

La imagen-laberinto en la ficción televisiva norteamericana contemporánea. Series de tiempo y mundos virtuales

Glòria Salvadó Corretger

Fran Benavente Burian

El laberinto posmoderno

Avancemos, de entrada, una hipótesis. El laberinto se configura como uno de los tropos centrales de la ficción audiovisual contemporánea. Intentamos pensarlo, entonces, como un paradigma que se desarrolla como motivo, pero también, y sobre todo, como estructura narrativa, proyección discursiva y ulteriormente como forma emblemática de la construcción del mundo ficticio y de la situación del espectador en la producción televisiva y cinematográfica actual. Desde este punto de vista, en el laberinto se declinan cuestiones clave como la fragmentación irresoluble del sujeto, el gusto por la complejidad narrativa, la inconsistencia de la realidad con la subsiguiente desmaterialización de los cuerpos que la habitan o la autorreferencialidad del dispositivo ficcional, abocado a construir un mecanismo para el periplo eterno del espectador cuya resolución está expuesta en su propio planteamiento.

Antes de abordar el objeto específico de nuestra investigación –la ficción televisiva– podemos tentar unos primeros pasos por la puerta abierta del cine, puesto que ahí emerge un film-acontecimiento que se perfila en torno a la figura del laberinto. Se trata de *Inception* (Christopher Nolan, 2010). Aparentemente es el tema del sueño el que domina el relato: en un eventual mundo futuro –el film se adscribe al género de la ciencia-ficción– Cobb (Leonardo de Caprio), una especie de invasor de sueños capaz de robar ideas en ellos, es contratado por el jefe de una multinacional energética para implantar en lo más profundo del subconsciente del heredero de la compañía rival un deseo de destrucción de su propia empresa. Para ello Cobb forma un equipo y diseña un plan que implicará la penetración hasta en cuatro niveles oníricos de profundidad y cinco niveles narrativos, con sus correspondientes temporalidades, que funcionan a la vez en la sección climática de la película. El viaje en el sueño será también un viaje entre tiempos (progresivamente contraídos).

La indistinción entre realidad y sueño, la fragilidad del mundo material tangible, es una constante del relato posmoderno que, en este caso, se refuerza en el hecho de que la mayor parte del film (si no todo, duda que se certifica al final pero se trabaja en la desorientación del espectador al principio del mismo) pueda ser visto como una proyección mental desmaterializada, una sucesión de sueños contruidos y puestos en escena cuyo engarzamiento y lógica acaban por dibujar un film-cerebro.

El diagrama cerebral, con sus conexiones sinápticas, muestra una homología clara con el

laberinto y, a su vez, con el propio dispositivo ficcional. No es ocioso que en *Inception* se necesite un arquitecto para diseñar los diversos mundos soñados; que éstos deban ser concebidos a modo de laberinto tramado como figura escheriana y que, finalmente, alguien como Cobb se comporte como el gran planificador, el director, de todo este entramado. Podemos sumar las connotaciones conspirativas (intrigas internacionales sin esclarecer de intereses económicos difusos) que, como veremos, funcionan como motor de la ficción, y añadir la importancia de la idea de referencialidad: los mundos soñados, puesto en escena, se construyen como resonancia de géneros diversos e imágenes preexistentes. Así por ejemplo, el propio Nolan, reconoce haber recreado en uno de los niveles del clímax final las escenas alpinas de *007 al Servicio Secreto de su Majestad* (Peter R. Hunt, 1969), un signo claro de una película que no quiere renunciar a enhebrar la acción comercial con la intriga y el juego narrativo.

Gilles Deleuze ya avanzó en uno de los capítulos más importantes de *La Imagen-Tiempo*¹ el dato de la identidad de mundo y cerebro en parte del cine moderno, particularmente en cineastas como Stanley Kubrick o Alain Resnais. Quedémonos por un instante con Kubrick. Deleuze recuerda, entre otras muchas de sus imágenes-cerebro, la estructura laberíntica del hotel *Overlook* en *El Resplandor* (Stanley Kubrick, 1980) que, conviene recordar, se redoblaba en el laberinto exterior, reproducido a escala en una maqueta y, finalmente, en la mente perturbada de su protagonista, a su vez perturbada por los espectros del cementerio indio sobre el que se construye el hotel. Este índice de perturbación es fundamental en personajes como el Cobb de *Inception* o el Teddy Daniels de *Shutter Island* (Martin Scorsese, 2010), otro film-cerebro trabajado por coordenadas similares y recorrido de principio a fin por el tropismo laberíntico².

En la reconversión posmoderna del film como imagen del cerebro se produce una adecuación comercial de la vocación “experimental” de la modernidad; se carga el interés no tanto en el discurso existencial o en el trabajo sobre la memoria como en la maquinaria narrativa y en el juego estructural, de manera que se potencia el placer de participación del espectador en otro nivel de lo intelectual, no tan basado en el conocimiento del mundo como en el reconocimiento placentero de todas sus cartografías posibles.

