

EL UNIVERSO TEMPORAL DE CHRISTOPHER NOLAN: CRONOLOGÍA, IDENTIDAD Y FRAGMENTACIÓN

THE TEMPORAL UNIVERSE OF CHRISTOPHER NOLAN: CRONOLOGY, IDENTITY AND FRAGMENTATION

María Teresa Calvo Martínez
Poly Prep Country Day School

ABSTRACT

The purpose of this article is to reflect on the filmography of British director Christopher Nolan, placing special interest on the concepts of time, identity and fragmentation. In these pages the author will try to show the narrative depth of his work, highlighting how these concepts are employed as much within his original works: *Memento* (2000), *Inception* (2010), *Interstellar* (2014) and *Dunkirk* (2017) and *Tenet* (2020), as in adaptations and remakes of the works of others: *Insomnia* (2002), *Batman Begins* (2005), *The prestige* (2006), *The dark knight* (2008), and *The dark knight rises* (2012). His first shorts and the amateur film *Next* (1998) are left out of this analysis, as they are considered minor works, although it will be clarified that even in these first works, the concerns that the director will deal with repeatedly throughout his career can be sensed.

Key words: Christopher Nolan, filmography, cinema, movie, time, identity, fragmentation, narrative.

RESUMEN

El propósito de este artículo es realizar una reflexión acerca de la filmografía del director británico Christopher Nolan, poniendo especial interés en los conceptos de tiempo, identidad y fragmentación. En estas páginas se procurará poner de manifiesto la profundidad narrativa de su obra, destacando cómo se manifiestan los mencionados conceptos tanto en sus obras originales -*Memento* (2000), *Origen* (2010), *Interstellar* (2014), *Dunkquerque* (2017) y *Tenet* (2020)-, como en adaptaciones y *remakes* de las obras de otros autores - *Insomnio* (2002), *Batman Begins* (2005), *El truco final* (2006), *El caballero oscuro* (2008), y *El caballero oscuro, la leyenda renace* (2012). Quedan fuera de este análisis sus primeros cortos y la cinta amateur *Following* (1998), por considerarse obras menores, aunque se matizará que incluso en estos primeros trabajos pueden intuirse las inquietudes que el director tratará de manera recurrente a lo largo de su carrera.

Palabras clave: Christopher Nolan, filmografía, cine, película, tiempo, identidad, fragmentación, narrativa.

Fecha de recepción: 4 de diciembre de 2020.

Fecha de aceptación: 9 de diciembre de 2020.

Cómo citar: Calvo Martínez, Teresa (2020): «El universo temporal de Christopher Nolan: Cronología, identidad y fragmentación», en *actio nova: revista de teoría de la literatura y Literatura Comparada*, Monográfico 4: 236-262.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2020.m4.011>

INTRODUCCIÓN

El 2020 iba a ser un año muy especial para los amantes del cine. Desde hacía tiempo estaba programado el estreno de la nueva adaptación del canadiense Denis Villeneuve del clásico de la ciencia ficción, *Dune*. También se esperaban para Navidad, *The French Dispatch*, la última película de Wes Anderson con su habitual reparto estelar, y el remake de *West Side Story* a cargo de Steven Spielberg. Todas ellas, entre muchas otras, han visto su estreno reprogramado para 2021. Todas menos una. Christopher Nolan es un director al que le gusta tomar riesgos, y el de afrontar la pandemia con la resolución de estrenar su película en los países que lo han permitido es prueba de ello. El 26 de agosto se estrenó en las salas españolas el último largometraje del director británico, algo que no ha sucedido en Estados Unidos (Strausbaugh, 2020), al igual que en la mayor parte de países del mundo, que aún esperan con anhelo poder disfrutar de tan esperada película. Muy poco se sabía del filme antes del estreno: un tráiler muy prometedor y un cartel verdaderamente enigmático nos revelaban que el protagonista de la nueva película de Nolan volvía a ser el tiempo, esta vez, en torno a una trama compleja sobre el espionaje internacional.

La pandemia, protagonista indiscutible del último año, ha sido devastadora para el negocio del entretenimiento (Perman, 2020): pérdidas de millones de dólares, miles de puestos de trabajos desaparecidos, salas cerradas, estrenos cancelados, rodajes pospuestos y una incertidumbre que tiene a grandes empresas, directivos y trabajadores en estado de permanente congoja (Mounir, 2020). La industria del cine todavía sigue calculando pérdidas mientras trata de adaptarse a los nuevos tiempos. Sin embargo, en la adversidad, también hay ganadores. El 2020 ha colocado en la cresta de la ola a las plataformas de cine en casa y ha impulsado en número de suscripciones a servicios en *streaming* tales como Netflix, HBO, Hulu, Disney+, Amazon Prime y un largo etcétera.

Así, para algunos el mundo ha crecido a un ritmo vertiginoso, para otros parece que hubiera quedado en suspenso desde 2019, y hay también para quienes el tiempo se ha convertido en un infinito de inseguridad e inquietud. La pregunta que todos nos hacemos y para la que de momento nadie tiene respuesta es, ¿cuándo volveremos a la normalidad? ¿cuánto queda? Hace escasamente un año que se ha cumplido un año de las primeras noticias que hablaban de un extraño virus aparecido al otro lado del mundo; algunos no se creerán que de verdad haya pasado tanto tiempo, o para otros parecerá que todo fue ayer.

El tiempo y sus herméticos atributos serán los protagonistas de las páginas de este artículo. Este misterioso fenómeno, tan presente en la existencia de todos y a la vez tan distinto para cada uno; ese concepto subjetivo y maleable digno de ser investigado por sí mismo, es eje estructurador en el cine de Christopher Nolan y cuestión fundamental en esta disquisición.

1. UNA BIOGRAFÍA ABREVIADA

Los estrenos de cine en 1968 no fueron tan polémicos como los de este 2020, sin embargo, hubo uno que resultó bastante controvertido. El 3 de abril veía la luz en Estados Unidos una obra maestra de la ciencia ficción; una en la que el *tiempo* es también protagonista. Una de esas cintas que forman parte de la exclusiva selección de grandes películas de la historia y que se ha convertido, seguramente, no sólo en el mejor trabajo de Stanley Kubrick, sino también la mejor cinta de ciencia ficción hasta la fecha (Higgins, 2018). *2001: Una odisea del espacio* fue proyectada por primera vez en Nueva York y un día después se presentó en el resto de salas del país. Durante el estreno en *la gran manzana*, doscientas cincuenta personas abandonaron horrorizadas las salas y al día siguiente, esta vez en Los Ángeles, Rock Hudson se preguntaba escandalizado *qué tipo de basura* era aquella aburridísima película. Como ocurre en tantas otras ocasiones, la icónica cinta del genial director necesitaría de la perspectiva del tiempo para ocupar el sitio que verdaderamente le corresponde, pero tanto crítica como audiencia la recibieron con duros comentarios y fuertes reacciones. Ocho años después de su estreno, en los cines de Leicester Square en Londres, un pequeño Christopher Nolan que tan sólo tenía siete años, vería por primera vez la versión en 70 mm de la película que marcaría su destino profesional y le haría fantasear con la idea de que de mayor, él también haría películas¹.

