreto oculto. Finalmente decide desprenderse de su culpa y actuar como debe, va a por el asesino y tras un tiroteo los dos acaban muriendo.

Insomnio es una película ficcional verosímil. No es un hecho real pero sí que podría haberlo sido porque su trama está sujeta a la realidad y por lo tanto a las leyes de la naturaleza.

Se contempla un único mundo, una única diégesis. Con respecto a su composición diegética sigue una estructura tradicional, poco común en el director, con tres actos: presentación, nudo y desenlace.

Conforme a la composición temporal toma una estructura lineal progresiva. No hay ni rastro de los saltos temporales ni del desorden de la historia al que Christopher Nolan nos tiene acostumbrados, a excepción de fugaces *flashback*. Uno de ellos se trata del recuerdo de la muerte agónica de Hap, mostrando el sentimiento de culpa que invade al protagonista. El otro *flashback* muestra un misterioso hombre con una prenda ensangrentada entre sus manos. Esta escena aparece en varias ocasiones en el discurso, creando un desconcierto e intriga que el director mantendrá hasta poco antes del desenlace, en un momento de sinceridad del

protagonista con la propietaria del motel donde se hospeda (Maura Tierney). Salvo esos pequeños *flashback*, la estructura permanece lineal durante toda la película.

Con respecto a los emisores y receptores extraídos de las teorías de Genette se observa que no existe narrador, el discurso se mantiene durante todo el *film* en *showing*. Sigue una focalización interna fija, se mira desde la perspectiva del protagonista. Él lleva a los espectadores hacia el asesino, sin que nadie más lo sepa, convirtiéndolos en cómplices de su silencio y remordimiento. Pero aún así, el protagonista guarda secretos. Hasta cerca del final de la película no se sabe qué significa la prenda ensangrentada, o porqué anda Asuntos Internos detrás de él, ni tampoco se conoce ni se llega a conocer, aunque en realidad ni el propio Dormer realmente lo sabe como confiesa al final del *film*, si mató a su compañero de manera fortuita o de manera intencionada. Esta focalización se mantiene a lo largo de la película menos en contadas ocasiones en las que narrativamente es imposible mantenerla y pasa a una focalización omnisciente como por ejemplo cuando se ve que la policía Ellie Burr (Hilary Swank) encuentra una bala de la pistola del protagonista en el lugar donde su compañero murió. Por otro lado, las marcas de autor implícito se pueden comprobar en el personaje principal. Como en la mayoría de sus películas, muestra a un protagonista torturado, un antihéroe que está entre la delgada línea del bien y el mal. En las películas de Nolan no hay buenos ni malos rotundos y esta película es ejemplo de ello. Nunca antes, ni después, se encontrará en su cine unos antagonistas tan cerca de fundirse en uno solo, ni a un protagonista tan cerca de traspasar esa línea hacia el mal como Will Domer.

En base a los ejes de estudio del tiempo destaca una ordenación normal o lineal ya que el orden de la historia es el mismo que la que se da en el discurso. Aunque como se ha comentado con anterioridad existen pequeños *flashback*, pero estos no rompen la linealidad del discurso, son más bien reflejos de la mente del protagonista.

Su duración es anormal o impura por contracción (elipsis). El tiempo en el que sucedió la historia es más largo que el tiempo en el que se desarrolla el discurso, esto se debe a que como ocurre en la mayoría de las películas se suprimen hechos que no son necesarios para el buen desarrollo de la trama.

La frecuencia es singulativa, el número de hechos de la historia es igual que el número de hechos en el discurso salvo los recuerdos (*flashback*) que torturan la mente de Will Dormer que son de frecuencia repetitiva.

Las escenas se desarrollan en espacios orgánicos tanto exteriores como interiores. Los exteriores a pesar de que no haya noche y sea de día las 24 horas, el sol no brilla siempre, suelen ser exteriores nublados, oscuros que van con el tono de la película. Uno de los más destacables es el paisaje rocoso cubierto de niebla en el que Dormer dispara a su compañero Hat. Antes de llegar pasa por una especie de cueva llena de agua. El agua sucia y estancada como símbolo de muerte, la de su compañero, y que minutos más tarde se volverá a ver cerca del cuerpo. Esta relación muerte/agua es muy utilizada por el director. Otros exteriores relevantes que se muestran con un recurso observable en muchas de las películas de Nolan son las panorámicas del paisaje de Alaska. Con respecto a los interiores, destacar el cuarto donde se hospeda Dormer y en el que pasa las noches en vela por la luz que entra desde su ventana. El protagonista intenta tapanla pero no sirve de nada, la luz sigue entrando. Una luz que parece más intensa en el cuarto que en el exterior.

Para terminar, los movimientos de cámara en relación al movimiento de los personajes son espacios de movimiento descriptivo ya que la cámara sigue a los personajes y sus acciones en todo momento.

5.1.4. El truco final

Pocas veces un escritor es el encargado de elegir el director que quiere que lleve su obra a la gran pantalla. Impresionado por películas como *Following* y *Memento*, Christopher Priest tenía claro a quién quería para adaptar su novela *The Prestige*, y este no era otro que el gran Christopher Nolan. Fue la primera exploración del director en el cine de época. Con ella dio rienda suelta a su creatividad convirtiéndose en una de las películas con más giros argumentales de la historia, casi todos en el tercer acto.

El argumento se desarrolla en la Inglaterra victoriana, durante el siglo XIX. Dos jóvenes amigos, Borden (Christian Bale) y Angier (Hugh Jackman), sueñan con ser magos. Mientras lo consiguen aprenden el oficio ayudando al veterano mago Milton (Ricky Jay). El ingeniero Cutter (Michael Caine), encargado de realizar instrumentos para trucos, y la ayudante Julia (Piper Perabo), mujer de Angier, forman también parte del equipo de Milton. El camino de los dos jóvenes se separa cuando en uno de los espectáculos de escapismo Borden realiza un nudo a Julia del que no se puede soltar y muere ahogada en un tanque de agua. Angier desde entonces busca vengar su muerte. Los dos intentan sus carreras de mago por separado pero cada vez que uno comienza a tener éxito aparece el otro para estropearle el momento. Angier empezará a enloquecer al ver que Borden tiene la vida familiar que él había soñado, además de un truco prometedor llamado El Hombre Transportado y no parará hasta saber cuál es el método del truco. Viaja incluso a Estados Unidos y visita al científico Nikola Tesla (David Bowie) para encargarle la creación de una máquina que sirva para realizar dicho truco, permitiéndole un regreso triunfal a los escenarios. Al volver del viaje estrenó su nuevo espectáculo con la máquina ya en sus manos. Borden fue a verlo y se infiltró entre bambalinas para ver cuál era el método que seguía. Cuando se encontraba bajo el escenario vio caer de repente a Angier a un tanque de agua del que no podía salir. Borden intentó salvarlo pero finalmente acabó muriendo, por lo que será condenado a pena de muerte como

culpable del asesinato. Un nuevo mago se interesó por la compra de sus trucos mientras él estaba en la cárcel, más tarde descubriría que ese mago era el propio Angier que no estaba muerto y que seguía insistiendo en saber cuál era su secreto. En la conversación final entre ambos se resuelven todos los misterios. Borden realizaba el truco de *El Hombre Transportado* con un hermano gemelo, los dos vivían una única vida y se cambiaban cada cierto tiempo. Uno de ellos muere ahorcado por la acusación de asesinato pero el otro busca a Angier para vengarse. Es entonces cuando se explica que cada vez que Angier se metía en la máquina se creaba un clon de él. Uno de los dos era arrojado por una trampilla al tanque de agua donde moría ahogado mientras el otro hacía el Prestigio. Los dos se sacrificaron para tener el mejor truco.