En un artículo reciente, David Bordwell (2010) nos advierte que el interés de Christopher Nolan en *Inception* es la experimentación con narrativas encajadas y el uso del *cross-cutting*, habitual, por otra parte, desde su primer film. El propio cineasta reconoce partir de la idea de puzzle (figuración misma del artilugio lúdico cuyos fragmentos constituyen una imagen precaria) para la concepción del film, además del interés por los elementos de intriga policial. Lo que demuestra Bordwell es que, finalmente, la película de Christopher Nolan no hace más que forzar una tendencia característica de la posmodernidad –la fragmentación narrativa– a partir del tema del sueño y de la ciencia-ficción. Así el verdadero tema del film debería ser su propia construcción, o bien la arquitectura. Es decir en una narrativa reencajada (abismada y reflejada al infinito

1 Deleuze, Gilles (1986). Cine, cuerpo y cerebro, pensamiento. En: *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación.

2 “Question d’autant plus appropriée que le film exhibe son tropisme labyrinthique, l’exploration de son décor (un hôpital psychiatrique) allant de pair avec le déploiement de son récit (un policier enquête sur la disparation d’une patiente)”. Lepastier, Joachim (2010). Parle avec les déments. En: *Cahiers du Cinéma*, n° 654.

como demuestra la escena de los espejos reflejados), la imagen-caja final es un vacío central que sólo se llena en la propia acción de llenarlo. Es una especie de laberinto cuyo objetivo final es perderse en él para descubrir a la salida que el laberinto es la mente o el cerebro: una imagen proyectada en una pantalla de cine.

El laberinto televisivo

Todas estas ideas se iluminan antes y mejor si observamos su dominio absoluto en el ámbito de la ficción televisiva americana comercial. Para ello es necesario referirse a un conjunto de series de estructura compleja que incorporan una narrativa absolutamente fragmentada³ y cifran sus claves discursivas en viajes en el tiempo. *Heroes* (Tim Kring, NBC, 2006-2010) y *Lost* (J. J. Abrams, Jeffrey Lieber, Damon Lindelof, ABC, 2004-2010) son algunas de las series más emblemáticas de este modelo. En ellas, o bien los personajes tienen la capacidad de viajar en el tiempo, o bien el propio relato efectúa desplazamientos temporales constantes entre presente, pasado e, incluso, futuro. Ese viaje en el espacio-tiempo se configura como un laberinto. Así las series toman forma de laberinto temporal.

Dichas estructuras laberínticas no pretenden la resolución de los misterios que se plantean a lo largo de los capítulos. Son ficciones seriales en las que el placer del espectador se origina en el misterio del enigma. Como afirma Omar Calabrese: “el más moderno y estético de los laberintos y de los nudos no es aquél en el cual prevalece el placer de la solución, sino aquél en el cual domina el gusto del extravío y el misterio del enigma” (Calabrese, 1994: 156). En el mismo sentido Borges escribe que la solución del misterio siempre es inferior al propio misterio: “El misterio tiene que ver con lo divino; la solución con un truco de prestidigitador”⁴. Cabe tener en cuenta que el relato laberíntico, como afirma Pascal Bonitzer, acostumbra a constituirse como cuento metafísico, novela policíaca o *thriller* (Bonitzer, 2007: 57). En estas condiciones, la trama se descubre como un argumento vinculado a algún hecho trascendente (Jacob, en *Lost*, como figura divinizada o la luz mística que cobija la isla) o a un plan definido por alguna mente perversa (Charles Widmore, Eloise y sus conspiraciones familiares).

Lo que es evidente es que el placer de estas series reside en el perderse en el laberinto. Por eso en *Lost*, cuando al final de la temporada se vislumbra la salida “real” de la isla, los personajes entienden que deben volver para que todo vuelva a empezar (o siga igual). Significativamente esta articulación discursiva corresponde a un brillante cambio de régimen temporal entre los niveles del relato: el *flashback*, por lo tanto el pasado, deviene en *flashforward*, el futuro, y el espectador sólo puede saberlo en el momento mismo de la enunciación de la reversión. “We must go back, Kate”, afirma Jack Shepard al final de la tercera temporada.

¿Pero cómo se cimienta una estructura compleja como la de *Lost*? *Lost* es una serie paradigmática de la ficción televisiva post 11-S. Empieza con la imagen del Dr. Shepard despertando en medio de una jungla (aparentemente paradisíaca). Pero este espacio paradisíaco se transforma en el

3 Sobre la complejidad narrativa como paradigma de la ficción televisiva contemporánea es necesario recurrir a Mittell, Jason (2006). Narrative complexity in Contemporary American Television. En: *The Velvet Light Trap*, nº 58.