Desde entonces, muchas cosas han cambiado para aquel joven inglés que soñaba con hacer magia en las pantallas de cine. Hoy Christopher Nolan tiene cincuenta años, once largometrajes a su nombre, diez premios de la Academia de cine norteamericana y otras

¹Aquel joven idealista de siete años no podía por aquel entonces ni imaginar que no sólo alcanzaría su sueño de ser director sino que en 2018 presentaría en Cannes una versión «no-restaurada» de la obra del genial Kubrick. También tenía siete años cuando George Lucas estrenó el episodio IV y primera entrega de una de las sagas más importantes de la historia del cine, *La guerra de las galaxias: una nueva esperanza* (1977). Cuatro años después, cuando por fin su padre lo llevó a ver la icónica película intergaláctica, Christopher Nolan ya había decidido firmemente que en el futuro él también sería director de cine.

veinticuatro nominaciones más. Como si de un *Rey Midas* contemporáneo se tratara, todo lo que Christopher Nolan toca, se convierte en oro: las ganancias derivadas de su trabajo se acercan a los 5 mil millones de dólares y sus proyectos suponen siempre una apuesta ganadora para las empresas que se encuentran detrás de la producción. Con una carrera en plena evolución, el suyo es todavía un camino por recorrer. Que sus películas logren ser tanto éxitos de taquilla para todo tipo de audiencia como cintas de culto es lo que convierte a Nolan una figura singular, tan admirada por unos y a la vez tan rechazada por otros. El problema fundamental con el cine de grandes recaudaciones es que por defecto se interpreta como un cine de baja calidad y lo que se asocia a «todos los públicos» se confunde con «la masa», o lo que es lo mismo, carente de interés desde un punto de vista artístico. Sin embargo, Christopher Nolan –tal y como ya le sucedió a Spielberg y a otros directores que manejan presupuestos astronómicos- debe demostrar con más esfuerzo que otros que sus obras, además de ser populares, también son películas con un alto nivel de profundidad, guiones de calidad, personajes protagonistas muy elaborados y tramas complejas que se ven reforzadas por una narrativa muy particular que siempre cautiva a los espectadores. De esta forma, el director británico ha sido capaz de acuñar un sello personal que hace reconocibles e identificables todas sus producciones, incluyendo así su obra en la categoría de cine de autor –tal y como puede decirse de otros directores contemporáneos como Michael Haneke, Wes Anderson, Yorgos Lanthimos o Joe Wright.

Sus primeros pasos incluyen un puñado de cortos realizados en la universidad y un largometraje, *Following* (1998), todos ellos de corte amateur, sin apenas medios o presupuesto y rodados en blanco y negro. Parece que el director estaba reservando *el color* para brillar en sus grandes producciones hollywoodienses. *Memento*, su primer éxito cinematográfico, está rodado a partes iguales en color y blanco y negro, y esta transición cromática parece ser también una metáfora del salto del anonimato a la escena pública, algo que sólo una película tan original e impecable como *Memento* le permitió conseguir: entrar en el circuito cinematográfico de más alto nivel, financiarse a través de grandes productoras y colaborar con grandes profesionales de diversos campos como el de la actuación, la música y la fotografía. Con *Memento*, Nolan llegaba para quedarse y filmar algunas de las grandes películas del siglo XXI, como la trilogía de *Batman*, *Origen*, *Interstellar* o *Dunkerque*.

2. LA TEMPORALIDAD COMO MANIFIESTO FILMOGRÁFICO

El cine de Christopher Nolan está construido en torno al concepto de tiempo. De una manera u otra, sus películas son siempre una reflexión sobre esta dimensión tan cotidiana en nuestras vidas y a la vez tan misteriosa y desconocida para el ser humano. El tiempo es tratado desde distintas perspectivas: como un punto de vista referencial lógico-cronológico o como tiempo transformado de los personajes (Martín Jiménez, 1993: 60). El tiempo es significativo en lo que a tiempo de grabación y tiempo de visualización se refiere; pero es también una herramienta fundamental para estructurar sus historias y un recurso fundamental en el montaje de la obra. Las películas de Nolan están repletas de anacronías, fragmentaciones y múltiples líneas temporales. Los variados puntos de vista de los personajes, analepsis, prolepsis y elipsis, perspectivismos distintos y bucles temporales son algunos de los elementos recurrentes utilizados en las películas y hacen que sus obras sean reconocibles y atribuibles al mismo autor.

Desde luego que Christopher Nolan no es el primer director de cine en retratar el tema de la temporalidad en sus cintas. Pensamos en películas como *Terminator* (1984), *Regreso al futuro* (1985), *Atrapado en el tiempo* (1993), *Doce monos* (1995), *Freequency* (2000), *Donny Darko* (2001), *Minority Report* (2002), *El efecto mariposa* (2004), *El curioso caso de Benjamin Button* (2008), *El árbol de la vida* (2011), *Looper* (2012), *Boyhood* (2014) o *La llegada* (2016), por citar algunas de las más notables de las últimas décadas. Si bien Nolan no es el primero en reflexionar sobre este concepto, puede que sí sea el primero en utilizar esta asombrosa magnitud de una manera tan recurrente en sus películas, hasta convertirse en elemento central y estructurador de las mismas. En *Memento*, la historia de un amnésico protagonista que no percibe el paso del tiempo, es narrada de manera fragmentada a través de dos líneas temporales que discurren en cronología inversa. *Insomnio* hunde sus raíces en una alteración de la percepción del tiempo que afecta enormemente al personaje protagonista que, al tener problemas para dormir, ve alterados de los ciclos circadianos que regulan su sueño y su vigilia. En *Origen*, el protagonista, que también encontrará dificultades para discernir entre sueño y realidad, vive simultáneamente en diferentes espacios para los cuales el tiempo discurre a distinta velocidad. *Interstellar* es el relato de un hombre que debe enfrentar las rigurosas e inquebrantables leyes temporales que rigen el universo en una aventura espacial a contrarreloj. Para los protagonistas de *Dunkerque*, el tiempo es un bien preciado que se agota y que se solapa con el de sus desesperados semejantes. En la compleja y originalísima *Tenet* también despliega su

trama en múltiples líneas narrativas, con un protagonista que en su misión por salvar a la humanidad de la destrucción, se desplazará a través del tiempo de acuerdo al concepto de «inversión temporal» –la idea de que la vida se desarrolla hacia delante o hacia atrás en un mismo plano temporal de forma lineal-.

Por un lado, quizá el más básico, el tiempo es un elemento definitorio de sus obras en cuanto a su extensión: rodar películas que suelen superar las dos horas de duración cuando la dinámica actual las limita a los noventa minutos es, cuando menos, una apuesta arriesgada. Esta tendencia ha ido *in crescendo* desde *Memento*, que tuvo una duración de 115 minutos hasta alcanzar la máxima duración en *Interstellar* con 169 minutos. Siguen de cerca *El caballero oscuro, la leyenda renace*, con 164 minutos y *Tenet*, de 150 minutos. Excepcionalmente, *Dunkquerque* es una película relativamente breve, pues sobrepasa ligeramente la hora y media de metraje. Veremos más adelante que no se trata tanto de hacer películas extensas porque sí, sino que el nivel de complejidad argumental de las cintas es tan alto que se necesitan minutos para exponer, desarrollar y concluir las tramas con eficacia.

Pero más allá de la obviedad, el tiempo presentado como la entidad extraordinaria, sorprendente e incomprensible que es, se ha convertido en protagonista indiscutible de todas sus películas. El tiempo es a veces tratado como entidad física y desde este punto de vista científico, las implicaciones que tiene su naturaleza para la especie humana. El tiempo es presentado como posibilidad, como elemento maleable, manipulable: no sólo es condición para los hombres, sino que los hombres son condición para la naturaleza del mismo. Más allá de lo puramente material, el tiempo es también presentado como elemento subjetivo, psicológico, definitorio de la identidad y fundamento para la memoria, y depende en gran medida de la perspectiva del sujeto que lo tiene en consideración. El tiempo también es lo que nos mantiene unidos o alejados de nuestros seres queridos y a veces para nosotros la vida es el tiempo que pasa mientras no estamos con ellos.

Para el protagonista de *Interstellar*, cada minuto en su misión intergaláctica es un minuto perdido que no puede disfrutar junto a sus hijos. Para Bruce Wayne, alter ego *Batman*, el tiempo ha quedado estancado desde la traumática muerte de sus padres; impidiéndole evolucionar, seguir hacia delante; de manera que su vida se ha convertido en un infinito *presente* de nostalgia y remordimiento. Dominick Cobb, protagonista de *Origen*, ha encerrado en un rincón de su psique los recuerdos y momentos de felicidad vividos junto a su mujer, un lugar físico en sus sueños al que volver cuando la distancia se vuelve insoportable. En general, en las cintas del director encontramos personajes que además de haber sufrido

terribles pérdidas personales, tienen también enormes problemas para relacionarse con el tiempo como entidad en sí o con sus propias temporalidades como experiencias personales, motivo por el cual son personajes con identidades fragmentadas que son el germen de las adversidades a las que se enfrentan.