En *El truco final* se asiste a una realidad que está sujeta a las leyes de la naturaleza de nuestro mundo, desarrollándose en un modelo de mundo ficcional verosímil. Pero en ocasiones dichas leyes se rompen deslizándose hacia lo inverosímil. Es el caso por ejemplo de la clonación de seres humanos en el siglo XIX. El mundo en el que se desarrolla es único, es decir, solo hay una diégesis dividida en varios bloques narrativos. Su composición, en el fondo, sigue una estructura tradicional de tres actos, como en un truco de magia, que según se explica en la película son: presentación, actuación y prestigio; reservando para el último un sinfín de giros narrativos. Pero esta estructura está desdibujada. Nolan prefiere coger las tres partes y aun respetándolas, crear idas y venidas en el tiempo. Su composición diegética por lo tanto es mucho más compleja, siguiendo una estructura de historias atómicas relacionadas por coordinación. Estas historias atómicas son contadas por los dos protagonistas y las dos tienen la misma importancia dentro de la trama.

En su composición temporal sigue una estructura no lineal, circular e incluso cíclica. El principio en el que se ve a Cutter (Michael Caine) dando las claves para realizar un truco de magia resulta ser el final de la película cuando Borden vuelve con su hija, por lo tanto

sigue una estructura circular. Pero estas imágenes se intercalan tanto al principio como en el final de la película con la muerte de Angier, pero son muertes diferentes, en tiempos diferentes, siguiendo esta vez una estructura cíclica.

En cuanto al estudio de los emisores y receptores, se encuentra una focalización interna múltiple, en la que existen dos focalizadores contando los mismos hechos a través de la lectura de sus diarios, uno sería Borden y otro Angier. Mientras las dos lecturas discurren en paralelo, contando la historia desde dos puntos de vista, Nolan muestra los orígenes de esa enfermiza rivalidad a través de *flashbacks*. Aunque la focalización interna es la que predomine, hay otras focalizaciones a lo largo de la película como por ejemplo en el inicio de esta. Cuando Cutter hace un truco a una niña, se utiliza una focalización externa que al final de la película pasará a ser omnisciente al descubrir que la niña es la hija de Borden y que él está ahí para recogerla. Este cambio de focalización tiene como finalidad la sorpresa del espectador.

En cuanto a los narradores se pueden contar un total de cuatro, aunque las intervenciones de dos de ellos son muy breves. El primero resulta ser una voz en *off* que sale en las imágenes que introducen el título de la película, justo antes de empezar. Esta voz parece no ser de ninguno de los personajes de la historia, por lo que sería un narrador heterodiegético y extradiegético, y se dirige al espectador advirtiéndolo con una frase muy utilizada en los trucos de magia: “Quiero que estés atento”. Este narrador bien podría ser el propio Christopher Nolan que reta al espectador a estar atento para averiguar los trucos que a continuación va a realizar en la película. Existe una analogía entre la temática de la película y su estructura narrativa. Nolan, como ya es sabido, es un gran admirador de la magia y el ilusionismo e intenta hacer de sus películas un buen truco. Otro narrador muy breve, esta vez homodiegético e intradiegético, es Cutter (Michael Caine) que aparece al principio y al final de la película para decir las mismas palabras, los actos en los que se divide un efecto mágico.

Parece hablar de magia pero más bien da las claves del desarrollo de la película. Por último, los dos narradores más importantes son los protagonistas, autodiegéticos e intradiegéticos, que aparecen a través de la lectura por el contrario de su diario. Cuando llega al final de estos el espectador se da cuenta de que ambos lo habían escrito para que el otro lo leyera por lo que existen dos narratarios homodiegéticos e intradiegéticos. Cuando el narrador es Borden el narratario es Angier y a la inversa.

Según las teorías del tiempo de Genette, se observa una ordenación anacrónica o no lineal puesto que el orden del discurso no es el mismo que el orden de la historia. Esta anacronía es en general retrospectiva (analepsis) aunque el principio haya un *flashforward*, prospectivo (prolepsis). El presente se situaría a partir de la acusación de Borden como culpable de la muerte de Angier y su posterior encarcelamiento, desde aquí se va desarrollando hasta la segunda muerte de Angier, entre medias aparecen *flashback* que explican todo lo que sucedió anteriormente.

La duración es anormal o impura por contracción, como en casi todas las películas se recurre a la elipsis para contar un largo periodo de tiempo en la escasa duración del *film*. Con respecto a la frecuencia se percibe tanto frecuencia repetitiva como múltiple. La frecuencia repetitiva se da en escenas que han pasado una vez en la historia pero que se repiten varias veces en el discurso como por ejemplo la escena de los sombreros clonados en el campo. Y la frecuencia múltiple, la más relevante en el *film*, se ve en la repetición de hechos parecidos que ocurren varias veces en la historia y se cuentan varias veces en el discurso, como por ejemplo el truco de El Hombre Transportado, el mago en las butacas observando el truco de su adversario o los planos de los protagonistas leyendo los diarios. Esta frecuencia también se da porque los dos protagonistas viven las mismas situaciones, los dos se disparan mutuamente y se provocan daños físicos irreparables, los dos sufren la pérdida de un ser querido por parte del otro, los dos viven momentos de éxito en los escenarios mientras el otro

lo observa impasible desde las butacas. Sus vidas viven situaciones similares en un juego de venganza y rivalidad que provoca dicha frecuencia.

El truco final cierra con un *cliffhanger*: imágenes del final de una historia que generan el suspenso o la conmoción necesaria para hacer que la audiencia se interese en conocer el resultado. Esto suele utilizarse en las series de televisión dejando con intriga a los espectadores para que vean el siguiente capítulo. Pero en el caso de Nolan es utilizado para provocar desconcierto, dando la oportunidad al público de elegir el desenlace de sus muy conocidos finales abiertos. Es más, desde ésta película todos los finales acabarán con dicho método. Por ello la transformación que se da es por una variación estructural de suspensión. Nolan revela todos los secretos de la historia en la conversación final pero guarda un as en la manga. En el plano final se observa a un clon de Angier dentro de una de las cajas de agua con los ojos abiertos. Esto hace pensar al espectador que tal vez el mago sabía que Borden reaparecería tras su ejecución para vengarse y dejó un clon vivo, o quizás solo sea un cadáver con los ojos abiertos, cada uno es libre de elegir el final que prefiera.