4 Borges, Jorge Luis (1952). *El Aleph*. Buenos Aires: Losada. Citado en: *Ibid.*, p. 156.

momento en que un movimiento de cámara permite la irrupción violenta de una fractura “real”: un accidente de avión que resuena en el imaginario del desastre activado por los acontecimientos del 2001. Esta apertura del relato plantea la fractura original de cada una de las vidas heridas de la multitud de personajes. Éstos deberán recobrar la idea de unidad y encontrar el sentido a todo aquello que les ha ocurrido, pero ese objetivo se verá obstaculizado por el diferimiento serial; la búsqueda de respuestas se alargará diversas temporadas. La propia construcción de la ficción conspira contra la obtención de respuestas por parte de los personajes y del espectador.

Cartografía del laberinto

Algunas de las ficciones que ahora abordamos –*Lost*, 24 (Joel Surnow, Robert Cochran, FOX, 2001-2010), pero también *Heroes*, *Fringe* (J. J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, FOX, 2008-), *Battlestar Galactica* (Ronald D. Moore, R&D TV, BSkyB, NBC, 2004-2009)– llevan al límite uno de los principios que tradicionalmente habían configurado las narraciones conspirativas: es imposible aislar al enemigo.⁵ En la primera temporada de *Lost*, por ejemplo, se descubre que hay un infiltrado en el grupo; en 24 siempre se tiene que combatir una amenaza terrorista. El enemigo es imposible de identificar con certeza; está escondido, latente. A menudo, se encuentra entre nosotros.

Ello genera constantes sospechas, crea miedo y una sensación de paranoia. Hay confusiones constantes: ¿Los amigos lo son realmente? Los límites entre bien y mal se difuminan. El enemigo no tiene una estructura piramidal sino viral. Adversario y relato toman forma de tela de araña. Por eso, estas series podrían perpetuarse como relatos eternos, sin llegar nunca a una resolución. Así, nos encontramos de nuevo ante un elemento que remite a la construcción laberíntica.

Antes hacíamos referencia a la importancia de la autoreflexividad en el engarce de trayecto y objetivo de la ficción. La mayoría de estos relatos se muestran conscientes de su naturaleza laberíntica. Por ese motivo, en algún momento de la serie se pone en evidencia ante los ojos del espectador la complejidad de la estructura serial. Aparece lo que nosotros denominamos “el mapa de la serie”.

Heroes, desde sus primeros episodios, muestra cuál es el trauma original que anida en su trama. Como en el caso de *Lost*, se plasma en una imagen de fuerte resonancia simbólica, que remite literalmente al 11-S: la devastación nuclear de la ciudad de Nueva York. Vemos por primera vez esa imagen en el cuadro que Isaac (el visionario del futuro) ha pintado en su estudio; la volvemos a ver en un salto al futuro protagonizado por Hiro Nakamura (el personaje con la habilidad de controlar el tiempo y desplazarse por él). En esos momentos, se fija un trauma que, de hecho, todavía no se ha producido (una visión pintada en un cuadro; un momento vivido del futuro antes de volver al presente). La gran explosión, en consecuencia, todavía puede evitarse. Por eso, la serie plantea la recuperación de un destino unitario y trascendente que conjure los

⁵ Jean Baudrillard analiza este aspecto en relación al 11-S: “*El terrorismo, como los virus, está en todas partes. Hay un gota a gota mundial del terrorismo, que es como la sombra con que carga todo sistema de dominación, en todas partes listo para despertar como un agente doble. Ya no hay línea de demarcación que permita rodearlo, está en el corazón mismo de esta cultura que lo combate [...]. Pero contra el otro, que es de estructura viral [...], contra esta forma de reversión casi automática de su propio poder, el sistema no puede hacer nada.*” Baudrillard, Jean (2003). *Power Inferno*, Arena libros. Madrid, p. 13.

terrores de la fractura, que son los de la multiplicidad y el azar (proliferación de personajes y, sobre todo, multitud de capas temporales).

La imagen del mapa del Dr. Suresh (genetista que estudia la mutación humana en una raza superior –superhéroes–) identifica el grupo de pacientes que estudia el médico en la geografía mundial. Más allá de la imagen superficial, nos situamos ante una cartografía de todos los personajes potenciales de la trama (que vamos descubriendo poco a poco; y que se van incorporando al grupo de superhéroes a medida que transcurren las temporadas). Los hilos de colores establecen posibles relaciones, de modo que se acaba dibujando una retícula que los une a todos. Como en tantas otras series, el relato aparece cifrado en un mapa que tiene que reconstruir un investigador-hermeneuta. El *MacGuffin* está servido. Mohinder Suresh (que reúne en su condición de investigador las figuras del científico y del hombre de fe⁶) tendrá que ir a la búsqueda de todas esas personas, pero no será el único.