2. 1. TIEMPO E IDENTIDAD

La relación entre temporalidad e identidad da lugar a una reflexión primordial en lo que a la filmografía de Nolan se refiere. Creamos nuestra identidad cuando somos conscientes de nuestra propia existencia y presencia efectiva en el mundo; y para ello precisamos de la facultad psíquica de la memoria. En primer lugar, porque ésta crea la estructura sobre la que nuestra vida se sustenta y en segundo lugar porque la continuidad de los distintos recuerdos da sentido a nuestra vida entendida como un todo. Gracias a nuestro pasado podemos orientar nuestro futuro, hacer planes sobre el mismo o incluso predecirlo con más o menos acierto. Esta continuidad temporal nos ayuda a reconocernos en una misma persona, pues a pesar de las contingencias transitorias hay una esencia que permanece, y esto nos lleva a conformar una identidad propia con la que sentirnos únicos. Por lo tanto, la identidad necesita del tiempo para conformarse, de la misma manera que la falta del mismo puede desencadenar en una personalidad escindida (Joy, 2009: 13).

Somos una construcción hecha de tiempo y nuestra identidad queda definida por una presencia temporal en el espacio. El tiempo y la percepción del mismo nos convierten en seres humanos cuando somos capaces de concebirnos como seres particulares e independientes que existen en el presente, que han vivido un tiempo pasado y que posiblemente desarrollen un futuro. Tener una historia personal construye nuestro propio ser. Esta idea de subjetividad no es sólo fundamental en la creación y desarrollo de los personajes, sino que está presente también en la idea de audiencia que Nolan tiene en mente cuando piensa en cuál sería el público ideal para sus películas. Para muchas de sus cintas no hay una verdad objetiva al final del relato: no hay una única salida al laberinto. La interpretación final es decisión última del espectador que dará el final pertinente dependiendo de la experiencia que haya tenido y en definitiva, de *la película que haya visto*. Esto se hace particularmente importante para la interpretación del final de *Origen* quizá, aunque no es menos desdeñable en *Memento* e *Interstellar*. En cierto modo podría decirse que las películas de este director son rompecabezas sin solución objetiva y cuyo desenlace depende de la

medida en que cada espectador se deje bañar (Mooney, 2018: 26) por la experiencia de contemplar una película, disfrutarla y tratando de dotarla de un sentido propio y personal. Acaso, ¿no es otra cosa que la vida misma?

Sin embargo, se da como norma el hecho de que los personajes en las películas de Nolan tienen carencias temporales. Por algún motivo, sus líneas cronológicas están rotas, difusas o el tiempo de sus propias historias se ha visto estancado en un momento determinado. Algunos recuerdan su pasado pero no pueden generar nuevos recuerdos en el presente, como en *Memento*. Los personajes de *Origen* son incapaces de discernir entre los distintos tiempos de la realidad, compuesto por tiempo de sueño o dilatado, y tiempo de vigilia. En *Interstellar*, sus protagonistas se encuentran atrapados en la rabiosa relatividad científica y son incapaces de escapar de su fuerza inexpugnable y desgarradora. Para los desesperados soldados de *Dunkerque*, el futuro es poco probable: su existencia es sólo una cuenta atrás y ante una permanencia vital no asegurada por la guerra cada segundo se convierte en una batalla por la supervivencia. Otros personajes encarnan distintas personalidades dependiendo de la línea temporal en la que se encuentren, siendo la disociación tal que ni siquiera disponen de un nombre en la película, como el protagonista de *Tenet*.

Las identidades confusas y el engaño no faltan en *Batman Begins*, que no sólo se encarnan en el papel de Wayne como Bruce y *Batman*, sino también en el de Henri Ducard, quién además de ser su mentor era también *Ra's al Ghul*, el verdadero líder de la *Liga de las Sombras*. Este juego de identidades que se produce en *Batman Begins* resulta fundamental para construir las dos próximas películas de la saga y para entender el dilema moral en el que su protagonista, *Bruce*, es una figura con la que el protagonista no se siente identificado y encuentra en *Batman* su verdadero yo. Sólo cuando Bruce viste su máscara es realmente él. En las entregas posteriores, *El caballero oscuro* y *El caballero oscuro, la leyenda renace*, tanto en protagonistas como antagonistas, *-Joker*, Harvey Dent, Selina Kyle, *Bane* o Miranda Tate- el ocultamiento de la propia identidad y la elección de un alter ego con el que mostrar su verdadero ser, resulta fundamental. Algo con lo que el director había experimentado años antes en *El truco final*, donde las diversas identidades de sus protagonistas resultan clave a la hora de esclarecer el misterio que envuelve la película. Esta película de 2006 es la adaptación de una novela de corte fantástico, escrita por Christopher Priest y desarrolla mediante permanentes *flashbacks* la rivalidad entre dos magos, Robert Angier y Alfred Borden. Comenzando con una escena *in ultima res* –la que muestra el juicio en el que Borden es

condenado a muerte-, la cinta irá poco a poco remontándose en el tiempo para mostrar los antecedentes que han llevado a esta situación. Dos tramas narrativas – las de los dos magos que luchan por convertirse en los mejores ilusionistas de la historia-, van desplegándose alternativamente hasta revelar el secreto que atesoraban ambos protagonistas: dos hermanos gemelos constituyen la identidad de Borden y una multitud de clones la identidad de Angier. No se descubre hasta el final de la cinta que un sinnúmero de identidades, y no una, configuran los personajes de esta obra.

En términos generales podemos observar que en los personajes del universo Nolan, la falta de continuidad en la temporalidad de sus vidas es el motivo por el cual sus personajes carecen de una identidad sólida y consistente. De esta forma, si las estructuras narrativas de Nolan están fragmentadas es porque la estructura identitaria de sus personajes también lo está. Es la falta de conexión con el tiempo lo que no permite a los protagonistas salir del atolladero. El tiempo es la llave para crecer y desarrollarse como individuos. Si el tiempo está alterado para los personajes, ¿cómo podrán seguir hacia delante? Algo que el protagonista de *Memento* expresa a la perfección en uno de sus monólogos interiores, «¿cómo puedo cicatrizar si no siento el paso del tiempo? »

2. 2. TIEMPO Y FRAGMENTACIÓN

La forma en que Nolan construye sus películas refleja de una manera visual esta condición de ruptura identitaria. Parece lógico por tanto que la manera más pertinente de presentar las historias de unos protagonistas *rotos* sea hacerlo a través de una forma alterada, fragmentada, incluso deconstruida. Es precisamente la ruptura y transgresión de la norma la que es portadora de desgracia. El caos rompe el orden y sume en la anarquía a los personajes, que dejan de mantener el control sobre la situación. En *Memento* es el desorden psicológico de Leonard el que le impide llevar a cabo una investigación firme y consistente. En *Origen*, la falta de compromiso con las normas del sueño las que inducen a la mujer del Cobb en la locura y las que desencadenarán su posterior suicidio. En *Interstellar* es el Dr. Brand quien hace caso omiso de los resultados de sus investigaciones y lanza a su personajes a una aventura de la que no podrán regresar. En *Dunkerque* es la guerra misma, ejemplo por antonomasia del caos, la causante del desastre para los jóvenes soldados. En *Tenet* el caos se deriva de alterar las leyes de la física que rigen nuestro mundo, y con ellas, el concepto mismo de tiempo. Una pequeña variación o ajuste en las leyes de la termodinámica supondría una

transformación total del mundo tal y lo conocemos: el caos reinaría y la vida podría incluso dejar de existir, cuestión en torno a la cual está construida la película.