5.1.5. **Origen**

El rodaje de *Insomnio*, fue la que estimuló a Nolan a redactar un guion sobre el mundo de los sueños. Le sorprendía el potencial de la imaginación, capaz de crear historias en nuestra mente al mismo tiempo que sucedían, y quiso unir esa idea con una película de acción a gran escala y que tuviera una dimensión humana. Al principio concibió *Origen* como una película de terror pero con los años fue evolucionando hasta la ciencia ficción metafísica.

El *film* trata sobre Cobb (Leonardo DiCaprio) el mejor extractor de sueños que existe. Es contratado por grandes corporaciones para infiltrarse en los sueños de sus competidores y robar los secretos del subconsciente. Cobb está en busca y captura en Estados Unidos

acusado por la muerte de su esposa Mal (Marion Cotillard). Su mayor deseo es poder volver a ver a sus hijos que viven con el abuelo materno (Michael Caine). El empresario japonés Saito (Ken Watanabe) decide contratarlo para una misión casi imposible. En un principio rechaza la oferta sin saber que su recompensa se trata de la libertad de cargos de los que se le acusan y con la que podrá volver a ver a sus hijos. Decide entonces reunir a un grupo de profesionales, para llevar a cabo esa misión imposible, Origen, que consiste en insertar una idea en la mente en lugar de extraerla. La persona a la que el empresario quiere introducir la idea es Robert Fischer (Cillian Murphy) heredero del mayor grupo energético del planeta. La idea consiste en hacerle creer que su padre, con el que ha tenido una mala relación, realmente le quería y lo que deseaba era que creara algo por él mismo, afirmación totalmente incierta pero así conseguirían que abandonara el negocio, lo vendiera y diera vía libre a las empresas competidoras. Para la misión Cobb recluta a Arthur (Joseph Gordon-Levitt), Eames (Tom Hardy), Yusuf (Dileep Rao) y por último la arquitecta encargada de diseñar el mundo de los sueños, Ariadne (Ellen Page). Juntos entrarán en la mente de Fischer a través de tres sueños, ya que para que la idea arraigue deben adentrarse donde la mente es más vulnerable. El cumplimiento del encargo se ve entorpecido por las proyecciones de Robert Fischer, que habían sido entrenadas para evitar que entraran en sus sueños, además de la proyección de la mujer de Cobb (Mal), que intenta que vuelva con ella al mundo que crearon en el limbo. Fischer es disparado por Mal en el tercer sueño obligando a Cobb y Ariadne a bajar al limbo donde ella estará esperándolos. Es entonces cuando el protagonista confiesa una verdad que le atormenta. La razón por la que sabía que Origen se podía realizar, era porque ya lo había hecho antes con su mujer. Crearon su propio hogar en el mundo de los sueños del que Mal hizo su realidad, por ello Cobb introdujo en su mente la idea de que el mundo en el que vivían no era real, pero cuando despertaron y volvieron a la realidad su mujer seguía con esa idea en la cabeza que la llevó al suicidio. Mal le pide a Cobb que se quede con ella en el

mundo que habían creado pero él sabe que ella no es su esposa sino una proyección por lo que decide dejarla atrás. Mientras Ariadne rescata a Fisher y vuelven con una patada al primer sueño. Cobb se queda en el limbo para buscar a Saito, que murió en el tercer sueño, para que cumpla su parte del trato. Al final todos despiertan en el avión con un rotundo éxito, Origen había sido posible. El protagonista consigue volver a Nueva York y ve de nuevo a sus hijos pero, ¿está en la realidad o sigue soñando?

La historia se desarrolla en un modelo de mundo ficcional inverosímil que sigue reglas y normas que no pueden ser posibles en el mundo real. Hasta el momento no es posible que una persona se introduzca en los sueños de otras, es una historia inventada que se parece mucho a la realidad pero no sigue todas las leyes de la naturaleza humana. Existen varias diégesis, cada sueño es una diégesis distinta ya que se trata de mundos diferentes, mundos inventados por un soñador.

Sigue, según la composición diegética, una estructura de historias atómicas relacionadas en abismo o cajas chinas. Una historia mayor, la relacionada con el mundo real, contiene otras en su interior, las diferentes capas de sueños que tienen que ir cruzando, un sueño dentro de otro sueño, dentro a su vez de otro sueño. Cada una de ellas se trata de una diégesis distinta. Estos tres niveles de sueño se entrelazan de manera magistral en diferentes escenarios: una ciudad lluviosa, un hotel sin gravedad y una fortaleza en una montaña nevada. Cuantas más capas pasen los protagonistas, estarán cada vez más cerca del subconsciente de la mente humana pero también más cerca del limbo.

En cuanto a la composición temporal parte de una estructura no lineal y circular in media res. La primera escena es un *flashforward* de lo que pasará al final de la historia, pero no es totalmente el final, como ocurriría en una estructura circular simple, cuando el discurso llega al mismo punto no termina sino que sigue para desarrollar el final.

Dentro de los emisores se observan varios focalizadores dependiendo del sueño en el que se encuentren los personajes, se asiste por tanto a una focalización interna variable. Pero hay un focalizador que se encuentra en todas las capas independientemente de quién sea el sueño, este es el protagonista Cobb, su visión y su subconsciente aparecen a lo largo de toda la película. No hay narradores ni narratarios, todo se muestra a través del *showing*.

En cuanto a la relación entre la historia y el discurso se observa una ordenación anacrónica o no lineal retrospectivo (analepsis). Aparecen varios *flashback* durante la película que muestran el pasado del protagonista, y también un *flashforward* en el comienzo que enseña lo que pasará al final del *film*. Nolan pasa del *flashforward* inicial al comienzo de la segunda escena, que se trata de un sueño, a través de una analogía. El escenario es el mismo pero en tiempos diferentes. Uno es el limbo (situación del futuro) y el otro un sueño (situación del presente), pero los personajes principales y la acción son los mismos, el empresario japonés Saito y Cobb manteniendo una conversación. Las líneas temporales de los sueños son diferentes, divergentes a la naturaleza del personaje en el relato, conforme más se adentren en la mente de la persona la dilatación temporal será mayor, por ello el tiempo en ellos es alocrónico.