Otro ejemplo de mapa que contiene todo el relato aparece en la serie *Alias* (J. J. Abrams, ABC, 2001-2006), y también en uno de los primeros episodios de la primera temporada. Michael Vaughn, un agente de la CIA, muestra a Sidney Bristow, la protagonista, el verdadero mapa del enemigo, el SD-6. La red se ramifica mucho más allá de lo que ella podía pensar hasta extenderse por todo el mundo (se trata de un trabajo a largo plazo, le dice Vaughn). Ella tendrá que reseguir el mapa y eliminar a todos los enemigos.

Pascal Bonitzer, que ha teorizado la noción de laberinto en el cine, considera el *thriller* como el género laberíntico por excelencia y la angustia de la persecución y el “*journey into fear*” como su emoción específica (Bonitzer, 2007: 58). En este sentido, ¿qué hacen *The Others* sino “perseguir” a los protagonistas de *Lost* en la isla? ¿*24* no se estructura como una persecución? Así mismo, ¿qué son sino sus miedos más íntimos aquello que parece manifestarse en la isla a cada uno de los personajes de *Lost*? Bonitzer considera que el laberinto en el *thriller* tiene que ver con la estructura del relato –sometido constantemente a giros, torsiones, desviaciones– y con aquello que no se ve pero que es accesible a través del cine; aquello que está a punto de hacerse visible. Todo ello debe ponerse en relación con las nociones fundamentales de sorpresa y suspense.

Las características que Bonitzer otorga a las ficciones laberínticas reaparecen en la mayoría de series que aquí estamos analizando. Seguimos de igual modo a los personajes por espacios inhóspitos (de oscuros túneles subterráneos a grandes extensiones desérticas), recorreremos callejones narrativos con una misma finalidad: la búsqueda de una verdad escondida cuya revelación puede no resultar agradable. Esta idea aparece como motor de la mayoría de estos relatos seriales. De ahí el carácter emblemático de frases como “*Truth takes time*” de *Alias* (una declaración de intenciones serial) o la pionera “*Truth it's out there*” de *The X-Files* (Chris Carter, FOX, 1993-2002). Recientemente, una serie como *Covert Affairs* (Matt Corman, Chris Ord, USA Network, 2010-), que retoma los parámetros conspirativos y los problemas identitarios de *Alias*

⁶ La resolución unitaria o reconciliación final se contempla igualmente como resolución de este dilema central que, finalmente, es visto como un falso dilema, muy en la tradición americana. Uno de los capítulos-emblema de la serie *Lost* lleva justamente el título “Man of science, man of faith”.

en un ambiente más ligero, recurre también a un leitmotiv similar como disparadero enigmático: “*truth is complicated*” reza la nota que el misterioso amante desaparecido deja a la protagonista de la serie antes de desvanecerse.

La identidad en el laberinto

La búsqueda de esa verdad está relacionada con un rostro. Como afirma Bonitzer todo laberinto implica un enigma en relación al rostro. La tradición mítica dicta que en el corazón del laberinto cretense se encuentra el minotauro (un monstruo con cabeza y rostro de toro). En el interior del laberinto egipcio, dentro de la pirámide, hay una momia. ¿Para qué sirve una momia? Para preservar el rostro. Cuando se retiran las vendas del rostro éste puede resultar abominable y estar descompuesto. El laberinto cinematográfico, por su parte, encuentra su gran constructor en Alfred Hitchcock, el cineasta del control (la conspiración de la puesta en escena) por excelencia. Encontramos destilada su estructura en *North by Northwest* (Alfred Hitchcock, 1959) que, recordémoslo, fue titulada en su estreno latinoamericano como *Intriga Internacional*. El laberinto hitchcockiano empieza con la pérdida del rostro (el protagonista, Roger Thornhill ha visto borrada su identidad, suplantada por la de Kaplan). Lo que orienta el camino hacia el interior del laberinto es la búsqueda inquietante de un rostro que culmina entre los rostros gigantes del Mount Rushmore. No casualmente, Hitchcock es la referencia primera de creadores como J. J. Abrams o del propio Christopher Nolan.

En *Lost* el rostro de los protagonistas se ve fragmentado al inicio de los episodios de las primeras temporadas: la imagen sólo muestra un ojo. Será necesario recorrer el laberinto que propone la serie para llegar finalmente a comprender cuál es la verdadera identidad de cada personaje. Todo empieza y culmina en el rostro (concretamente en el de Jack Shepard), en él se contiene el enigma de la abertura y la iluminación del cierre (en un abrir y cerrar de ojos literal que se difiere en seis temporadas).

La búsqueda de la verdad se encuentra estrechamente relacionada con la interrogación sobre la identidad ¿Y no es la identidad el “nombre” de un rostro? Todas las series citadas terminan hablando de quiénes son los personajes y de cómo aceptan de su identidad. El laberinto de *flashbacks* que compone las primeras temporadas de *Lost* se relee como un folletín sobre las vidas pasadas en relación al presente.