Probablemente el ejemplo más emblemático de estas personalidades fragmentadas que derivan en películas fragmentarias sea la primera cinta profesional de Nolan, con la que dejaba claros los presupuestos de su cine y mandaba un mensaje al mundo sobre el tipo de películas que haría de ahí en adelante. *Memento* narra tres días en la vida de Leonard Shelby, un individuo con una condición psicológica muy particular: un accidente lo ha dejado incapacitado para general nuevos recuerdos. Durante ese mismo accidente, su mujer resulta asesinada y Leonard, que trata por todos los medios de vengar la muerte de su esposa, es incapaz de encontrar al asesino porque es incapaz de retener cualquier tipo de información nueva posterior al día del accidente. La historia está narrada a través de secuencias ordenadas en orden inverso: según avanza la cinta, en lugar de aproximarnos al futuro, se descubren en el pasado las causas de lo que se ha visto en las primeras secuencias de la película. Entre las escenas principales que se desarrollan en sentido inverso, se intercalan imágenes en blanco y negro ordenadas cronológicamente en sentido lógico de avance, hasta terminar fundiéndose ambas estructuras en una sola película a todo color. Así, *Memento* se configura en torno a un complejo juego temporal entre el tiempo presente de Leonard y su pasado, de donde procede la gran dificultad para construir una historia unitaria y coherente por parte del espectador a partir de la fragmentación fílmica.

La relación que se establece entre tiempo e identidad deriva en una estructura fragmentada también en *Origen*, algo que se aprecia particularmente bien a través del montaje de la película. En esta ocasión, el director se sirve de la dimensión onírica de la experiencia humana para realizar esta conexión entre los conceptos que acabamos de mencionar. Sin embargo, decir que *Origen* es una película sobre «los sueños» sería una reducción demasiado simplista. En Nolan, lo onírico no quiere representar un tema en sí mismo sino una vía para articular diversos temas y preocupaciones: la flexibilidad que otorga el mundo de los sueños permite hacer una profunda reflexión sobre la naturaleza subjetiva de la realidad, del espacio y del tiempo -una cuestión que retomará más adelante en *Interstellar*- y de cómo cada individuo entiende y percibe de manera personal este «simulacro de realidad», mostrando así que no hay absolutos: el universo tiene tantos centros como individuos hay en él. Su protagonista Dominick Cobb ha perdido prácticamente la capacidad para distinguir entre sueño y vigilia y su lucha será la de un hombre que se debate entre la nostalgia de una vida almacenada en la memoria y en sus sueños, y la de un futuro juntos a sus hijos en el mundo real. Así, la

verdadera columna vertebral de la película es en realidad el mundo psíquico de su protagonista: la dramática relación amorosa mantenida con su mujer, la separación de sus hijos y el anhelo por volver junto a ellos, el peso del error, el sentimiento de culpa y las vías para alcanzar la redención. De aquí que las aporías psicológicas deriven de un relato estructuralmente y estéticamente fragmentado.

En *Memento* la información le es presentada al público a través de una compleja estructura escindida entre el color y el blanco y negro que discurre de manera cronológica y de manera inversa. Esta narrativa aparentemente tan confusa es la que permite al espectador –gracias a la originalidad del montaje– situarse en la misma posición que el protagonista y sentirse tan perdido y desorientado como él mismo. La falta de pasado, memoria e historia en la vida de Leonard determina la construcción de un personaje roto y alterado; exactamente igual que el propio montaje de la película. En *Origen*, sus protagonistas no tienen una percepción real del tiempo porque para ellos la frontera que separa el sueño y la vigilia se encuentra completamente difusa. El protagonista y su esposa fueron capaces de vivir dos vidas al mismo tiempo, compuestas por temporalidades absolutamente distintas. Durante uno de sus largos sueños, construyeron el mundo ideal en el que alcanzaron la vejez juntos; mientras que simultáneamente dos jóvenes en la treintena dormían juntos durante un puñado de horas. Esta posibilidad se hace extrema cuando el equipo de Cobb desarrolla una técnica que permite habitar al mismo tiempo cuatro niveles de sueño distintos, para cada uno de los cuales desarrollarán una identidad diferente durante una cantidad de tiempo variable. Esta situación propicia que Cobb despliegue múltiples dimensiones de su personalidad: la del hombre atormentado por la muerte de la esposa, la del padre ansioso por recuperar la vida familiar o la del director de una empresa dedicada a un negocio tan peculiar como el robo de subconscientes. La multiplicidad de espacios y temporalidades impiden a Cobb organizar su vida en torno a una única identidad estable, por eso es también un personaje roto y fracturado.

La trilogía de *Batman* muestra también un personaje escindido que ha creado una identidad alternativa en la que poder vivir de manera plena. La historia de Bruce Wayne es conocida por todos: el joven heredero de un gran emporio empresarial pierde a sus padres a edad muy temprana y queda a cargo del mayordomo de la familia y hombre de confianza, Alfred Pennyworth. El niño, con un carácter débil y temeroso, desarrolla en su infancia un miedo visceral a los murciélagos, que desencadenará en él un desasosiego y turbación permanentes desde que sus padres son asesinados, estando él presente, a la salida del teatro.

Así, el Bruce *niño* crece físicamente pero emocionalmente sigue ligado al dolor padecido en su infancia por la muerte de sus padres, por lo que el Bruce *adulto* resulta ser un hombre lúgubre y melancólico que todavía se siente responsable de aquella pérdida. *Batman Begins* es también una cinta con una estructura narrativa fragmentada aunque bien es cierto que de una manera no tan radical como en *Memento*, *Dunkerk* o *Tenet*. La secuencia *in media res* que abre la película nos muestra a un Bruce Wayne errante que recorre el mundo tratando de darle sentido a una vida truncada desde la niñez –que es presentada al espectador en forma de *flashbacks*-. En la segunda parte, el *Joker* es un peligroso criminal sin escrúpulos y psicológicamente inestable, que se oculta bajo un disfraz de payaso cuyo maquillaje le otorga una apariencia siniestra y malévol. En sus planes por desequilibrar la ciudad conseguirá quebrantar la integridad del fiscal, que pasa de ser Harvey Dent a convertirse en *Dos caras*, un criminal que devastado tras la muerte de Rachel –antiguo amor de Bruce y pareja sentimental del fiscal en esta película- busca encontrar la venganza en el propio *Batman*, al que culpa de la muerte de ella. Como dice el propio Dent en un discurso que parece premonitorio *o mueres como un héroe o vives lo suficiente como para convertirte en un villano*. Esta obra se constituye como la primera película completamente lineal del Nolan, que no contiene *flashback* ni ninguna otra forma de giro o salto temporal. A diferencia de sus películas anteriores, ésta también será una de sus obras más objetivas, donde no accedemos a la realidad desde el punto de vista de ninguno de sus protagonistas sino que nosotros observamos la acción desde fuera, desde el punto de vista más aséptico posible. Será, como *Batman Begins*, una película de corte y estética realistas, sin olvidar nunca que está enmarcada dentro del género de superhéroes.

En la tercera y última parte, *Batman* deberá enfrentarse con la ayuda de *Catwoman* a *Bane*, un discípulo de *Ra's Al Ghul* que nuevamente intentará destruir *Gotham*. Ambos personajes también se ocultarán bajo unas máscaras que no sólo impiden ver su rostro sino que también dan cuenta de los problemas identitarios que afrontan: ambos tratan de escapar de un pasado marcado por la delincuencia y la desgracia. Al final de la película, las máscaras caen. *Batman* –y no Bruce- muere en un acto de sacrificio final trasportando una bomba fuera de *Gotham*; al igual que *Bane*, que pierde la vida también. Sólo en la última escena podemos contemplar a un nuevo Bruce Wayne que ha sabido liberarse de las cargas del pasado y empezar una nueva vida como alguien distinto junto a Selina Kyle; una relación con esta particular *catwoman* que será la única historia de amor romántico satisfactoria que nos ha dado Nolan en toda su filmografía. Ambos han abandonado sus identidades anteriores y ahora sí, con sus caras sin máscara, buscan forjar una nueva identidad juntos. Es esta película sin la

complejidad narrativa de su predecesora, y como en *El caballero oscuro*, a excepción de algunos *flashback* -las rememoraciones de Dent y Ra's Al Ghul o las escenas de la infancia de los antagonistas- esta es una película lineal que avanza en sentido cronológico. ¿Quién será entonces el heredero espiritual de Batman? El ex agente de policía Robin John Blake, -otro joven huérfano golpeado por la tragedia y con un sentido de la justicia muy similar al suyo- en quien el superhéroe proyecta su personalidad y a quien hacer merecedor de su legado. Esta revelación acerca de las identidades de los personajes resulta ser uno de los golpes de efecto más poderoso que Nolan ofrece en la película, como ya había hecho anteriormente en *Following*, *Memento* o *El truco final* y como hará en el futuro en *Interstellar* o *Tenet*.