La duración es anormal o impura, en su mayoría por contracción (elipsis) pero es destacable en la película la utilización, en numerosas ocasiones, de la dilatación del tiempo a través de la cámara lenta. Desde el primer plano se aprecian las olas del mar rompiendo a menos fotogramas por segundo junto con otros muchos momentos como la patada en la bañera, las explosiones, el recuerdo de los hijos de Cobb... Pero el más significativo es la patada del primer sueño de Origen, cuando se ve como la furgoneta cae al agua en cámara super lenta. En esta ocasión este recurso no es utilizado para enfatizar el momento como en los anteriores, sino que es obligado por la trama de la película. Cinco minutos en la realidad son una hora en un sueño y cada vez que se introducen a más profundidad (sueños dentro de

otros sueños) aumenta ese tiempo. Por ello segundos dentro del primer sueño (camión cayendo al agua) son unos tres minutos en el segundo sueño y una media hora en el tercero. En el montaje aparecen escenas de los diferentes sueños intercalados, por ello es necesaria la utilización de la cámara lenta para que las acciones del tercer sueño encajen con la acción del primero y el segundo.

La manipulación de los sueños por parte de los protagonistas se sustancia en espectaculares cambios del escenario urbano. Cada sueño es una ciudad o edificio laberíntico, diseñado por la arquitecta del grupo, cambiante e imprevisible. Podría considerarse la magia de *Origen*. Estos escenarios de los sueños se asemejan mucho a los de la realidad para que sean creíbles y puedan engañar a sus víctimas pero cuando uno observa con detenimiento ve las rarezas de ese mundo como la climatología, la gravedad y sobre todo las proyecciones del subconsciente. Desde edificios yuxtapuestos unos sobre otros hasta un hotel giratorio, para el cual Nolan prescindió de pantallas verdes y efectos especiales utilizando un escenario que realmente rotaba. Los espacios cobran vida para sorpresa del espectador en un mundo en que todo es posible. La arquitecta diseña un escenario inventado que nunca debe ser creado a partir de recuerdos, ya que puede perder la noción de lo que es real, y la persona que sueña lo rellena con su subconsciente.

La transformación se realiza a través de una variación estructural por suspensión, dejando por tanto un final abierto. Como se ha comentado en la película anterior, a partir de *El truco final* Nolan utilizará el recurso del *cliffhanger*. El final de *Origen* ha dado mucho que hablar siendo uno de los más comentados y Nolan, como de costumbre, ha preferido no desvelarlo. En el último plano el tótem de Cobb girar encima de una mesa. Antes de saber si cae o no, es decir si el protagonista se encuentra en el mundo real o todavía sigue en el mundo de los sueños, Nolan termina con un fundido a negro para sorpresa de todos sus espectadores.

5.1.6. **El Caballero Ocurso: la leyenda renace**

A Christopher Nolan en un principio no le seducía la idea de hacer una nueva entrega de Batman. Tenía miedo de que la nueva secuela no estuviera a la altura y manchara el buen nombre de las dos anteriores que había realizado en los años 2005 y 2008, respectivamente. Lo que le empujó a hacerlo fue el poder cerrar la historia del superhéroe.

El argumento ocurre ocho años después de la muerte de Harvey Dent. Batman decidió culpabilizarse de los delitos del fiscal para que quedara en la memoria de los ciudadanos como un héroe y ejemplo al que seguir. Desde entonces, Gotham vive en tranquilidad. Batman ha desaparecido y Bruce Wayne (Christian Bale) vive recluso en su mansión con una forma física cada vez más deteriorada. Pero Gotham de nuevo se encuentra en peligro y tiene que volver a enfundarse su traje. Un terrorista, Bane (Tom Hardy), discípulo de Ra's Al Ghul de la Liga de las Sombras, ha llegado para terminar lo que su maestro empezó, extinguir la ciudad de Gotham. Mediante un discurso anima a los ciudadanos a hacerse con el control creando un estado de anarquía. Saca de la cárcel a los delincuentes y lleva a los policías a las alcantarillas. Batman vuelve pero debilitado y tras una dura pelea con Bane es vencido y enviado a una cárcel/pozo donde el villano se crio, obligándolo a enfrentarse de nuevo a sus miedos. Esto supondrá el renacer del protagonista que escapa del pozo y vuelve con más fuerza para salvar la ciudad. Bane ha utilizado el reactor de fusión de Industrias Wayne para convertirlo en una bomba nuclear que en pocas horas explotará y arrasará Gotham. Pero Batman cuenta con nuevos aliados que le ayudarán a que esto no ocurra tales como la ladrona Seline Kyle (Anne Hathaway) la cual busca la Tabla Rasa para poder borrar su conflictivo pasado, el joven inspector John Blake y la nueva ejecutiva de Industrias Wayne, Miranda Tate (Marion Cotillard). Además de la ayuda de sus viejos conocidos James Gordon (Gary Oldman) y Lucius Fox (Morgan Freeman). El protagonista libera a los policías de las alcantarillas y reúne a un ejército para enfrentarse a Bane y sus hombres. Cuando Batman

parecía tenerlo todo controlado mientras el villano se asfixiaba al desconectar los conductos de su máscara, Miranda Tate le clava un cuchillo revelándose como la hija de Ra's Al Ghul que venía a vengar su muerte y a destruir la ciudad como su padre hubiera querido. De repente aparece Catwoman (Saline Kyle) con la Batmoto y fulmina con un proyectil a Bane. Miranda Tate intenta sin éxito que la bomba explote porque ya se había encargado James Gordon de ponerle un aparato que anula la señal del mando. Tras algunos momentos de lucha por desactivar la bomba, Miranda advierte que es imposible y Batman decide trasladarla con ayuda de su vehículo aéreo hacia alta mar. Pero será un viaje sin retorno, el piloto automático no funcionaba y morirá salvando la ciudad. Tras la explosión se da a Wayne por muerto y deja como relevo al oficial John del que dan ahora su nombre completo John Robin Blake. Al final se descubre que Wayne no ha muerto, está acompañado por Selina en la terraza donde Alfred le hubiese gustado verlo años atrás, antes de ser Batman. Bruce se las había ingeniado para reparar el piloto automático por su cuenta.

Tanto en este *film* como en las dos entregas anteriores de la trilogía, el argumento se desarrolla en mundos ficcionales inverosímiles. Aunque en esta ocasión el héroe sea una persona sin poderes, al contrario que otros más ficcionales como Superman, sigue siendo una película del subgénero de los superhéroes. La historia se desarrolla en un mundo, una diégesis que se puede dividir en varios bloques narrativos.