En esta línea, podríamos encontrar un antecedente para las ficciones actuales en *El prisionero* (Patrick McGoohan, 1967-68). La serie, creada y protagonizada por Patrick McGoohan, nace de la pérdida de identidad de su protagonista, que ve cómo su nombre es reemplazado por un número al tiempo que se encuentra atrapado en una especie de prisión-laberinto (física y conceptual), de la cual es imposible escapar (se trata de The Village). Vemos, de este modo, cómo los laberintos se acaban revelando como complicados caminos para acabar descubriendo la verdadera identidad de uno mismo o de alguna otra persona.

En este sentido, Jorge Luis Borges afirma que el género policial siempre articula dos historias: la historia del crimen (que va hacia atrás) y la de la investigación (que va hacia adelante).

Lost parece seguir esa premisa: la historia de los secretos oscuros de cada personaje dibuja el movimiento hacia el pasado; el enigma de la isla forma parte del presente. Esta estructura todavía se lleva más al límite cuando se añade la “historia del futuro”.

El laberinto acaban componiendo un dibujo inextricable. Las historias de laberintos son ellas mismas laberintos. Así mismo, como apostilla Bonitzer, el laberinto tiene tendencia a desaparecer, a borrarse a sí mismo. En el límite, el laberinto sólo es una superficie blanca, un desierto, nada. O bien, una estela de avión que se desvanece y un cerrar de ojos, como al final de *Lost*.

La conspiración como MacGuffin

Las ficciones seriales de estructura laberíntica acaban mostrando que la verdad que persiguen es justamente aquello que les falta. Las certezas no existen y aparece a cada paso la idea de un gran complot generalizado. Las tramas conspirativas siempre presentan un centro difuso, indeterminable, y una ramificación infinita. Decíamos que la estructura de esos relatos tiene, en cierta medida, forma de espiral. Ahora podríamos ir un poco más allá y hablar de rizoma.

Hablamos de una estructura aparentemente rizomática –puesto que el rizoma aparece despojado, por así decir, de su energía política– que se manifiesta especialmente en las series que incorporan desplazamientos en el tiempo, como *Lost* y *Heroes*. Siguiendo las premisas enunciadas por Deleuze y Guattari,⁷ podríamos afirmar que esas series proponen un recorrido en cierta manera libre que retoma los principios rizomáticos: posibilidad de conexión múltiple de cada punto (cualquier punto de la serie puede ser conectado con otro); heterogeneidad de los componentes del sistema (las conexiones se pueden establecer a través de elementos muy diversos, que no tienen porque ser de la misma naturaleza); multiplicidad sin unidad generadora (relatos repletos de líneas de fuga que provocan que su naturaleza cambie: viajes en el tiempo que generan nuevas temporalidades en *Lost* y *Heroes*; torsiones del relato en *24*); ruptura asignificante (cuando el rizoma se rompe –se interrumpe- siempre vuelve a empezar); cartograficidad (el mapa es conectable en todas sus dimensiones, desmontable, susceptible de ser modificado constantemente. De ahí la mutabilidad constante y cambios de punto de vista de todas estas series).

Sin embargo, a pesar de la analogía rizomática, en la mayoría de estas series acaba por imponerse el sentido unitario. El mapa no está abierto, como sería propio de la forma rizomática, sino que se cierra invariablemente. Las piezas aparentemente dispersas y desconectadas encuentran su encaje (a diferencia de lo que pasa, por ejemplo, en el cine de Lynch). Por eso, como afirma Omar Calabrese: “el laberinto es sólo una de las muchas figuras del caos, entendiendo caos como complejidad que tiene un orden, a pesar de que este sea complicado u oculto” (Calabrese, 1994: 146).

La mayoría de las series que hemos ido considerando se sustentan en tramas conspirativas y se vinculan a un imaginario paranoico reactivado después del 11-S. Es importante tener en cuenta

⁷ Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (2008). Introducción: Rizoma. En: *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.

que, en cualquier caso, el complot no es tan importante por su contenido (descubrir quién está detrás de la trama y cuáles son sus objetivos), sino que funciona como excusa para poner en marcha el relato y mantenerlo en movimiento. Podríamos decir entonces que el complot es una especie de *MacGuffin*. De hecho, es una estructura preexistente y de larga tradición que toma nuevas formas y se reactiva en función de los acontecimientos históricos.

Desde los primeros seriales de principios del cinematógrafo (y ya en el nacimiento de la literatura serial en el siglo XIX) la trama conspirativa aparece como dispositivo de ficción pura, eterna construcción de ficciones dentro de la ficción, que alimenta la narración, posibilita la acción del héroe y la hace durar. En este sentido, la trama conspirativa funciona como un *MacGuffin* para disponer una acción; como una especie de hueco en el que proyectar un fantasma, en el que encarnar todas las amenazas que atormentan al sujeto de la sociedad actual. Ésta es otra de las lecciones que los creadores televisivos pueden haber aprendido de *North by Northwest*⁸.