La narrativa de *Dunkerque* también es fragmentaria: casi dos horas de metraje para una historia contada en tres partes. *Tierra, mar y aire* y constituyen los tres hilos argumentales, que comprenden temporalidades distintas, que vertebrarán un relato que se desarrolla en localizaciones y tiempos diferentes relativos a un gran todo: la Operación Dinamo: Para construir esta historia, Nolan tampoco dejará de lado ese juego de artificios visuales al que el espectador ya se encuentra acostumbrado y que de alguna manera ansía ver con cada nueva producción: *Dunkerque* constituye nuevamente un laberinto espacio-temporal similar al que ya encontramos en *Interstellar*, -aunque quizá de una manera más literal, no sólo en el montaje sino en la propia trama de la película-, y en *Origen*, con la imbricación de los distintos niveles de sueño. Sin llegar a alcanzar el nivel de complejidad en el argumento desplegado en ellas, con *Dunkerque* también asistimos a la construcción de una obra de ingeniería cinematográfica donde cada uno de los tres enfoques narrativos mencionados previamente encaja a la perfección en esta «cuenta atrás» de 105 minutos que supone el rescate de los protagonistas de las playas francesas. Un engranaje perfecto construido en torno al elemento que Nolan ya ha convertido en protagonista en todas sus creaciones anteriores: el tiempo. Tanto los efectos de sonido como la propia banda sonora, que son también parte indispensable en la narrativa de la obra, están compuestos sobre el simple y limpio sonido del *tictac* de un reloj que, desde la primera escena de la película, nos impide olvidar que nos encontramos en una irreversible cuenta atrás. En esta ocasión, el compositor y colaborador incondicional de Nolan, Hans Zimmer, utilizó en sus piezas musicales el sonido de los relojes de bolsillo que usa Nolan habitualmente, como base para las composiciones musicales de la película. En realidad, el tiempo es protagonista y *enemigo*, pues aquella operación no fue otra cosa que una *suprema carrera contrarreloj* (Levine, 2017: 49). Cuando el enemigo se encuentra a las puertas, el tiempo, además de ser fundamental, también está jugando a la contra. Precisamente, la vinculación

entre estas tres líneas argumentales a través de los diferentes tiempos y espacios de cada una supone la columna vertebral de la película que dará solidez y estabilidad a un relato cuyo todo es la suma de sus partes y donde cada una de las mismas resulta esencial en la arquitectura de la historia.

La originalísima *Tenet*, un auténtico rompecabezas temporal, donde los viajes en el tiempo se realizan de acuerdo al concepto de «inversión temporal» –la idea de que la vida se desarrolla hacia delante o hacia atrás en un mismo plano temporal de forma lineal- será el elemento centralizador de esta cinta de espionaje internacional. En la historia del director británico, el arma de destrucción masiva no es una bomba nuclear que arrase con la vida, sino un algoritmo capaz de eliminar periodos temporales enteros de la historia de la humanidad. En esta ocasión, el protagonista de Nolan es un hombre tan misterioso que carece de nombre y, como ya ocurría con *Memento*, la audiencia sigue el desarrollo de la aventura desde el punto de vista de este personaje principal o quizá deberíamos decir, de los múltiples individuos –los pasados, los presentes y los futuros- que encarnan al protagonista de *Tenet*.

2. 3. TIEMPO Y NARRACIÓN

El tiempo es un elemento fundamental en todas las películas de Christopher Nolan, pero en algunas es el protagonista indiscutible. En *Interstellar*, el tiempo es presentado como entidad física independiente y es explorado desde la perspectiva de los viajes espaciales, que representan la última frontera; el extremo absoluto de los desafíos y la esencia del mismo, El concepto en sí mismo es analizado desde un punto de vista científico por sus personajes a través de las múltiples secuencias explicativas donde se exponen la teoría de la relatividad. El tiempo es considerado como un obstáculo para conseguir una meta, pero a la vez también representa uno de los mayores tesoros que Cooper lleva consigo en su nave espacial: el dulce recuerdo del tiempo pasado junto a sus hijos y el deseo tenaz de crear más memorias en el futuro.

Siempre me ha fascinado el tiempo, la subjetividad del tiempo; e *Interstellar* es la primera película donde he sido capaz de explorarlo de una manera literal como parte de la historia. Si hay un antagonista en *Interstellar*, es el tiempo en sí mismo (Vídeo Documental *Interstellar: Nolan's Odyssey*, 2014: minuto 19:45)

Interstellar es un canto a ese maravilloso misterio que es el tiempo. El tiempo, que pasa de manera diferente para Cooper que, para su familia en la Tierra, es el acicate que lo impulsa a buscar una solución satisfactoria para la misión y sin embargo es también la barrera última que lo separa de sus hijos: si tardara demasiado tiempo en regresar, nunca más podría reunirse con ellos. Pero *Interstellar* es mucho más que una aventura espacial. Es también una expedición al interior de uno mismo, una historia sobre las relaciones humanas, sobre la familia, sobre un padre y una hija que, separados por un motivo muy superior a ellos, lucharán por reunirse a toda costa. *Interstellar* es una reflexión sobre el inevitable progreso humano, sobre nuestra relación con el planeta y de cómo, ante la inmensidad de un Universo desconocido, descubrimos que el verdadero hogar son nuestros seres queridos; cuestión que por otra parte, tampoco será ajena a los varios protagonistas de *Dunkерque*. De la multiplicidad de los distintos puntos de vista surgirán las tres líneas narrativas de la película: la de los estoicos soldados que resisten en las playas, la de la intrépida tripulación de civiles británicos que acude al rescate en sus barcos de pesca y botes de recreo, y la de los valerosos pilotos que socorren a sus compatriotas desde las alturas. El último y cuarto elemento que permite ensamblar las partes para construir este sofisticado juego estructural es *el tiempo*, pues veremos cómo la diversidad es propia pero no exclusiva del ámbito espacial. A cada uno de los escenarios les corresponde un intervalo de tiempo diferente relativo a la intensidad de la actividad de cada grupo de personajes: los soldados que aguantaron hasta una semana en la playa, los barcos que hacían uno o varios viajes durante un día y los aviones, cuya capacidad de maniobra estaba contenida en estos intervalos tan restringidos, limitados por el nivel y gasto de combustible. En *Dunkерque*, el tiempo es enemigo y aliado, y se dilata y contrae según la subjetividad de sus soldados. ¿Cuánto dura un minuto sumergido en la inmensidad del Atlántico? ¿Cabe una eternidad en la caída de un bombardero que se estrella contra las aguas? *Origen* dilata el tiempo e *Interstellar* lo contrae. *Memento* lo fragmenta, *Dunkерque* lo teje, *Tenet* lo invierte. El cine es el mecanismo a través del cual Nolan consigue manipular, doblar, multiplicar y hacer desaparecer esta maravillosa entidad.

Desde este punto de vista tan profundamente relacionado con la subjetividad, podemos decir que Nolan comparte en cierto sentido la visión bergsoniana del tiempo en su sentido de *durée*, en virtud de la cual en el sujeto confluyen presente, pasado y futuro.