Sigue en cuanto a su composición diegética una estructura de historias atómicas relacionadas de manera simétrica o especular. Este tipo de estructura se da con frecuencia en las películas de superhéroes en las que el protagonista decae pero vuelve a resurgir de la siguiente manera ABC/CBA. Dicha estructura se observa con mayor exactitud en *El Caballero Oscuro: la leyenda renace* que en las anteriores. En ella se ve a un Batman abatido, que tras estar encerrado en una prisión con apariencia de pozo, símil al inicio de *Batman Begins*, renace para volver y salvar la ciudad, y digo renace porque así mismo lo

corean al unísono los presos cuando intenta salir de allí. Esa analogía a la vuelta de sus inicios para superar sus miedos y convertirse de nuevo en un héroe hace que vuelva a renacer. Dos elementos destacables de la estructura del *film* son la utilización del prólogo y el epílogo. Comienza con un espectacular prólogo en el que se presenta al villano, Bane. Dicho recurso fue utilizado también en la película anterior con la presentación del Joker. El epílogo es el giro final de la película en el que se descubre que Wayne está vivo. Alfred lo ve en la terraza de su restaurante italiano favorito junto a Selina. Es el primer largometraje en el que Nolan mantiene una relación amorosa hasta el final. En el epílogo se asiste al Prestigio. Como es sabido, Nolan concibe su cine como un truco de magia y la película, al igual que en un truco, no finaliza hasta que lo que desaparece... vuelve a aparecer.

Tiene una estructura lineal, no hay grandes cambios temporales a excepción de pequeños *flashback* relacionados con el pasado mostrado en películas anteriores o con la vida de Bane. La elección de la estructura lineal se debe a que no es un personaje que se sienta perdido o que busca su identidad como en la primera película, en esta ocasión su personalidad está bien definida. Desde la segunda película queda claro que dejó de ser el hombre multimillonario para ser Batman y en esta última se ve como se siente desubicado siendo Wayne. En conclusión volverá a ser Bruce Wayne cuando Batman desaparezca, mientras tanto el hombre murciélago absorbe toda su personalidad.

En el *film* no hay narradores ni narratarios, toda la película se muestra en *showing*. La focalización es de tres tipos: interna variable, externa y omnisciente. Interna variable porque hay varios focalizadores, el principal es Batman, pero también está como focalizador su ayudante John Blake. La focalización omnisciente se observa por ejemplo en el prólogo de la presentación del villano y la externa al final de la película cuando se ve morir a Wayne sin saber que realmente está vivo. El juego entre las distintas focalizaciones permite a veces la identificación con el personaje, otras la intriga y en otras la sorpresa del espectador.

En el eje de estudio del tiempo la ordenación de la historias es igual que la ordenación del discurso por lo que sigue una ordenación normal o lineal. Como se ha comentado anteriormente solo aparecen pequeños *flashback* que muestran imágenes del pasado de películas anteriores o del pasado de Bane, al contrario que en las películas anteriores donde los pasados de los villanos o no se mostraban o eran inciertos, como es el caso del Joker que cada vez se inventaba una historia diferente con respecto a las cicatrices de su cara. En esta si tiene gran importancia la vida anterior del personaje de Bane de la que al principio se deduce una historia errónea creyendo que el niño que había escapado era él. Más tarde se descubrirá, en un giro argumental, que quien escapó de aquella prisión de pequeña fue Miranda Tate, otro ejemplo de focalización externa. Una vez más Nolan utiliza el engaño para luego dar la sorpresa al espectador.

La duración es anormal o impura por contracción (elipsis) y por sumario. Ejemplo de la última se ve cuando Bane hace su discurso ante los ciudadanos de Gotham y hay varias elipsis juntas que muestran lo que está contando.

En el ritmo se observa la aceleración en tiempo psicológico con la acumulación de acciones, sobre todo en las escenas de acción como las persecuciones. Dicho ritmo es utilizado para este tipo de acciones porque aportan tensión en el espectador.

La frecuencia más destacable del *film* es la frecuencia múltiple. Aparece en varios momentos relevantes como por ejemplo cuando Wayne está en la cárcel e intenta subir el muro para escapar. Hace tres intentos, los dos primeros fallidos que acaban con Wayne colgando de una cuerda, pero el tercero se arriesga a hacerlo sin cuerda y consigue salir. Otro momento parecido que se repite dos veces se da cuando Alfred se sienta en su mesa favorita de la terraza italiana. En ese momento se aprecia una frecuencia iterativa y múltiple. Iterativa porque el mayordomo confiesa que siempre que iba a aquella terraza miraba a su alrededor deseando ver el rostro de Wayne, este hecho aparece una vez en el discurso aunque ocurrió

varias veces en la historia, pero a su vez es múltiple porque al final de la cinta se vuelve a repetir la escena en otro tiempo con la diferencia de que esta vez el mayordomo si ve a Wayne.

La transformación que se realiza por variación estructural es por suspensión, es decir con final abierto. Si es cierto que el final de Batman queda totalmente cerrado como quería el director desde el principio, pero este deja abierta una posibilidad de relevo. Nolan guarda otra sorpresa inesperada, al final de la película se descubre que el joven oficial oculta su nombre completo, John Robin Blake. Es entonces cuando el espectador se da cuenta de que se trata del famoso y fiel compañero de Batman en los comics. En una de las últimas escenas se ve como Robin encuentra la Batcueva gracias a las indicaciones de Wayne que ha visto en él un posible sucesor. La película acaba sin saber que será de Robin y la ciudad de Gotham en un futuro.

5.1.7. **Interstellar**

Kip Thorne es uno de los astrofísicos más relevantes de los últimos años. Desde hace un tiempo se dedica a la redacción de guiones cinematográficos y junto a su amiga la productora Lynda Obst, desarrollaron un argumento de una película a la que decidieron llamar *Interstellar*.

En *Interstellar* la Tierra está dejando de ser un lugar habitable. Los recursos naturales están acabándose, las cosechas están desapareciendo y la desertización llega a todos los lugares del planeta pero la NASA, que muchos creen ya extinguida, tiene un plan. Una misión en la que se verá implicado Joseph Cooper (Matthew McConaughey), ex piloto de pruebas en el pasado, que por una extraña casualidad encuentra las instalaciones secretas de la NASA. La misión es buscar un lugar donde vivir que sustituya a la tierra. El profesor Brand (Michael Caine), junto a su equipo, lleva años estudiando varios planetas a los que

enviaron valientes astronautas para que mandaran a la Tierra mensajes alentadores. Pero esos planetas no se encuentran en nuestro Sistema Solar, hay que atravesar un agujero de gusano que parece haber sido puesto a propósito por seres que quieren ayudar a los humanos. Para cumplir con la misión con la que puede salvar a la humanidad Cooper tendrá que dejar atrás a su hijo Tom (Timothée Chalamet) y su hija Murphy (Mackenzie Foy), que estarán al cuidado de su suegro, Donald (John Lithgow). En el viaje deberán elegir los planetas que tienen más potencial según los mensajes recibidos. Deben darse prisa si quieren que los humanos que están en la Tierra sigan vivos cuando encuentren un lugar donde vivir. Para transportarlos el profesor Brand trabajaba en una fórmula que ponga en órbita una estación espacial de grandes dimensiones. Si esto no fuera posible existe un plan B, los astronautas llevan embriones fertilizados para poblar el nuevo planeta. Murph (Jessica Chastain), ya adulta, se une a la NASA y ayuda al profesor con la fórmula, pero un día se da cuenta de que algo iba mal. El profesor en sus últimos momentos de vida confiesa que la fórmula no tiene solución y que los engañó haciéndolos creer que el plan A funcionaría. Para resolver la fórmula necesitan más datos sobre los agujeros negros. Gracias al vídeo que Murph envía desde la Tierra a la nave Copper conoce la mala noticia y como último intento, tras comprobar que ninguno de los planetas que visitaron eran habitables, decidió dirigirse a un agujero negro para recabar información. En el viaje entra en un espacio extra-dimensional, mediante el cual se puede comunicar con su hija a través de señales con el código morse. Cuando Cooper consigue transmitir los datos sobre el agujero negro a su hija, esta dimensión desaparece y es misteriosamente transportado a través del agujero de gusano y rescatado por una nave de la NASA. Despierta a bordo de la gran estación espacial que han conseguido poner en órbita gracias a la fórmula, y se reencuentra con una Murph anciana (Ellen Burstyn). Esta le dice que su compañera Amelia ha encontrado un planeta que es habitable y Cooper decide ir tras ella.