Conspiración y destino

Cabe ahora situar el momento trágico de la serialidad, cuando mueren personajes importantes, todo se desmonta y es necesario volver a empezar. En ese sentido, el escritor argentino Ricardo Piglia escribe al respecto de *La ficción paranoica* (Piglia, 1991) que en ese tipo de relatos el complot ha sustituido la noción trágica de destino. Los dioses que conocían el futuro de los personajes y que exponían mensajes enigmáticos, se han convertido en organizaciones invisibles que manipulan la sociedad y producen efectos que el individuo tiene que descifrar:

Después de pasar por la novela de enigma y la novela de la experiencia, por llamarla así, nos topamos con la figura del complot, [...]: el sujeto no descifra un crimen privado sino que se enfrenta a una combinación multitudinaria de enemigos; [...]. La idea de la conspiración se conecta también con una duda que se plantearía así: ¿cómo ve la sociedad al sujeto privado? Yo digo que bajo la forma de un complot destinado a destruirlo, o en otras palabras: la conspiración, la paranoia están ligadas a la percepción que un individuo diseña en torno a lo social. El complot, entonces, ha sustituido a la noción trágica de destino. Recordemos que el sujeto debía leer en el oráculo el carácter cifrado de su futuro, que ya estaba predicho; la tragedia establecía un nexo entre los que conocían ese destino, los dioses que emitían mensajes oscuros, y el individuo que los interpretaba bien o mal. Me parece que hoy los dioses han sido reemplazados por el complot, es decir, hay una organización invisible que manipula la sociedad y produce efectos que el sujeto también trata de descifrar. Estos serían los dos polos de la ficción paranoica: por una parte es el estado del género policiaco; por otra, la manera en que la literatura nos dice cómo el sujeto privado lee lo político, lo social (Piglia, 18-5-2003).

En *Lost*, por ejemplo, se juega constantemente a confundir complot y destino: ¿Es un destino trascendente el que asalta a los personajes? ¿Hay un designio escrito que les hace seguir determinado camino? O, por el contrario, ¿Se trata de un complot orquestado por personajes poderosos como Charles Widmore y Eloise? Ahí encontramos de nuevo la afirmación de Pascal

⁸ Sobre el trayecto edípico y la construcción de la identidad en *North by Northwest* en relación a lo que explicamos pero desde una perspectiva psicoanalítica, véase: Bellour, Raymond (1995). *Le blocage symbolique*. En: *L'analyse du film*. Paris: Calmann-Lévy, pp. 131-246.

Bonitzer que citábamos al inicio: el relato laberíntico se mueve entre el cuento metafísico y la novela policíaca o, como acabamos de ver, entre conspiración y destino.

Las líneas temporales se fracturan constantemente (ya sea en la narración o en la diégesis, característica que multiplica la complejidad del laberinto) y, a menudo esas fracturas desembocan en la tragedia.

Podemos relacionar la misma idea con la teoría de Clément Rosset en relación al efecto sorpresa de los oráculos. Para Rosset, uno nunca espera que lo que el oráculo ha anunciado que pasará sea el acontecimiento que se produce en realidad. Siempre esperamos que lo anunciado por el Oráculo ocurra de manera diferente (por ejemplo, Edipo, al tratar de burlar el oráculo, provoca los hechos han sido anunciados en su destino):

El acontecimiento esperado viene a coincidir con él mismo, de ahí la sorpresa: porque se esperaba algo diferente, aunque parecido; lo mismo pero no exactamente de esa manera. Es en esta coincidencia rigurosa de lo previsto con lo efectivamente sucedido en lo que se resumen, en último análisis, todas las 'vueltas' del destino. El cual ofrece el acontecimiento mismo aquí y ahora, mientras que uno lo esperaba algo diferente, en otro lugar y no de manera inesperada. Tal es la naturaleza paradójica de la sorpresa ante la realización de los oráculos [...]: el acontecimiento que se esperaba se ha producido, pero entonces uno cae en la cuenta de que lo que uno esperaba no era este acontecimiento en particular, sino un acontecimiento igual pero bajo una forma diferente. Uno creía esperar lo mismo, pero en realidad esperaba lo otro. (Rosset, 1993: 39-40).

Por este motivo, la estructura oracular de todo hecho contiene una duplicación de lo real:

Finalmente, ha llegado el momento de reconocer, en este 'otro acontecimiento' —quizás 'esperado', pero no pensado ni imaginado— que el acontecimiento real, al cumplirse, ha borrado, la estructura fundamental del doble. En efecto, nada distingue este otro acontecimiento del acontecimiento real, excepto esa concepción confusa según la cual sería a la vez el mismo y otro, lo cual es la definición exacta del doble. Se descubre así una relación muy profunda entre el pensamiento oracular y la obsesión de la duplicación, [...] (Rosset, 1993: 40).