La duración se presenta como memoria, cuando está dirigida al pasado; y como impulso vital, si se liga a la temporalidad del futuro. (Bergson, 2006: 16)

En este sentido, *Interstellar* es la película que mejor muestra esta visión también desde un punto de vista científico pues la teoría de la relatividad de Einstein respalda una visión subjetiva del tiempo. Pero no será la única. Viajes en el tiempo, entropía, teoría de la termodinámica y la propuesta de inversión de entropía a través del mecanismo Wheeler-Feynman es lo que encontramos en *Tenet*. La trama central gira en torno a la idea de la posibilidad de que el tiempo sea reversible –no debemos olvidar que en física de partículas, la ordenación temporal no existe–, es decir, ser capaces de hacer cosas a la inversa del orden lógico de sucesión de los eventos: primero acontece el efecto y después, sobreviene la causa. Como ocurría en *Interstellar*, la propuesta de Nolan no sólo es muy interesante sino que tiene sus fundamentos en la ciencia, en particular en la teoría del absorbedor de Wheeler-Feynman. De acuerdo a esta propuesta y según la propuesta de Nolan, alterando la segunda ley de la termodinámica podríamos viajar al pasado. ¿Es esto posible? Es altamente improbable, pero no imposible. De manera que, a partir de esta posibilidad, Nolan crea sus propias especulaciones que, al no estar desmentidas, otorgan un cierto grado de verosimilitud a sus propuestas, como ya ocurría en *Interstellar* con el interior de los agujeros negros y agujeros de gusano.

Dependiendo de las condiciones que se dan para el sujeto, se deriva una percepción distinta del tiempo: tanto tiempo como espacio son relativos a las circunstancias del observador. Para el protagonista, Cooper, esto sucede en su grado máximo de expresión; y también para Leonard y Cobb aunque de una forma más alegórica. En *Dunkerk* ocurre un fenómeno grupal muy similar, porque la película recoge distintas temporalidades y las entretreje. Nadie puede estar seguro de si el tiempo se dilata más esperando en las playas durante una semana o combatiendo en el aire durante una hora. Ninguna experiencia es comparable y ahí reside la esencia de comprender el tiempo como el carácter determinante de la experiencia personal: de cada vida, de cada historia, surge un relato diferente.

Es a través de la narración de nuestra propia duración como podemos crear una personalidad con la que sentirnos identificados: recuerda nuestro pasado, recoge el presente y proyecta un futuro en el horizonte. Si bien la narración no soluciona las aporías del tiempo (Ricoeur, 2004: 28) es el medio idóneo para reflexionar sobre el mismo y exponer su naturaleza. Sin narración no hay, pues, identificación posible ni del individuo ni de las comunidades, a no ser que toda identificación subjetiva se pierda en la serie episódica de las acciones - haciendo imposible toda identidad subjetiva-, o se confine en una ilusión sustancialista que no dará cuenta de la diversidad. La identidad sólo es tal en tanto que vinculada a la finitud

temporal, y el tiempo se convierte en rasgo y cualidad humana cuando se enuncia y articula a través de una narración. (Ricoeur, 2004: 113)

El mundo desplegado por toda obra narrativa es siempre temporal. El tiempo se hace tiempo humano en cuanto se articula de modo narrativo, a su vez la narración es significativa en la medida en que describe los rasgos de la experiencia temporal. (Ricoeur, 2004: 39)

Por todo esto las películas de Christopher Nolan rara vez siguen una estructura lineal. Los saltos en el tiempo, los *flashbacks* y la integración de múltiples tramas con temporalidades distintas -como en *Origen*, *Interstellar* o *Tenet*, donde cada protagonista se encuentra en un momento del tiempo diferente o percibe el tiempo de una manera distinta-, no hacen otra cosa que romper la estructura lineal del tiempo como metáfora de otra ruptura: la identitaria. Esto no sólo se percibe en la estructura no lineal sino también en la narrativa múltiple de unas películas levantadas sobre múltiples capas y con varios hilos narrativos, y cuyo montaje se constituye en la película a través de variados cortes transversales.

La narración se eleva a condición identificadora de la existencia temporal. Y, a su vez, el tiempo como realidad abstracta o cosmológica adquiere significación antropológica en la medida en que pueda ser articulado en una narración. La narratividad, por lo tanto, «determina, articula y clarifica la experiencia temporal». (Ricoeur, 2004: 25)

Esto se ha convertido en marca y sello de su forma de hacer cine, con películas que empiezan en distintos puntos de la narración, en distintos emplazamientos, pero donde cada una de esas tramas apunta a un lugar común y cuyo encuentro confluye en el clímax de la película. Esto puede observarse claramente en *Memento* pero también en *Dunkerque* y *Tenet*, donde quizá la multiplicidad de hilos narrativos es más clara.

La narración es parte fundamental también de sus películas a través de sus personajes (Mooney, 2018: 48), que de una forma y otra, están comprometidos con la idea de relatar una historia. *Memento* es al fin y al cabo la red de mentiras infinitas que el protagonista se dice a sí mismo en forma de fotografías y tatuajes. *El truco final* es el relato que cada uno de sus protagonistas reconstruye en forma de diario, donde no sólo ofrecen su particular versión de los hechos sino que también procuran la clave para sus respectivas tretas de ilusionistas. *Origen* se basa en la invención de distintos sueños que no son más que narrativas del inconsciente de aquellos que pueblan los diseños de Cobb y su equipo. *Interstellar* es un padre ausente convertido en historia para ser recordada por sus hijos. *Dunkerque* son los relatos inventados por las naciones para convencer a sus hijos de que hay

algo más importante que la historia de sus propias vidas; lo que vendría a indicar que Nolan no sólo construye películas sobre las narrativas de los individuos sino también de las sociedades, que también elaboran relatos para sus ciudadanos.

La complejidad en el montaje de la historia puede lograrse gracias a un mundo narrativo fuertemente estructurado por normas y reglas que dan consistencia a la trama. *El truco final*—que se siente como si hubiera sido construida desde afuera hacia adentro— es quizás la película estructuralmente más compleja de Nolan y a través de su narrativa no-lineal llena de saltos en el tiempo, Nolan confunde a una audiencia a la que se ofrecen las respuestas antes de que la audiencia siquiera sepa cuál es la pregunta (Mooney, 2018: 55). En *Origen* este mundo normativo no sólo constituye los cimientos de la trama sino que implica una parte muy importante del guion, pues la película se desarrolla a la vez que los personajes van dando cuenta de cómo funciona el mundo onírico y también qué efectos tiene éste durante la vigilia. *Interstellar* se desarrolla de una manera similar, sólo que en este caso el sistema formal viene dictaminado por las leyes físicas que ordenan el universo tal y como lo conocemos, y no depende de las conjeturas del director. La película se constituye verdaderamente como una lección de cosmología para principiantes donde el funcionamiento del universo en términos gravitatorios y temporales queda claramente definido al ser explicado por el elenco de la película. En cualquier caso, real o no real, el sistema normativo creado por Nolan es siempre verosímil dentro de los parámetros de la historia y de la lógica de la película a la que da sustento. Esta voluntad no sólo otorga coherencia a la película sino que permite a la audiencia seguir paso a paso el desarrollo de la cinta y acompañar a los personajes en el universo laberíntico que constituye cada película.

En este sentido, parece que el sistema de trabajo de Christopher Nolan cada vez que comienza un proyecto nuevo sigue también un proceso regido por unas normas claras que deja siempre de manera patente a través del guion y del montaje, cuestión que resulta fundamental particularmente en *Origen*, *Interstellar* y *Tenet*. Sin las explicaciones detalladas y escrupulosas del sistema de normas con que se construyen sus películas, no sólo sería imposible seguir la trama sino que la historia en sí se convertiría en un cúmulo de confusión. Teniendo en cuenta que la verosimilitud y la consistencia dentro del sistema que supone cada película resultan fundamentales para Nolan, que esto quede detallado para la audiencia es una *conditio sine qua non* en todas las creaciones del director. El asunto central de la trama queda siempre claramente reflejado en el relato —normalmente a través del diálogo de los personajes— es la naturaleza y duración del tiempo para cada película. La historia de Leonard

en *Memento* se desarrolla a lo largo de tres días. En *Origen*, las 10 horas de vuelo entre Sidney y Los Ángeles da lugar a un espacio de sueño que va desde la semana del primer sueño hasta el tiempo infinito del limbo. *Interstellar* es posiblemente la más precisa en este aspecto y se aclara con detalle cuánto tiempo pasarán los personajes en cada fase del viaje, con excepción de la estancia en el tesseracto. Finalmente, en *Dunkerk*, los tiempos quedan expuestos en los primeros diez minutos de película: una semana en el muelle, un día en el mar y una hora en el aire.