La historia se desarrolla en un mundo ficcional inverosímil ya que aunque se base en teorías científicas, estas solo son teorías y no están demostradas empíricamente. Tiene recursos de realidad efectiva cuando se ven los testimonios de varias personas mayores en lo que parece ser un documental. Consta de una única diégesis, el mundo real.

En cuanto a su composición diegética sigue una estructura tradicional y unitaria, sin historias atómicas. En el inicio junto al título aparece una imagen muy significativa perteneciente a una parte fundamental del *film*, la estantería de Murph. No es la primera vez que el director muestra junto al título una imagen que parece irrelevante pero que ciertamente tiene que ver con un giro importante de la trama.

La película empieza con imágenes del futuro en las que a través de testimonios de varias personas mayores se cuenta como era la vida en la tierra. Este dato pasa desapercibido en un principio pero estos testimonios quieren decir que hay un cambio en el futuro desde el que hablan. Además de ese *flashforward* inicial durante el desarrollo se ven también pequeños *flashback*. Sigue un montaje paralelo en el que se diferencian las escenas del espacio exterior con las de la tierra, aunque estas últimas aparecen en menor medida. Por todo ello sigue una estructura no lineal en cuanto a su composición temporal.

La historia se divide en dos partes, como ya se ha comentado en el párrafo anterior: las imágenes del espacio exterior, en la que se encuentran las escenas de la nave y de los diferentes planetas que visitan; y las imágenes de la Tierra, centradas en la resolución de la fórmula por parte del doctor Brand y Murph. Cuando Cooper deja la Tierra la historia se bifurca y aparece un nuevo protagonista junto a una nueva focalización. Mientras que las imágenes que se ven del exterior pertenecen a una focalización interna de Cooper, las imágenes de la Tierra tendrían como focalizador a su hija Murph. Se asiste por tanto a una focalización interna variable en la que hay más de un focalizador contando diferentes hechos,

en lugares diferentes. Los dos son por tanto protagonistas y su relación acaba siendo el fundamento de la película.

El *film* se muestra en *showing*, solo al principio hay un pequeño *telling* con varios narradores intradieгéticos. Son testimonios de personas mayores que parecen estar dirigiéndose a los espectadores, como en un documental, pero que más tarde, al final de la película, se muestra que es una emisión de televisión destinada a la gente de la gran estación especial (narratarios).

El tiempo de la historia es algo muy significativo y sorprendente, ya que existe un gran desfase temporal entre la tierra y el espacio exterior. Cuando Cooper vuelva a ver a su hija él siga con el mismo aspecto, pero ella sea una mujer mayor a punto de morir. Esto se debe a que son líneas temporales diferentes, divergentes a la naturaleza del personaje conocido en la narrativa como alocronía.

En cuanto a su duración no hay nada destacable, sigue una duración anormal o impura por contracción, como la mayoría de los largometrajes, debido a las elipsis que permiten contar historias largas en la limitada duración del *film*.

En el análisis de la frecuencia, la repetitiva es la más significativa. Se da por ejemplo en los testimonios que aparecen al principio y al final de la película, o algunos *flashback* donde se repiten, a modo de recuerdo, tanto de Murph como de Cooper, los extraños acontecimientos que ocurrían en la habitación de la niña.

Los espacios tienen gran relevancia en la película. Escenarios planetarios e interestelares espectaculares y dramáticos, que permiten algunas de las escenas más interesantes. Una de las secuencias más impactantes se da en un mundo cubierto de agua con olas gigantescas. También se aprecia un maravilloso planeta helado a través de un plano aéreo, un mundo creado en la gran estación espacial cilíndrica, o el inquietante espacio extra-dimensional.

Cada uno de los espacios es impresionante y aterrador a partes iguales. Sin duda la puesta en escena es un aspecto a destacar del *film*.

En el final la transformación vuelve a darse por variación estructural por suspensión, donde Cooper vuelve al espacio en busca de su compañera Amelia.

5.2. Síntesis y características del estilo narrativo

En este apartado se extraerán, de los análisis previos de cada película, el estilo narrativo que identifica al autor. Christopher Nolan sigue unas líneas, tanto narrativas como temáticas, muy marcadas que hacen, que al ver una película suya se reconozca al segundo su nombre firmado en cada plano.

Una de las características más representativas del autor es la fragmentación y el desorden cronológico con la utilización de estructuras no lineales. En la gran mayoría de sus películas juega con ese desorden del discurso con respecto al de la historia. Las líneas del tiempo se entremezclan creando un puzle que el espectador deberá ir formando dentro de su mente. Para ello utiliza saltos en el tiempo con numerosos *flashback* (pasado) y *flashforward* (futuro), pero en su mayoría no son utilizados como pequeños fragmentos que dan información adicional, sino que estos saltos forman parte fundamental del relato, tanto que cuesta identificar cuál de ellos es el principal. Este recurso está más marcado en películas como *Following*, *Memento* o *El truco final*.

La complejidad narrativa con forma laberíntica que busca con ese desorden, en ocasiones lo sustituye o complementa con otro recurso, el del montaje paralelo. Pueden ser montajes de escenas de diferentes tiempos como es el caso de *Memento* y *El truco final*, por diferentes escenarios como *Interstellar* o distintas diégesis como en *Origen*. Es inusual encontrar películas del director que no sigan alguno de los dos recursos anteriores. *Insomnio* es una de

las que no cumplen la norma pero se debe a que es una película por encargo, aunque también se aprecian en ella marcas de autor pero más en lo relativo a la temática.

Su fascinación por el juego del tiempo, que acompaña a esos montajes paralelos se ve reflejada en el uso de alcronías. Las dos o más historias que se cuentan simultáneamente suelen tener tiempos diferentes, divergentes a la naturaleza del protagonista. Se observa en películas como *Origen* e *Interstellar*.