Podemos recordar aquí la capacidad oracular del personaje de Desmond en *Lost*, que intenta evitar a cualquier precio que su amigo Charlie muera pero, al hacerlo, en cierta manera hace plausible la tragedia.

La profundidad y la verdad del mensaje oracular consisten menos en predecir el futuro que en afirmar la necesidad asfixiante del presente [...]. La predicción anticipada posee un valor sobre todo simbólico: es una simple proyección en el tiempo de lo que el hombre espera en cada instante de su vida presente. [...] No tiene escapatoria [...]. 'Uno no escapa al destino' [...].»(Rosset, 1993: 47).

Igualmente, «la duplicación de la realidad» que se produce en la quinta temporada de *Lost* (escisión temporal que provoca que los personajes queden divididos entre los años 70 y la actualidad) también potencia la tragedia.

La eterna puesta a cero de contadores (finales de temporadas de *Alias*, *Lost*, *Fringe*, etc.) abre el campo de la ficción paranoica. La tabula rasa proviene del choque identitario o traumático,

donde la traición deviene un tema clave. El peligro de retorno al punto de partida activa un proceso de angustia (pérdida, vida interior, muerte) que convierte la ficción en una tragedia potencial.

La realidad y su doble, mundos virtuales e imaginarios ucrónicos

Quedémonos por un momento con la idea de la duplicación de la realidad ya que la convivencia de realidades paralelas o virtuales genera también una estructura laberíntica. Pensemos, por ejemplo, en el final de la primera temporada de *Fringe*. El movimiento de retroceso del último plano de este episodio final permite descubrir que la protagonista, Olivia Dunham, se encuentra en las torres gemelas de Nueva York. En la realidad paralela en la que ha ingresado el ataque al *World Trade Center* nunca tuvo lugar. Se revela que la realidad, efectivamente, tiene un doble.

El filósofo esloveno Slavoj Žižek afirma que la realidad virtual se limita a generalizar el procedimiento que sigue el mercado actual de ofrecer productos sin propiedades perjudiciales (como la Coca Cola sin cafeína): ofrece una realidad despojada del núcleo traumático de lo Real⁹. En el mundo paralelo al que accede la agente Dunham se ha desrealizado el horror, se ha eliminado el Mal de la imagen. La realidad alternativa de *Fringe* es una realidad en *trompe-l'oeil*. En realidad alternativa en la que se esconde William Bell, el 11-S no ha tenido lugar¹⁰.

¿Cómo se accede a ese mundo? A través del cerebro o de la pantalla. Se trata de un mundo que, como afirma Jean Baudrillard, «no puede ser ya reflejado ni representado: sólo puede ser refractado¹¹ o difractado¹² mediante operaciones que son, indistintamente, la del cerebro y la de la pantalla, operaciones mentales de un cerebro que a su vez se ha vuelto pantalla» (Baudrillard, 2008: 73). Eso es lo que ocurre en la secuencia del ascensor, cuando la agente del FBI transita entre universos paralelos: Olivia no accede estrictamente a una realidad doble; más bien toma un desvío de la realidad (¿a través de una línea de fuga? De nuevo, la estructura rizomática).

Se suprime la distancia entre la realidad y su doble. Olivia ingresa en la imagen virtual, en la sustancia fluida de la imagen, a través de una pantalla: una especie de abertura luminosa cuadrada que varios personajes intentan producir a lo largo del episodio. El aparato con el cual intentan generar esas grietas hacia el universo paralelo se asemeja a una cámara fotográfica.

Baudrillard escribe que el mismo destino de digitalización de la realidad cierra el universo mental y toda la extensión del pensamiento. El cerebro se convertirá en un receptor, una terminal sináptica, una pantalla de imaginería cerebral en tiempo real.

Ya en *Matrix* los humanos son transformados en un ente líquido, electrónico y en señal. Neo

9 Véase Žižek, Slavoj (2008). *Pasiones de lo Real, pasiones de la apariencia*. En: *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Ediciones Akal, pp. 11-29.

10 A este respecto conviene situar el citado texto de Žižek en consonancia con otras dos obras: “El MacGuffin iraquí”, del propio Žižek, y “La guerra del Golfo no ha tenido lugar”, de Jean Baudrillard. Véase: Žižek, Slavoj (2006). *El MacGuffin iraquí*. En: *Irak. La tetera prestada*. Madrid: Losada; Baudrillard, Jean (1991). *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama.

11 La refracción es modificación de la trayectoria de un rayo cuando atraviesa una superficie que limita dos medios diferentes.