Yo determino primero la estructura que quiero usar, después escribo el guion de la historia cronológicamente y luego reordeno las escenas de acuerdo con la estructura que diseñé al principio (Mooney, 2018: 16).

Una norma que también tiene su excepción. El guion de *Memento* fue redactado tal y como se desarrolla la película pues la cantidad de trabajo de reescritura que implicaría seguir su sistema lo convertía en un sinsentido. No existe una versión lineal de *Memento*.

En una reflexión científica acerca de esta misma cuestión, la teoría de la relatividad confirma que presente, pasado y futuro ocurren simultáneamente; y la distinción de los mismos depende sólo de la percepción del observador que contempla los eventos. Desde Einstein, el tiempo ha dejado de ser una entidad física absoluta y homogénea, indiferente a factores externos y dependiente de la subjetividad individual. Que Cooper se encuentre a la vez detrás de la librería y en la habitación abrazando a su hija no es más que una representación visual de esta idea tan sorprendente como real. Por eso, las películas de Christopher Nolan en muchos sentidos reflejan esta simultaneidad del tiempo en una narrativa de capas múltiples que redefinen el tiempo de manera única. Si en nuestro universo, los distintos momentos del tiempo suceden de manera simultánea y no de manera lineal, las películas de Nolan no hacen más que reflejar de una manera realista, —a pesar de las apariencias— la verdadera naturaleza del tiempo.

El *flashback* es un recurso utilizado siempre en las cintas del director con un propósito claro que trasciende su uso estético. Normalmente, cuando uno de los personajes quiere hacer partícipe a los demás de la situación que él está viviendo, narra sus experiencias pasadas a través de la palabra expuesta por el director a través de la imagen. Cuando *Leonard* relata a Natalie la noche del accidente y cómo es su vida desde entonces, nosotros además de escuchar sus palabras accedemos a escenas de la noche de la tragedia. Lo mismo que cuando mantiene su conversación telefónica con el misterioso interlocutor; algo que sirve para presentar al espectador la historia de Sammy Jankis. De la misma forma ocurre en *Origen*

y los antecedentes de la vida de Cobb. Éste decide compartir la traumática muerte de su mujer con Ariadne quien no sólo conoce de primera mano la historia gracias al testimonio del protagonista sino que además tiene acceso físico a los recuerdos a través al subconsciente de Cobb. En las pesadillas que sufre Cooper al inicio de la película descubrimos su pasado como piloto de la NASA, algo enormemente vinculado al desarrollo de los acontecimientos posteriores en *Interstellar*. En *Dunkерque* esta técnica está menos presente, pero aparece de una manera particular cuando, al entremezclarse las distintas tramas, acontecimientos del pasado de los personajes aparecen después de su presente. Es el caso del primer soldado rescatado por el *Moonstone*, quien en escenas posteriores aparece en el pasado de Tommy, Alex y Gibson cuando se encuentra cerca de la costa. Así, parece que el pasado de los protagonistas vuelve una y otra vez para perseguirlos, hasta el punto de convertirse en *entidades autónomas* (Pheasant-Kelly, 2015: 111), como en el caso de Mal, la difunta esposa de Cobb en *Origen*, quien ha tomado control absoluto de su subconsciente y en la película es representada como un personaje más. Vemos entonces cómo el uso de analepsis y prolepsis producen una ruptura de la temporalidad que hace mucho más compleja la trama narrativa, que ahora queda de forma más evidente ligada a la destrucción psicológica de sus personajes.

Hemos visto cómo identidad y tiempo se relacionan de manera recíproca en las películas de la filmografía del director. Los personajes de *Dunkерque* quizá no pueden proyectar un futuro claro debido a las condiciones tan extremas en la que se encuentran, *Leonard* no puede recordar su futuro, *Cobb* ha perdido la capacidad de percibir el tiempo en su sentido real pues en el mundo de los sueños la temporalidad se ve completamente afectada y *Cooper* vive la relatividad del tiempo en la que es quizá su versión más brutal: la física. Sin embargo, todos estos personajes rotos y solitarios buscan siempre una salida a esta situación de fragmentación y no se conforman con la situación actual que les toca vivir, sino que afrontan la adversidad con audacia y perseverancia, en un movimiento que suele ser circular en el sentido de retorno. Leonard en *Memento* dota de sentido a su existencia volviendo a iniciar un nuevo ciclo de investigaciones de este bucle de venganza en que se ha convertido su vida. En *Origen*, *Interstellar* y *Tenet*, los personajes son capaces de volver a casa y recuperar a sus hijos; será en *Dunkерque* cuando los hijos consigan regresar al tan anhelado hogar. En *El caballero oscuro, la leyenda renace* Bruce Wayne consigue colgar la capa de superhéroe para comenzar una vida a Selina Kyle y crear por fin el hogar que siendo tan joven le fue arrebatado. Observaciones que nos llevan a considerar la posibilidad de que en el fondo, toda la obra del director no sea otra cosa que una metáfora sobre el regreso y la vuelta al origen

como forma de redención. Así, el personaje inconformista que protagoniza las películas de Nolan busca una resolución positiva a su conflicto, tanto exterior como interior, y precisamente por eso, aunque resulte paradójico, los finales de las películas del director suelen tener un final dichoso tanto para el protagonista como para una audiencia. Al concluir la cinta, por fin se han conseguido ordenar las piezas del relato -convirtiendo en orden la previa situación caótica-, y la audiencia atenta y satisfecha contempla cómo el héroe reconstruye en mayor o menor medida esa fragmentación que lo mantenía escindido.

3. EL MAYOR MISTERIO DE TODOS

Las películas de Christopher Nolan parecen una cosa pero son otra (Mooney, 2018: 77). A simple vista, pueden ser consideradas superproducciones insustanciales acerca de casi nada o de cualquier cosa, algo que en el fondo viene a ser lo mismo. Pero cuando uno supera la obviedad y atraviesa la superficie, descubre cosas sorprendentes detrás de las narraciones del director. *Memento* parece una enredada historia policiaca, pero es en realidad un relato sobre la culpa. *Origen* y la trilogía de *Batman* fueron presentadas como simples películas de acción pero son en realidad un retrato psicológico sobre el trauma. *Interstellar* no es otra nueva entrega de ciencia ficción sino un relato íntimo sobre el amor paternofamiliar y los lazos familiares, cuestión que también es desarrollada en *El truco final*. Por su lado *Dunkerque* es algo más que una película sobre la guerra, es el retrato feroz del instinto último del hombre, que no es otro que la lucha por la supervivencia.

Para Christopher Nolan, el cine es una experiencia fascinante donde las pantallas, en su limitada extensión, son capaces de recoger en una cinta las tres dimensiones físicas del mundo real más la temporal (Olson, 2015: 47). Todas las películas del director analizadas han terminado siendo en realidad piezas únicas: originales y extraordinarias reflexiones acerca de la complejidad del ser humano. *Memento* y la memoria, *Batman* y la melancolía, *Origen* y el trauma, *Interstellar* y la nostalgia, *Dunkerque* y la fortaleza, *Tenet* y la supervivencia; y todo articulado en torno a un único eje estructurador: el tiempo.