En cuanto a su composición diegética, la gran mayoría de sus *film* se estructuran en historias atómicas relacionadas ya sean coordinadas, subordinadas o en abismo. Esto se debe a la utilización, mencionada anteriormente, del desorden cronológico de la historia y los montajes paralelos. En su composición temporal abundan las estructuras no lineales, por sus abundantes *flashback* y *flashforward*, pero también estructuras circulares in media res o cíclicas. Este recurso queda patente en películas como *Following*, *Origen* o *Memento* en las que las primeras escenas son las finales, o donde aparecen acciones similares pero en diferentes tiempos.

Otro elemento característico del director es la utilización de imágenes, en sus títulos de crédito, que acaban siendo parte fundamental de la trama. Se puede apreciar en títulos como: *Following*, donde se ve a un hombre con guantes blancos preparando una caja, en las escenas finales se sabrá que esa caja fue preparada por Cobb para tenderle una trampa al protagonista; *El truco final*, donde aparecen varios sombreros de copa en el suelo, imagen que se repite más tarde en el discurso delatando que han sido realizados por la máquina de clones; y por último en *Interstellar* donde se ve la estantería de Murph con el reloj, vínculo entre padre e hija que acabará salvando a la humanidad. Nolan da pistas y reta al espectador a adivinar cuál es el truco que va a realizar durante la película porque sabe que será casi imposible de acertar gracias a las estructuras tan complejas que utiliza.

La focalización también es muy identificativa. Sus historias suelen ser muy personales, en las que los personajes están cargados psicológicamente, no son simples figuras realizando acciones sino que todos tienen un trasfondo, como se verá en el siguiente apartado. Esto hace que predomine la focalización interna que suele ser de un único focalizador, el protagonista, aunque inevitablemente en alguna ocasión intervengan otros focalizadores. Este tipo de focalización también crea suspense y tensión ya que el espectador sabe lo mismo que el personaje y no sabe cómo finalizará el problema al que se tiene que enfrentar el protagonista. La no linealidad de las cintas se debe también en buena medida a su focalización como en ocurre en *Memento* donde el montaje está supeditado a la enfermedad del protagonista.

Otra característica fundamental y muy identificativa son los giros argumentales que realiza a través del engaño. Como se ha dicho anteriormente, Christopher Nolan concibe su cine como un truco de magia y utiliza recursos de ese mundo. Revela hechos desconocidos que dan un vuelco a la trama, como cuando aparece vivo alguien que se creía muerto, o cuando un personaje confiesa un pasado oscuro. Estos giros son muy comunes y se dan en todas sus películas pero cabe destacar *El truco final* entre todas, por la gran cantidad de giros argumentales que tiene, dejando al espectador totalmente asombrado. El sentimiento aumenta con otro recurso, comentado en los análisis, la variación estructural por suspensión conocido también por el término *cliffhanger*. Se refiere a finales abiertos que dejan intrigados al espectador y que permiten que este imagine, comente y discuta sobre lo que ha podido pasar. Esa es la sensación que quiere transmitir Nolan, que al igual que en un truco de magia, cuando termine la película nuestra cara quede con un gesto de sorpresa. Sin duda el más relevante y que mayor sensación causo entre los espectadores fue el final de *Origen* del cual hay muchas teorías, pero ninguna ha sido confirmada por el director que prefiere dejar el final en la imaginación de cada uno.

Para terminar, cabe destacar un aspecto más técnico que narrativo, el uso de planos cortos y panorámicos. Los planos cortos acompañan a la focalización interna y ayuda a que se aprecien más las expresiones de la cara, transmitiendo así de manera más eficaz los sentimientos que estos tienen, como por ejemplo el deterioro, tanto físico como psicológico, del protagonista de *Insomnio*. En contraposición, los planos panorámicos, utilizados para ubicar las escenas y mostrar los increíbles paisajes en los que se desarrollan. Suelen ser aéreos y se encuentran en películas como *Insomnio* con las montañas de Alaska, o en la trilogía de Batman, entre otros.

5.3. Líneas temáticas

Como se ha visto en el apartado anterior, Nolan utiliza narrativas poco tradicionales, pero sus recursos no son utilizados por el simple hecho de seguir una estructura distinta, sino que son fundamentales para acompañar la historia y la complejidad psicológica de sus personajes.

Una de las características más relevantes que se pueden apreciar en cualquiera de sus *films* es que tratan de protagonistas antiheroes, que no tienen una identidad definida, llenos de claroscuros y pasados turbios. Estos personajes suelen actuar por motivaciones poco éticas como la venganza y se rigen por sus propias normas por lo que acabarán siendo perseguidos por no cumplir con la ley. Se encuentran perdidos en un laberinto del que deben salir antes de que se pierdan para siempre. Es interesante ver como los personajes menos fiables o que mayores hechos esconden son los que presentan mayor ruptura de la estructura narrativa. En los trabajos de Nolan la forma va unida intrínsecamente a la trama.

Para conseguir salir del laberinto deberán buscar su verdadera identidad y superar el lado oscuro que hay dentro de ellos, pues siempre se encuentran entre la delgada línea del bien y el

mal. Muchos se refugian en la mentira o el engaño para ocultar un crimen, una tragedia familiar o cualquier hecho que torture sus subconscientes. Entre ellos se encuentran: Leonard en *Memento*, Cobb en *Origen* o Will Dormer en *Insomnio*. Estos serán liberados cuando se desprendan de esas mentiras que los atormentan.

Christopher Nolan utiliza a menudo el antiguo recurso de la anagnórisis, muy usado en el teatro del siglo XVII. Consiste en la revelación de la verdadera identidad de un personaje, relevante en la trama, oculto hasta entonces para los espectadores o incluso para él mismo. El desenmascaramiento sucederá cerca del final de la película, cuando el lado oscuro del protagonista empieza a desaparecer. Se muestra por ejemplo en *Memento* con la revelación de Leonard como culpable de la muerte de su mujer, algo parecido ocurre en *Origen*. En *Following*, Cobb es el que oculta su verdadera identidad ante Bill, al igual que Miranda Tate en *El Caballero Oscuro: la leyenda renace*.

En las películas de Christopher Nolan no existen ni buenos ni malos absolutos, sino un grupo de protagonistas y antagonistas que pese a ser rivales, comparten muchas semejanzas. Lo único que los diferencia es que, mientras el antagonista se encuentra ya en la parte más perversa (la del mal), el protagonista aún no ha cruzado la línea, aunque se encuentre a pocos pasos de hacerlo. En el caso de *Insomnio* es donde se puede observar más ese acercamiento del protagonista hacia el lado del antagonista, casi llegándose a fundir en uno solo. El mismo Finch le repite al protagonista una y otra vez que ambos son iguales, los dos han matado a una persona. Dormer con su silencio, por miedo a que lo culpen de la muerte de su compañero, hace que se encuentre muy cerca de ser como él, pero finalmente sus caminos se bifurcan.