12 La difracción es un fenómeno de interferencia múltiple producido por el carácter ondulatorio de la luz.

despierta en esa especie de líquido amniótico y conectado a un magma de cables. Cadena virtual infinita, muerte y renacimiento, despierta de la imagen virtual, aparece en el desierto del real. También los pre-cogs de *Minority Report* están sumergidos en líquido amniótico (y también ven una especie de realidad virtual, en este caso futura). El mismo «sistema» se pone en práctica en *Fringe*: la protagonista, cuyo cerebro se conecta a los impulsos cerebrales de su compañero fallecido, también se introduce en un líquido amniótico para acceder a un mundo de imágenes, aparentemente los sueños y recuerdos de John, pero acaba experimentando la vivencia de algo parecido a una realidad paralela. De este modo, los simulacros se superponen y se relativizan las categorías de espacio y tiempo.

Los mundos múltiples suponen otros estados posibles en universos paralelos. Las hipótesis de acontecimientos superpuestos y vidas virtuales ponen en entredicho la concepción de la historia lineal y progresiva. En cualquier instante, la existencia del individuo puede ser atravesada por líneas de fuerza venidas de otro lugar. En ese sentido, Jean Baudrillard invoca el concepto de ucronía:

Podemos evocar aquí el concepto de 'ucronía', introducido en el siglo XIX por el filósofo Renouvin, que resuena con el de utopía, pero en un sentido inverso. La utopía tiene que ver con un futuro imaginario: '¿Qué podría suceder idealmente si...?'. La ucronía, en cambio, sigue la misma perspectiva pero hacia el pasado: 'Que hubiera sucedido si...'. Tomadas en cuenta las variables acontecimentales, ¿en qué otro acontecimiento se hubiese desembocado? (Baudrillard, 2008: 200).

El imaginario ucrónico nos puede conducir hacia el fin de la historia en su continuidad lineal. En ese punto es donde es necesario volver a citar las series de narrativa fragmentada y desordenada, construidas sobre viajes en el tiempo, en las que las realidades paralelas juegan un papel fundamental. De nuevo las palabras de Baudrillard nos resultan esclarecedoras: «Hay pues, todo un imaginario ucrónico que puede considerarse perfectamente inútil desde una visión realista de las cosas, pero adquiere toda su fuerza al mantenerse la hipótesis de la potencia virtual de los acontecimientos ausentes» (Baudrillard, 2008: 200). *Heroes*, *Lost* o también *Fringe* se construyen en torno la ucronía. En *Heroes* se querrá evitar la tragedia ya que lo que ha pasado forma parte del futuro; el 11-S todavía no se ha producido; en *Lost*, los protagonistas intentarán evitar el accidente de avión para borrar los duros momentos vividos en la isla; en *Fringe* veremos cómo resuelven la fractura que Walter Bishop generó entre mundos. De momento, sabemos que las dos imágenes-acontecimiento del siglo XX no se han producido en la «otra realidad»: el presidente Kennedy sigue vivo y las torres gemelas, en pie. En estas series la tragedia todavía puede evitarse. Los sucesos devastadores pueden ser cambiados. Los fantasmas virtuales exorcizan los fantasmas de la realidad.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, Jean (1991). *La Guerra del Golfo no ha tenido lugar*. Barcelona: Anagrama
- Baudrillard, Jean (2003). *Power Inferno*. Madrid: Arena libros

PREVIOUSLY ON

- Baudrillard, Jean (2008). *El pacto de lucidez o la inteligencia del mal*. Buenos Aires-Madrid: Amorrortu
- Bellour, Raymond. *L'analyse du film*. Paris: Calmann-Lévy
- Bonitzer, Pascal (2007). *El campo ciego. Ensayos sobre el realismo en el cine*. Buenos Aires: Santiago Arcos
- Bordwell, David (2010). Revisiting Inception. En: <http://www.davidbordwell.net/blog/?p=9770>
- Borges, Jorge Luis (1952). *El Aleph*. Buenos Aires: Losada
- Calabrese, Omar (1994). *La era Neobarroca*. Madrid: Cátedra
- Deleuze, Gilles (1986). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós Comunicación
- Deleuze, Gilles, Guattari, Félix (2008). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos
- Lepastier, Joachim (2010). Parle avec les déments. En: *Cahiers du Cinéma*, nº 654
- Mittel, Jason (2006). Narrative complexity in Contemporary American Television. En: *The Velvet Light Trap*, nº 58
- Piglia, Ricardo (10-10-1991). La ficción paranoica. En: *Clarín*
- Piglia, Ricardo (18-5-2003). De la tragedia a la conspiración. Entrevista con Mauricio Montiel Figueiras. En: *La Nación*
- Rosset, Clément (1993). *Lo real y su doble. Ensayo sobre la ilusión*. Barcelona: Tusquets
- Zizek, Slavoj (2006). *Irak. La tetera prestada*. Madrid: Losada
- Zizek, Slavoj (2008). *Bienvenidos al desierto de lo real*. Madrid: Ediciones Akal