En definitiva, el cine del director británico no resulta ser otra cosa que una hermosa metáfora sobre este maravilloso y colosal enigma que nos hermana

Todos estamos involucrados en el mayor misterio de todos, que no es otro que vivir a través del tiempo. (Shone, 2014)



FIGURA 1. Christopher Nolan por Alex Prager para *The New York Times*

Referencia: <https://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html>

BIBLIOGRAFÍA

- Abad, José (2018): *Christopher Nolan*, Madrid, Cátedra.
- Albaladejo, Tomás (1986): *Teoría de los mundos posibles y macroestructura narrativa*, Alicante, Universidad de Alicante.
- Álvarez, Raúl (2018): *Batman, el héroe. La trilogía de Christopher Nolan*, Madrid, Rialp.
- Bajtín, Mijaíl (1989): «Las formas del tiempo y del cronotopo en la novela. Ensayos sobre Poética Histórica», en *Teoría y estética de la novela*, Madrid, Taurus.
- Bazin, André (2001): *¿Qué es el cine?* Madrid, Rialp.
- Bergson, Henri (2006): *Materia y memoria*, Buenos Aires, Editorial Cactus.
- Billington, Alex (2020): «Christopher Nolan Asks: Are There Any Good Third Movies?» *First Showing*, 27/10/2008. <https://www.firstshowing.net/2008/christopher-nolan-asks-are-there-any-good-third-movies/> (último acceso: 28/11/2020).
- Buckland, Warren (2009): *Puzzle films: complex story telling in contemporary cinema*, West Sussex, UK, Wiley-Blackwell.
- Colan, Michael (2017): «Dream A Little Deeper: The Narrative Storytelling Style Of Early Christopher Nolan Films», *The exported film*, 27/10/2017. <https://theexportedfilm.com/2017/10/27/dream-a-little-deeper-the-narrative-storytelling-style-of-early-christopher-nolan-films/> (último acceso: 28/11/2020).
- Costa, Jordi (2016): «Dunkerque». *Fotogramas*, 15/12/2016. <https://www.fotogramas.es/peliculas-criticas/a16956186/dunkerque/> (último acceso: 28/11/2020).
- Cotta Vaz, Mark (2014): *Interstellar. Beyond time and space*, Philadelphia, Running Press.
- Crowe, Cameron (2009): *Conversaciones con Billy Wilder*, Madrid, Alianza.
- Duncan Jesser, J., Pourroy, J. (2012): *Cómo se hizo la trilogía de El Caballero Oscuro*, Madrid, Ediciones del Laberinto.
- Durand, Gilbert (1981): *Las estructuras antropológicas de lo imaginario*, Madrid, Taurus.
- Feinberg, Scott (2015): «Christopher Nolan on 'Interstellar' Critics, Making Original Films and Shunning Cell Phones and Email (Q&A)», *The Hollywood Reporter*. 3/01/2015. <https://www.hollywoodreporter.com/race/christopher-nolan-interstellar-critics-making-760897> (último acceso: 28/11/2020).
- Freud, Sigmund (1992): *Obras completas, vol. XIX. El yo y el ello*, Madrid-Buenos Aires, Amorrortu Editores.
-

- García Berrio, Antonio; Hernández Fernández, Teresa (2006): *Crítica Literaria*, Madrid, Cátedra.
- Genette, Gérard (1989): *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*, Madrid, Taurus.
- Gómez, Pau. Christopher Nolan (2014): *Un mago en el laberinto*, Madrid, T&B Editores.
- Hawking, Stephen (2008): *Historia del Tiempo*, Madrid, Alianza Editorial.
- Heidegger, Martin (1999): *Introducción a la Metafísica*, Barcelona, Editorial Gedisa.
- Higgins, Bill (2018): «Hollywood Flashback: In 1968, '2001: A Space Odyssey' Confounded Critics», *Hollywood Reporter*, 7/05/2018.
<https://www.hollywoodreporter.com/news/hollywood-flashback-1968-2001-a-space-odyssey-confounded-critics-1109385> (último acceso: 28/11/2020).
- Joy, Stuart (2009): *Time, Memory & Identity: the films of Christopher Nolan*, Norderstedt Germany, GRIN.
- Levine, Joshua (2017): *Dunkerque. La historia real que inspiró la película*. Madrid, Harper Collins Ibérica.
- Lewis-Kraus, Gideon (2014): «The exacting, expansive mind of Christopher Nolan», *New York Times*, 30/10/2014. <https://www.nytimes.com/2014/11/02/magazine/the-exacting-expansive-mind-of-christopher-nolan.html> (último acceso: 28/11/2020).
- Martín Jiménez, Alfonso (1993): *Tiempo e imaginación en el texto narrativo*. Valladolid, Universidad de Valladolid.
- McGowan, Todd (2012): *The fictional Christopher Nolan*, Austin, University of Texas Press.
- Mooney, Darren (2018): *Christopher Nolan. A critical study of the films*, North Carolina, McFarland&Company Inc. Publishers.
- Mounir, Jamil (2020): «COVID-19 Effects on the Cinema Industry», *Inside Telecom*, 01/07/2020. <https://www.insidetelecom.com/covid-19-effects-on-the-cinema-industry/> (último acceso: 28/11/2020).
- Olson, Jonathan R. (2015): «Nolan's immersive Allegories of Filmmaking in Inception and The Prestige», en VV.AA. Furby, F., Joy, S. (2015): *The cinema of Christopher Nolan. Imagining the impossible*, New York, Columbia University Press: 44-61.
- Payán, Miguel Juan y Usero, Jesús (2017): *Christopher Nolan. Dos visiones*, Madrid, Norea y Alomán Ediciones.
- Perman, Stacy (2020): «After the coronavirus, the race to resume film production goes global», *Los Angeles Times*, 18/05/2020. <https://www.latimes.com/entertainment->

arts/business/story/2020-05-18/after-coronavirus-global-film-production-back-to-work-hollywood (último acceso: 28/11/2020).

Pheasant-Kelly, Fran (2009): «Representing trauma: grief, amnesia and traumatic memory in Nolan's new millennial films», en VV.AA. Furby, F., Joy, S. (2009): *The cinema of Christopher Nolan. Imagining the impossible*, New York, Columbia University Press: 99-119.

Ricoeur, Paul (2004): *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México, Siglo XXI Editores.

Rodríguez Pequeño, Javier (2008): *Géneros literarios y mundos posibles*, Madrid, Editorial Eneida.

Segre, Cesare (1985): *Principios de análisis del texto literario*, Barcelona, Crítica.

Shone, Tom (2014): «Christopher Nolan: the man who rebooted de blockbuster», *The Guardian*, 4/11/2014. <https://www.theguardian.com/film/2014/nov/04/-sp-christopher-nolan-interstellar-rebooted-blockbuster> (último acceso: 28/11/2020).

Strausbaugh, Warner (2020): «The domino effect of COVID-19 on the film industry», *Pikes Peak Courier*, 30/06/2020. https://gazette.com/pikespeakcourier/the-domino-effect-of-covid-19-on-the-film-industry-pop-culture-prospectus/article_a35d99ee-b66f-11ea-ae0d-97743497f64f.html (último acceso: 28/11/2020).

Thorne, Kip (2014): *The Science of Interstellar*, New York, W.W. Norton&Company.

Toth, Margaret A. «Memento's Postmodern Fantasy: Place, Domesticity and Gender Identity», en VV.AA (2015): Furby, F., Joy, S. *The cinema of Christopher Nolan. Imagining the impossible*, New York, Columbia University Press: 74-84

Turan, Kenneth (2011): «Oh, he's just playing with your mind», *Los Angeles Times*, 22/01/2011. <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2001-jan-22-ca-15442-story.html> (último acceso: 28/11/2020).



SOBRE LA AUTORA

María Teresa Calvo Martínez

Es licenciada en Periodismo, Comunicación Audiovisual y Humanidades por la Universidad Carlos III de Madrid y en Filosofía por la Universidad Autónoma de Madrid. Obtuvo el título de máster en Cultura Contemporánea: Literatura, Instituciones Artísticas y Comunicación Cultural, por el Instituto de Investigación Universitario Ortega y Gasset - Universidad Complutense de Madrid, y se doctoró dentro del programa de Estudios Artísticos, Literarios y de la Cultura de la Universidad Autónoma de Madrid, con su tesis *El universo narrativo de Christopher Nolan: ficción, temporalidad y mundos del personaje*. Actualmente vive en Nueva York donde trabaja como docente.

Información de contacto: Poly Prep Country Day School,

9216 7th Ave, Brooklyn, NY 11228

tcalvo-martinez@polyprep.org / tcalvom@gmail.com