En la única película en la que no existe esa distinción entre antagonista y protagonista es en *El truco final*. Nolan tiene especial inclinación hacia la dualidad de los personajes, de manera que el antagonista es la representación de la perversión del protagonista. En *El truco*

final es la única, junto a *Interstellar*, en la que no se usa dicha dualidad. Los dos personajes principales tienen la misma identidad, ninguno es más relevante ni más perverso que el otro, los dos están llenos de claroscuros. Pero aunque no se asista a esa dualidad de identidad, los protagonistas sí que se duplican físicamente.

A veces el vínculo que une a los protagonistas con sus antagonistas es tan fuerte que pueden desarrollar una relación de maestro-discípulo. El vínculo acaba rompiéndose por la traición de uno al otro. Por ejemplo en *Following*, Cobb traiciona a su discípulo Bill; En *Batman Begins* el discípulo Wayne es el que traiciona a su maestro Henri Ducard o incluso, en *Insomnio* con Dormer y Finch.

La misma unión será abordada tímidamente en *El Caballero Oscuro: la leyenda renace* pero en esta ocasión no existe traición. Batman se convierte en maestro y elige a John Robin Blake como sucesor.

Otra línea temática que utiliza con frecuencia es la relación entre padres e hijos, separándolos de manera dolorosa. Se aprecia en *Batman Begins* cuando los padres de Wayne mueren, en *Origen* donde Cobb no puede volver a casa a ver a sus hijos y en *Interstellar* donde Cooper debe viajar al espacio exterior dejando atrás a Murph y Tom.

Christopher Nolan tiene debilidad por los finales insospechados y en ocasiones desoladores. Los personajes femeninos suelen sufrir destinos trágicos como el de Julia en *El truco final*, Rachel en *El Caballero Oscuro*, Mal en *Origen*, la esposa de Leonard en *Memento*, incluso en *Following* con la mujer rubia. Muchas de esas muertes ocurren de manera accidental y son las causantes de la desorientación del personaje masculino.

Para finalizar, mencionar como dato curioso la utilización por parte del director de objetos que tienen casi tanta relevancia en la trama como los propios personajes. Por ejemplo en *Origen* el tótem en forma de peonza de Cobb, en *Interstellar* el reloj que Cooper le regala a

Murph, en *Following* la caja de la chica rubia, o en *Memento* los tatuajes o fotografías polaroid.

6. CONCLUSIÓN

Tras el estudio realizado, se puede definir con mayor exactitud la figura de Christopher Nolan. Un director que ha sido capaz de crear su propio universo en el mundo del cine, lleno de saltos en el tiempo, estructuras complejas y personajes profundos. Con sus ideas innovadoras y poco tradicionales ha creado un estilo diferente y muy identificativo que ha cautivado tanto al público como a la crítica. Un auténtico mago del engaño, que deja sorprendido, con sus giros argumentales, a cualquier espectador que se siente a ver su película. Pero no es solo asombro lo que crea en el público, sus películas laberínticas se proponen como un reto a resolver y que una vez resuelto, llenan de satisfacción al que lo consigue con éxito. Realiza un cine que al añadir dos ingredientes que en un principio parecen contradictorios, películas autorales pero comerciales, hace que se diferencie del resto de directores, además de permitirle llegar a un público mucho más extenso. Lo mejor es que su carrera no ha hecho nada más que empezar y aún se esperan nuevos títulos que si siguen la línea que hasta ahora ha llevado serán un éxito sin duda.

7. REFERENCIAS

7.1. Bibliográficas

Gómez, P. (2014). *Christopher Nolan: Un Mago En El Laberinto*. Madrid: T & B EDITORES.

Casetti, F., di Chio, F. (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.

Genette, G. (1989). *Figuras III*. Barcelona: Lumen S.A.

Cuevas, E. (2014). La narratología audiovisual como método de análisis. *Portal de la Comunicación InCom-UA*. 10 de Julio 2015. Disponible en:
http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=53

Cuevas, E. (2005). *Christopher Nolan visto desde Gerard Genette: análisis narratológico de Memento*. Revista Zer. Vol. 18. Pág. 183 – 198. Disponible en:
<http://www.ehu.es/zer/hemeroteca/pdfs/zer18-10-cuevas.pdf>

Casas, I. (2013). *In Nolan we trust: La obsesión onírica y psicológica que ha conquistado Hollywood*. (Doctorado). Universidad de Sevilla. Sevilla. Recuperado de:
<http://fama2.us.es/fco/frame/frame9/frame9/estudios/1.5.pdf>

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (1998). *Following*. Reino Unido.

Todd, J., Todd, S. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2000). *Memento*. EE.UU:
Newmarket Film Group, New World Films.

Johnson, B., Junger, P., Kosove, A., McDonnell, E. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2002). *Insomnia*. EE.UU: Alcon Entertainment, Warner Bros. Pictures

Thomas, E., Roven, C., Franco, L. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2005). *Batman Begins*. EE.UU: Warner Bros. Pictures, DC Comics

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2006). *The Prestige*. EE.UU: Touchstone Pictures, Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2008). *The Dark Knight*. EE.UU: Warner Bros. Pictures, DC Comics.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2010). *Inception*. EE.UU: Warner Bros. Pictures.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2012). *The Dark Knight Rises*. EE.UU: Warner Bros. Pictures, DC Comics.

Nolan, C. (Productor), & Nolan, C. (Director). (2014). *Interstellar*. EE.UU: Paramount Pictures, Legendary Pictures.

Nolan, C., Thomas, E., Street, S. (Productor), & Nolan, C. (Director). (1997). *Doodlebug*. Reino Unido.

7.2. Electrónicas

Página Web recuperado el 9 de junio de 2015 de

http://www.ccinf.es/corehi/index.php?option=com_content&view=article&id=44%3Ateoria-16&catid=18%3Atextos-teoricos&Itemid=37&lang=es ,

Página Web recuperado el 9 de junio de 2015 de <http://suite101.net/article/tipos-de-espacios-cinematograficos-a57021#.VXwJrvntmko>,

Página Web recuperado el 9 de junio de 2015 de

http://www.elconfidencial.com/cultura/2014-11-06/por-que-amamos-y-odiamos-a-nolan_435735/

Página Web recuperado el 12 de junio de 2015 de

<http://www.blogdecine.com/criticas/christopher-nolan-following-dubitativos-primeros-pasos>,

Página Web recuperado el 12 de junio de 2015 de

https://es.wikipedia.org/wiki/The_Dark_Knight_Rises

Página Web recuperado el 7 de julio de 2015 de <http://www.alohacriticon.com/cine/actores-y-directores/christopher-nolan/>

Página Web recuperado el 7 de julio de 2015 de <http://www.sensacine.com/actores/actor-30367/biografia/>

Página Web recuperado el 7 de julio de 2015 de http://es.wikipedia.org/wiki/Christopher_Nolan